

№ 30: PUSH

EMAF

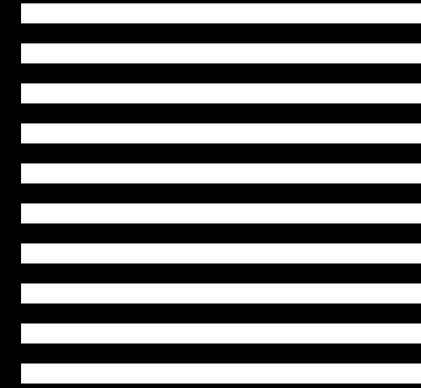


Catalogue
Katalog

European
Media
Art
Festival

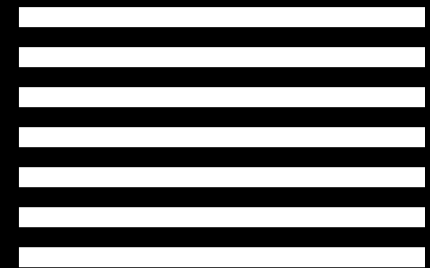
Osnabrück

№ 30: PUSH



EMMAFF

Catalogue
Katalog



European
Media
Art
Festival

Osnabrück

Push messages, news updates, social bots and hate comments – at times, it’s pretty difficult for us to interpret the data sent to our smartphones, sometimes at minute intervals. In recent months, this clamorous, jarring and accelerated spiral of communication has reached new heights. “Alternative” truths and fake news have become commonplace, and even the highest political offices are no exception. What is the effect of the many tweets posted by a certain Donald Trump: fakes become facts. Constant repetition transforms half-truths into supposed certainties that are likely to initiate some changes in the real world. But we are not only interested in the disinformation created by the media storm. What does this constant growth of information mean for our everyday lives? That is the key question.

Featuring contemporary artistic positions and accompanying talks, EMAF sheds light on the topic in all its facets. The festival has a new layout and design for its 30th edition. Also David Rauer and Joshua Sassmannshausen build a special set-up for the EMAF anniversary. Entering the Lagerhalle, center of the Festival, the visitor finds a completely a different entrance situation. Sculptural furnitures, hidden places, over-functional devices and of course a functional information desk will transfer the obscure and hypnotising appearance of the digital world into the material world.

All remains different behind it. We look forward to spending five fantastic days with old friends and new visitors, to experiencing a great deal of input and bright ideas, in short: we wish you – and us – an exciting and inspiring time at EMAF N^o 30.

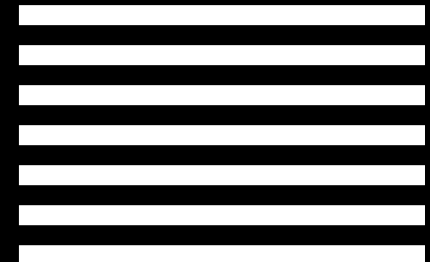
Push-Meldungen, News-Updates, Social Bots und Hasskommentare – was uns da teilweise im Minutentakt auf’s Smartphone geschickt wird, das ist manchmal ganz schön schwer

einzuordnen. In den vergangenen Monaten hat diese lärmende, schrille und beschleunigte Kommunikationsspirale eine neue Ebene erreicht. „Alternative“ Wahrheiten und Fake News sind üblich geworden und machen selbst vor höchsten politischen Ämtern nicht Halt. Was lösen die vielen Tweets eines gewissen Donald Trump aus? Fakes werden Fakten. Ständige Wiederholungen machen aus Halbwahrheiten Gewissheiten, die in der realen Welt einiges verändern dürften. Aber nicht nur die Desinformation im Mediengewitter interessiert uns. Was bedeutet die stetige Informationssteigerung für den Alltag? Dies ist die umfassende Frage.

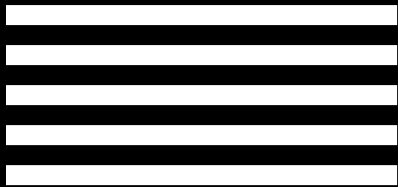
Mit aktuellen künstlerischen Positionen und begleitenden Talks beleuchtet das EMAF das Thema in all seinen Facetten. Zu seiner 30. Ausgabe hat das Festival ein neues Layout bekommen und die Künstler David Rauer und Joshua Sassmannshausen bauen ein spezielles Set-up anlässlich des EMAF-Jubiläums auf. In die Lagerhalle Zentrum des Festivals gedrängt, findet der Besucher eine völlig neue Eingangssituation vor. Skulpturale Möbel, versteckte Plätze, überfunktionale Geräte und natürlich ein funktionaler Festivalcounter wird die obskure und hypnotisierende Erscheinung der digitalen Welt in die materielle Welt transportieren. Dahinter bleibt alles anders.

Wir freuen uns auf fünf interessante und spannende Tage mit alten Freunden und neuen Besuchern, mit viel Input und guten Ideen, kurzum: wir wünschen Ihnen, Euch und uns eine spannende Zeit beim EMAF N^o 30.

→ The Festivalteam



	Preface	002
	Imprint	005
	Words of Welcome	007
EMAF→F INIT→F	Film Programmes	011
EMAF→E INIT→E	Exhibitions	105
EMAF→C	Conference	181
EMAF→M	Music / Performances	187
	Register	200



Festival: 26 – 30 April 2017
Exhibition: 26 April – 21 May 2017

- **Organiser**
Experimentalfilm Workshop
e.V., Osnabrück
- **Festival Management**
Hermann Nöring
Alfred Rotert
Ralf Sausmikat
- **Film & Video Commission / Q & A**
Katrin Mundt
Stefanie Plappert
Ralf Sausmikat
Sebastian Schlicher
- **Moderation / Q & A**
Yasmijn Jarram
Wolfgang Mundt
- **Jury of the EMAF Award and the Dialog Award of the Ministry of Foreign Affairs**
Federica Patti
Kabir Mehta
Ulrich Ziemons
- **Jury of the VDFK EMAF Media Arts Award**
Ekkehard Knörer
Conny E. Voester
Insa Wiese
- **Conference**
Alfred Rotert
- **Exhibition**
Hermann Nöring
Franz Reimer
- **Music / Performances**
Melvin Neumann
- **Retrospective**
Ralf Sausmikat
- **Media Campus INIT**
Jannik Bussmann (Leadership)
Tim Duvendack (Leadership)
Carlos Niermeier (Leadership)
Yonca Lina Çopuroğlu
Ester Dobrolinska
Wiebke Glaw
Federico Hernandez
Tom Janssens
Sarah Kather
Vivienne Krauss
- Lennart Otte
Malte Otto
Jan-Hendrik Steffan
Lina Zuch
- **Guided Tours of Exhibition**
Hanjo Volke
Birgit Kannengießer
Silke Grob
- **Press and Public Relations**
Katharina Lohmeyer
- **Social Media**
Jemma MacDonald
- **Finance and Accommodation**
Andrea Gehling
- **Management Film/Video**
Gunther Westrup
Thorsten Alich
- **Technical Staff**
Thorsten Alich
Christian Löwrick
Michael Rosbeck
Reinhard Westendorf
Gunther Westrup
- **Construction and Technical Staff for Exhibition**
Andreas Zelle
Stefan Hestermeyer
Lukas Rosenstock (Trainee)
- **Photographers**
Angela von Brill
Kerstin Hehmann
- **Motion Graphics**
the Attic – Dirk Erdmann,
Robert Schnüll
- **Design & Creation Foyer Lagerhalle**
David Rauer
Joshua Sassmannshausen
- **Art Direction & Design**
Cabinet Gold van d'Vlies,
Bremen
- **Website Programming**
Datahaus Publishing GmbH,
Bramsche
- **Website Content**
GuntherWestrup

- **Publisher**
Experimentalfilm Workshop
e.V., Osnabrück
Hermann Nöring, Alfred
Rotert, Ralf Sausmikat
Lohstraße 45a
D-49074 Osnabrück
Tel. +49(0)541/21658
Fax +49(0)541/28327
→ info@emaf.de
→ www.emaf.de
- **Editorial Staff**
Gunther Westrup
Ralf Sausmikat
- **Translations**
LinguaConnect,
Georgsmarienhütte;
Jemma MacDonald
- **Catalogue Print**
FROMM Druck- und
Verlagshaus, Osnabrück
- **ISBN**
978-3-926501-39-4

Patronage

Patron of the European Media
Art Festival 2017 is the
Ministerpräsident of Lower
Saxony, Stephan Weil

Funded by

- nordmedia Fonds GmbH,
Hannover
- Stadt Osnabrück
- Bundesministerium für
Bildung und Forschung
- Stiftung Niedersachsen
- Stiftung der Sparkasse
Osnabrück
- Landschaftsverband
Osnabrücker Land e.V.
- Auswärtiges Amt, Berlin
- Botschaft von Kanada, Berlin
- Pro Helvetia, Zürich
- Creative Industries Fund NL,
Rotterdam

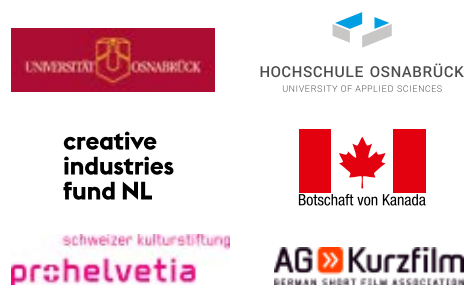
Cooperation-Partners

- AGENCIA – Portuguese Short Film Agency
- AG Kurzfilm – Bundesverband Deutscher Kurzfilm, Dresden
- ARGOS, Centrum voor Kunst en Media, Brussels
- AV-Arki, Helsinki
- bbk / Kunstquartier, Osnabrück
- CaRTe bLaNChe, Paris
- comfuse GmbH, Osnabrück
- cybob communication GmbH, Osnabrück
- Datahaus Publishing GmbH, Bramsche
- Die FilmAgentinnen, Berlin
- Fachbereich Kultur, Stadt Osnabrück
- Film & Medienbüro Niedersachsen e.V., Osnabrück
- Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg
- Filmtheater Hasetor, Osnabrück
- Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf
- Future Gallery, Berlin
- Galerie Chantal Crousel, Paris
- German Films, München
- Goethe Institut, München
- Grandfilm, Nürnberg
- Haus der Jugend, Osnabrück
- hase29, Gesellschaft für zeitgenössische Kunst Osnabrück e.V.
- Hochschule Osnabrück, IxD LAB
- Hochschule für Gestaltung, Offenbach
- Hochschule für Künste, Bremen
- Kunsthalle Osnabrück
- Kunsthochschule für Medien, Köln
- Kunstquartier des BBK, Osnabrück
- Lagerhalle e.V., Osnabrück
- Le Fresnoy, Tourcoing
- LIMA, Amsterdam
- LUX, London
- Mediadesign Hochschule MD.H, Berlin
- Mindjazz Pictures, Köln
- Musik & Kunstschule Osnabrück
- mumbo jumbo media, Osnabrück
- Osnabrück Halle
- pro helvetia, Zürich
- sixpackfilm, Wien
- Starlight Showservice GmbH, Osnabrück
- UDK Berlin
- Universität Osnabrück
- Video Data Bank, Chicago
- Vidéographe, Montréal
- Video Pool, Winnipeg
- Werkstatt, Osnabrück

Sponsored by



Supported by:



Mediapartner



Cultural Partner



Word of Welcome by the Ministerpresident of Lower Saxony *Grußwort des Niedersächsischen Ministerpräsidenten*



For the 30th time, the European Media Art Festival will attract media artists from all over the world to Osnabrück. Current trends in film, performance, multimedia and on the web will take centre stage for many people in the city for a few days. I am delighted to assume the patronage of this anniversary staging of the festival, and congratulate the organisers warmly on 30 excellent years.

Since it was established in 1988, the European Media Art Festival (EMAF) in Osnabrück has enjoyed considerable international appeal, recognition and feedback. It is one of the most ambitious cultural events in the area of media in Germany. The state government is proud of the fact that this innovative media art festival evolved in Lower Saxony and that – with continued support from state funding – it has become what it is today: a significant forum of presentation and communication for international artists that brings together relevant and innovative positions of contemporary media art into a festival, year after year.

EMAF is highly regarded, both nationally and internationally. The European Media Art Festival showcases a unique mixture of media art and film, and therefore plays a special role in Lower Saxony's diverse festival landscape.

The motto adopted by the European Media Art Festival each year reflects a topic of social relevance. This year, the focus is on the flood of information and disinformation that reaches us, day in, day out. Each and every one of us is simultaneously the recipient, producer and transmitter of messages. Images and texts posted online can easily be distorted. All of the programme areas will shed light on aspects of this development.

The festival contributions are extremely wide-ranging and diverse. An international selection of experimental film and video productions will be screened, some of them for the first time in Germany. I am delighted that the programme also contains four films that were produced with the support of nordmedia. The centrepieces of the festival are the exhibition in the Kunsthalle Osnabrück and the conference. Emerging young artists will present and discuss their view of things at the Media Campus INIT.

This jubilee staging of the European Media Art Festival offers an exciting and varied programme. I wish all visitors thought-provoking encounters and lively discussions.

Bereits zum 30. Mal sorgt das European Media Art Festival dafür, dass Medienkünstler aus aller Welt nach Osnabrück kommen. Aktuelle Tendenzen in Film, Performance, Multimedia und im Internet stehen für ein paar Tage im Mittelpunkt des Erlebens vieler Menschen in der Stadt. Gern habe ich die Schirmherrschaft für die Geburtstagsausgabe des Festivals übernommen und gratuliere den Veranstalter herzlich zum Jubiläum.

Das European Media Art Festival (EMAF) in Osnabrück erfreut sich seit seiner Gründung im Jahre 1988 einer großen internationalen Ausstrahlungskraft, Akzeptanz und Resonanz. Es zählt zu den ambitioniertesten deutschen Kulturveranstaltungen im Medienbereich. Die Landesregierung ist stolz darauf, dass dieses innovative Medienkunstfestival in Niedersachsen entstanden ist und sich – auch

durch die kontinuierliche Förderung aus Landesmitteln – zu dem entwickeln konnte, was es heute ist: Ein bedeutendes Forum der Präsentation und Kommunikation für internationale Künstlerinnen und Künstler, das jedes Jahr aufs Neue relevante und frische Positionen zeitgenössischer Medienkunst zu einem Festival vereint.

Das EMAF genießt national und international einen hohen Stellenwert. Das European Media Art Festival zeigt eine Mischung aus Medienkunst und Film und nimmt damit auch in der vielfältigen Festivallandschaft Niedersachsens eine besondere Stellung ein.

Das jährliche Motto des European Media Art Festival greift regelmäßig ein Thema von gesellschaftlicher Relevanz auf. In diesem Jahr richtet sich der Blick auf die Flut von Information und Desinformation, die uns alle tagtäglich erreicht. Jeder von uns ist heute Empfänger, Produzent und Sender von Nachrichten zugleich. Schnell sind die online gestellten Bilder und Texte verfälscht. In allen Programmbereichen sollen die Aspekte dieser Entwicklung beleuchtet werden.

Das Spektrum der Festivalbeiträge ist vielfältig und facettenreich. Gezeigt wird alljährlich eine internationale Auswahl experimenteller Film- und Video-produktionen, die häufig erstmals in Deutschland zu sehen sind. Es freut mich, dass auch vier Filme im Programm sind, die mit Unterstützung der nordmedia entstanden sind. Die Ausstellung in der Kunsthalle Osnabrück ist stets Kernbestandteil des Festivals ebenso wie der Kongress. Der künstlerische Nachwuchs wird seine Sicht der Dinge auf dem Media Campus INIT präsentieren und diskutieren.

Die Geburtstagsausgabe des European Media Art Festival präsentiert ein spannendes und vielfältiges Programm. Ich wünsche allen Besuchern anregende Begegnungen und Diskussionen.

Stephan Weil,
Ministerpräsident of Lower Saxony
Niedersächsischer Ministerpräsident

Word of Welcome by the Lord Mayor of the City of Osnabrück *Grußwort des Oberbürgermeisters der Stadt Osnabrück*



Over the course of five days, Osnabrück will once again become an international forum for media art. The European Media Art Festival (EMAF) is an important, lively meeting point for experts from the worlds of art, culture, media and business, as well as for a large international audience. The festival has been an established feature of Osnabrück – the City of Peace since 1988, generating fresh impetus each year. Internationally renowned artists showcase films, videos, performances, projects on the internet, and multimedia installations. Innovative works by young talented artists from universities and art academies are also represented.

We are currently being confronted on a daily basis with the terms fake news and facts, communication and aggression. What is more, the tone is getting harsher. Even in the highest political offices there is no holding back.

EMAF takes on this highly topical and political theme this year. The artistic positions portrayed at the festival cover the condensed documentation of news feeds and the wealth of images provided by platforms such as YouTube, Facebook, Instagram and Snapchat. Do we need the truth police to clean up fakes and hates, or would we be better off with truth skills? Does digital consensus offer a better form of democracy, or are artificial intelligences set to take on government functions soon? The artists do not provide definitive answers. But they do give an indication of whether reality is discernible behind the images, or which possibilities of reflection, critical focus and societal relevance arise – as well as the potential and enrichment opened up by digital media and the aesthetics of the digital.

I am very grateful to the festival's sponsors for their support, and wish the organisers great success. May the visitors have a memorable media experience, and may our guests have a pleasant, eventful stay in Osnabrück – the City of Peace.

Für fünf Tage wird Osnabrück wieder zum internationalen Forum für Medienkunst. Das European Media Art Festival (EMAF) ist ein bedeutender und lebendiger Treffpunkt für Fachleute aus Kunst, Kultur, Medien und Wirtschaft sowie für ein großes internationales Publikum. Es hat bereits seit 1988 seinen Platz in der Friedenstadt Osnabrück und vermittelt jedes Jahr wieder neue Impulse. International renommierte Künstler zeigen Filme, Videos, Performances, Projekte im Internet und multimediale Installationen. Ebenso vertreten sind aber auch innovative Arbeiten junger Talente aus Hochschulen und Kunstakademien.

Derzeit werden wir täglich mit diesen Begriffen konfrontiert: Fake-News und Fakten, Kommunikation und Aggression. Der Ton wird dabei immer schärfer. Selbst in höchsten politischen Ämtern scheint es kein Halten zu geben.

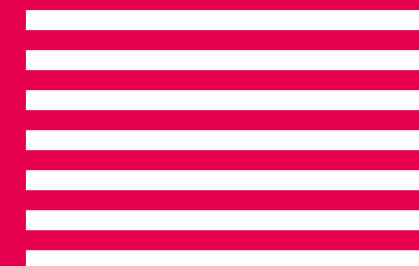
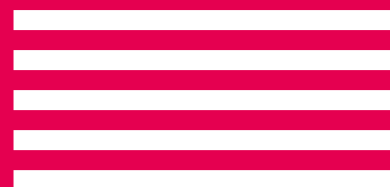
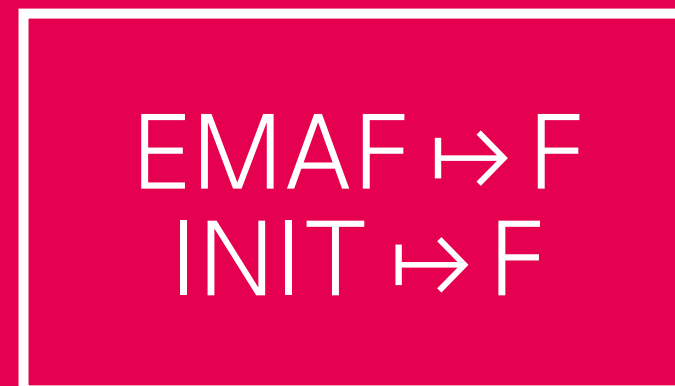
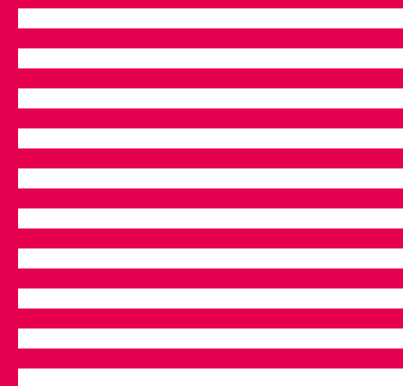
Das EMAF nimmt sich in diesem Jahr dieses hochaktuellen und politischen Themas an. Die künstlerischen Positionen auf dem Festival umfassen die verdichtete Dokumentation der News-Feeds und der Bild-Fülle von Plattformen wie YouTube, Facebook, Instagram oder Snapchat. Brauchen wir eine Wahrheitspolizei gegen Fakes und Hates oder eher mehr Wahrheitskompetenz? Bieten digitale Konsensverfahren eine bessere Demokratie oder werden bald künstliche Intelligenzen die Regierungsaufgaben übernehmen? Die Künstlerinnen und Künstler liefern keine eindeutigen Antworten. Sie geben aber Hinweise darauf, ob eine Wirk-

lichkeit hinter den Bildern erkennbar ist oder welche Möglichkeiten der Reflexion, der kritischen Fokussierung und der gesellschaftlichen Relevanz sich bieten – und welches Potential und welche Bereicherung die digitalen Medien und die Ästhetik des Digitalen eröffnen.

Den Förderern des Festivals danke ich herzlich für ihre Unterstützung. Den Veranstaltern wünsche ich viel Erfolg, den Besuchern eindrucksvolle Medien-erlebnisse und den Gästen einen angenehmen und erlebnisreichen Aufenthalt in der Friedensstadt Osnabrück.

Wolfgang Griesert,
Oberbürgermeister der Stadt Osnabrück
Lord Mayor of the City of Osnabrueck

Film Programm



The film programme in the 30th year of the festival ranges from colourful music videos to structural experimental films, from traditional video art to carefully researched documentary films, from personal reflection to social discourse. The film committee has selected 132 films from the 2,000 or more that were submitted – among them seven world premieres (WP), 21 European premieres (EP) and 42 German premieres (GP).

This year's topic is reflected not only in the three programmes PUSHED, PUSH FORWARD and PUSH BACK, but will crop up again and again in all of the other programmes. What is true and what is important: Trump's tweet of the day or the "fake news" created by the (as yet) liberal press? In entertaining, sometimes confusing, but always exciting programmes, the filmmakers show us how media are transformed into true art.

Once again, many of the creators from all over the world will visit the festival to present and discuss their films. And in the meantime, two juries will select the artists who will be presented with an award to take home with them at the Lagerhalle on Saturday evening. As ever, admission to the award ceremony is free of charge.

Vom bunten Musikvideo zum strukturellen Experimentalfilm, von klassischer Videokunst zum sorgfältig recherchierten Dokumentarfilm, von der persönlichen Reflektion bis zum gesellschaftlichen Diskurs reicht in diesem 30. Jahr des Festivals das Filmprogramm. Aus mehr als 2000 eingereichten Filmen hat die Filmkommission 132 Filme ausgewählt – darunter sieben Weltpremierer (WP), 21 Europa- (EP) und 42 Deutschlandpremierer (GP).

Das diesjährige Thema findet sich nicht nur in den drei Programmen PUSHED, PUSH FORWARD und PUSH BACK wieder, sondern auch immer wieder in allen anderen Programmen. Was ist wahr und was ist wichtig: der Trump-Tweet des Tages oder die „Fake News“ der (noch) freiheitlichen Presse? Wie Medien zur wahren Kunst werden, das zeigen uns die Filmemacher in unterhaltsamen, manchmal verwirrenden aber immer spannenden Programmen.

Zur Präsentation und Diskussion ihrer Filme wird zum Festival wieder eine Vielzahl der Autoren aus der ganzen Welt anreisen. Zwei Juries wählen währenddessen die Künstler aus, die am Samstagabend in der Lagerhalle einen der Preise mit nach Hause nehmen können. Der Eintritt zur Preisverleihung ist wie immer frei.

INIT → F

Maggots with a smartphone addiction, a bizarre sect, monumental tombs and fear of the unknown – all four film programmes compiled by Media Campus EMAF INIT are concerned with real-life topics, and yet also invite the audience to immerse and lose themselves in other worlds. In their work, the filmmakers tackle the issue of our pervasive dependence on social media and smartphones, an issue that spans all elements of this year's festival. Other key areas, in light of the Trump presidency, the Alt-Right and fake news, include immigration, whipped-up xenophobia, and the general shift to the right. Some films move us in astonishing ways: they provide a glimpse of intimate situations, open up new perspectives, and inspire thought.

Smartphonesüchtige Maden, eine skurrile Sekte, monumentale Gräber und Angst vor dem Unbekannten – die insgesamt 4 Filmprogramme vom Media Campus EMAF INIT befassen sich mit realen Themen, laden aber auch dazu ein, in andere Welten abzutauchen und sich in ihnen zu verlieren. Die Filmschaffenden greifen in ihren Arbeiten die allgegenwärtige Abhängigkeit von Sozialen Medien und Smartphones auf, welche auch thematisch übergreifend für das diesjährige Festival ist. Weitere Schwerpunkte sind in Zeiten von Trumps Präsidentschaft, Alt-Right und Fake News Einwanderung, geschürte Ängste vor dem Fremden sowie der allgemeine Rechtsruck. Einige Filme berühren uns auf ganz erstaunliche Weise: Sie geben Einblick in intime Situationen, eröffnen neue Sichtweisen und regen uns zum Nachdenken an.

Katrin Mundt

Katrin Mundt is an independent curator, author and translator. She has developed film programmes and exhibitions for international festivals and galleries, such as Württembergischer Kunstverein Stuttgart, HMKV, Dortmund and goEast Festival of Central and Eastern European Film, Wiesbaden, and is a programmer/jury member of Videonale in Bonn, Duisburger Filmwoche, and Academy of the Arts of The World, Cologne, among others. She regularly writes on film and media art. Among her recent publications is a volume on documentary practice between art gallery and cinema: *Eva Hohenberger/Katrin Mundt (eds.) (2015): Ortsbestimmungen. Das Dokumentarische zwischen Kino und Kunst*, Berlin: Vorwerk 8.

Katrin Mundt ist freie Kuratorin, Autorin und Übersetzerin. Sie entwickelt Filmprogramme und Ausstellungen für internationale Festivals und Kunstinstitutionen wie den Württembergischen Kunstverein Stuttgart, den HMKV, Dortmund und das goEast Festival des mittel- und osteuropäischen Films, Wiesbaden und ist regelmäßig in Juries und Programmkommissionen tätig, u.a. bei der Videonale, Bonn, der Duisburger Filmwoche und der Akademie der Künste der Welt, Köln. Sie veröffentlicht regelmäßig zu Film und Medienkunst. Zu ihren jüngsten Publikationen zählt: Eva Hohenberger/Katrin Mundt (Hg.) (2015): Ortsbestimmungen. Das Dokumentarische zwischen Kino und Kunst, Berlin: Vorwerk 8.

Stefanie Plappert

Stefanie Plappert, *1979, lives in Frankfurt. Having studied Theatre, Film and Media Science, Scandinavian Studies and Politics in Frankfurt (Main) and Bergen (Norway), she has been working as a freelance curator and editor of virtual and real exhibitions on film historical themes since 2007. Recently, she curated the exhibition ›Conscious hallucinations. Filmic Surrealism‹ (2014) and ›RED. Eine Filminstallation im Raum‹ (2016) at Deutsches Filmmuseum Frankfurt. und ›ROT. A Film-Installation in Space‹ (2016).

*Stefanie Plappert, *1979, lebt in Frankfurt. Nach einem Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Skandinavistik und Politologie in Frankfurt (Main) und Bergen (Norwegen) ist Plappert seit 2007 Arbeit als freiberufliche Kura-*

torin und Redakteurin an virtuellen und realen Ausstellungen zu filmhistorischen Themen tätig. Im Deutschen Filmmuseum Frankfurt kuratierte sie unter anderem die Ausstellung ›Bewusste Halluzinationen. der filmische Surrealismus‹ (2014) und ›ROT. Eine Filminstallation im Raum‹ (2016).

Ralf Sausmikat

Ralf Sausmikat, studied Media Sciences and Literature, and graduated with M. A. 1986. He is founding member of the Experimentalfilm Workshop e. V.. Since 1988 artistic director of EMAF for the film-programs and the retrospectives. Consultant for the Goethe-Institute Munich, for the German Experimental Film programmes. Curator of ›From Analog Dreams to Digital Visions‹, Hong-Kong 2001 and ›Turbulent Screen‹, Edith-Russ-Site for Media Art, Oldenburg 2003.

Studium der Medien- und Literaturwissenschaften (M. A. 1986), Gründungsmitglied des Experimentalfilm Workshop e.V., Trägerverein des EMAF. Seit 1988 künstlerische Leitung des EMAF, Ausstellungen, Film, Video und Retrospektiven. Seit 1995 Fachreferent des Goethe-Institut München. Kuratierte ›From Analog Dreams to Digital Visions‹, HongKong 2001, und ›Turbulent Screen‹ Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg 2003.

Sebastiaan Schlicher

Sebastiaan Schlicher (NL) studied Art at AKI, Enschede and Wimbledon School of Art, London. His works comprise drawing, painting, noise music, installation and video. Schlicher is the founder of artist collective Amerikan Teenager, and has curated exhibitions in Berlin, Amsterdam and elsewhere. He has lectured at Wimbledon College in London, Grays School of Art in Aberdeen, AKI Enschede, and HKU in Utrecht. In 2017 Schlicher was nominated for the Family Chamber Prize for Drawing.

Sebastiaan Schlicher (NL) studierte Kunst an der AKI in Enschede und der Wimbledon School of Art in London. Seine Arbeiten umfassen Zeichnen, Malerei, Noise Music, Installation und Video. Schlicher ist Gründer des Künstlerkollektivs Amerikan Teenager und kuratierte Ausstellungen in Berlin, Amsterdam und an anderen Orten. Er hielt Vorlesungen am Wimbledon College in London, an der Gray's School of Art in Aberdeen, an der AKI Enschede und der HKU in Utrecht. 2017 wurde Schlicher für den Family Chamber Prize for Drawing nominiert.

Yasmijn Jarram

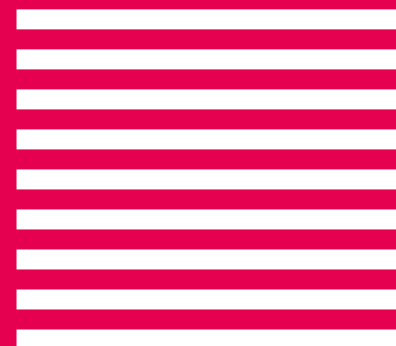
Yasmijn Jarram, *1984 is an independent writer and curator based in Amsterdam. Trained in comparative art studies at Rijksuniversiteit Groningen, she was artistic director of former exhibition space 21rozenaadaal in Enschede and curated international group exhibitions for art spaces Nest in The Hague, SMAC in Berlin and Garage Rotterdam. As a writer, she is a regular contributor to Dutch and Flemish art magazines such as Metropolis M as well as numerous exhibition catalogues. Jarram is a member of the advisory committee of the Mondriaan Foundation, scout for Prix de Rome 2017 and board member of Kunsthal Amsterdam.

*Yasmijn Jarram, *1984, ist eine unabhängige Autorin und Kuratorin und lebt in Amsterdam. Nach dem Studium der vergleichenden Kunstwissenschaften an der Rijksuniversiteit Groningen, arbeitete sie als künstlerische Leiterin der ehemaligen Ausstellungsräume 21Rozendaal in Enschede und kuratierte internationale Gruppenausstellungen für die Kunstgalerien Nest in Den Haag, SMAC in Berlin und Garage Rotterdam. Als Autorin schreibt sie regelmäßig für niederländische und flämische Kunstzeitschriften wie Metropolis M und zahlreiche Ausstellungskataloge. Jarram ist Mitglied des Beratungsgremiums der Mondriaan Stiftung, Talent-Scout für den Prix de Rome 2017 und Vorstandsmitglied der Kunsthal Amsterdam.*

Wolfgang Mundt

Wolfgang Mundt, studied Literary Studies and History (Magister Artium) at Osnabrück University and Université Paul Valéry, Montpellier. Freelance journalist for film journals, the daily press and radio. Presenter of film talks. Has managed the "Afrikanisches Filmfestival Osnabrück" since 1996; 1990-2016 curator and film manager of the "FilmFest Osnabrück".

Wolfgang Mundt, Studium Literaturwissenschaften / Geschichte (Magister Artium), Universität Osnabrück und Université Paul Valéry, Montpellier. Freier Journalist für Filmfachzeitschriften, Tagespresse und Radio. Moderator von Filmgesprächen. Seit 1996 Leitung „Afrikanisches Filmfestival Osnabrück“, 1990-2016 Kurator und Filmmanagement des „FilmFest Osnabrück“.



Kabir Mehta

Kabir Mehta was encouraged to pursue filmmaking professionally after unexpectedly winning a filmmaking competition organised by the Delhi University while he was studying Economics. He has since gone on to produce and direct his own work. His docu-fiction *Sadhu in Bombay* premiered at the 29th European Media Art Festival where it won the 'EMAF Award'. The film had its North American premiere at Slamdance Film Festival and subsequently won the award for Best Narrative Film at the 55th Ann Arbor Film Festival. Kabir is currently finishing post-production on his feature documentary titled *Buddha.gram*.

Kabir Mehta wurde darin bestärkt das Filmmachen professionell zu betreiben, nachdem er während seines Studiums der Wirtschaftswissenschaften unerwartet einem Filmmacher-Wettbewerb gewann, der von der Delhi University ausgerichtet worden war. Seitdem produziert Kabir Mehta seine eigenen Filme und führt auch die Regie. Sein Doku-Fiction-Film Sadhu In Bombay erlebte seine Premiere im Rahmen des 29. European Media Art Festivals, wo er den 'EMAF-Award' für den besten Film erhielt. Seine Premiere in Nordamerika hatte der Film beim Slamdance Film Festival, in dessen Anschluss er beim 55. Ann Arbor Film Festival den Preis für den Besten Erzählfilm gewann. Kabir widmet sich zurzeit der Nachbearbeitung seines Dokumentarspielfilms mit dem Titel Buddha.gram.

Federica Patti

Federica Patti, *1983 is an independent curator who lives and works in Bologna. She graduated from the University of Bologna Alma Mater Studiorum in 2010, where she wrote about interactivity in contemporary art in her Master's thesis. Her research focuses on contemporary experimental art movements, with a particular interest in multimedia, emerging artists and interactive and participatory projects. She co-founded roBOT, an international festival dedicated to digital arts and electronic music that celebrated its eighth edition in 2015, running the *call4roBOT* open call, special projects and AV section.

*Federica Patti, *1983, ist eine unabhängige Kuratorin, die in Bologna lebt und arbeitet. 2010 machte sie ihren Abschluss an der Universität Bologna Alma Mater Studiorum, wo sie ihre Masterarbeit über das Thema Interaktivität in der*

Gegenwartskunst schrieb. Ihre Forschungstätigkeit befasst sich in erster Linie mit zeitgenössischen experimentellen Kunstbewegungen, wobei ihr Hauptinteresse Multimedia, den aufstrebenden Künstlern und interaktiven und partizipatorischen Projekten gilt. Sie ist Mitbegründerin von roBOT, einem internationalen Festival mit dem Schwerpunkt digitale Kunst und elektronische Musik, das 2015 zum 8. Mal stattfand und leitete dort den Open Call call4roBOT, Sonderprojekte und einen audiovisuellen Bereich.

Ulrich Ziemons

Ulrich Ziemons is a film curator, film scholar and writer based in Berlin. He is one of the co-curators of the Forum Expanded at the Berlin International Film Festival. He has curated film programs and exhibitions for Kochi Muziris Biennale 2016, National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, Arsenal – Institute for Film and Video Art, KW – Institute for Contemporary Art, and the 6th Berlin Biennale. Since 2014 he has been a member of the short film selection committee of Dokfest Kassel. He has taught classes and workshops at Stockholm Academy of Dramatic Arts, Braunschweig University of Art, and University of Potsdam. In 2014 his book "Aufzeichnungen eines Storm Squatters" was published, the first German language monograph on the American underground filmmaker George Kuchar and his influential "Weather Diary" video series.

Ulrich Ziemons, wohnhaft in Berlin, ist Filmkurator, Filmwissenschaftler und Autor. Er ist einer der Co-Kuratoren des Forum Expanded bei den Internationalen Filmfestspielen Berlin. Er hat Filmprogramme und Ausstellungen für Kochi Muziris Biennale 2016 kuratiert, für das National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, für das Institut für Film und Videokunst, das KW – Institute for Contemporary Art und für die 6. Berlin Biennale. Seit 2014 ist er Mitglied der Sichtungskommission Kurzfilm des Kasseler Dokfests. Er gibt Unterricht und Workshops an der Stockholm Academy of Dramatic Arts, an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und an der Universität Potsdam. 2014 wurde sein Buch „Aufzeichnungen eines Storm Squatters“ veröffentlicht, die erste deutschsprachige Monografie über den amerikanischen Underground-Filmmacher George Kuchar und seine einflussreiche Videoreihe „Weather Diary“.

Ekkehard Knörer

Ekkehard Knörer, *1971, Kulturwissenschaftler, Filmkritiker, Mitherausgeber der Zeitschrift Cargo und der Zeitschrift Merkur, freier Autor u.a. für taz, Tagesspiegel, Kolk Film, critic.de. Lebt in Berlin.

*Ekkehard Knörer. *1971, scholar and critic, co-founder and co-editor of film magazine Cargo, co-editor of cultural magazine Merkur, writes for taz, Tagesspiegel, Kolk Film, critic.de and others. He lives in Berlin.*

Conny E. Voester

Conny E. Voester, *1953, lives and works in Berlin and Basel as a freelance publicist and curator. Acting in the capacity of project manager, she is also involved in cultural projects and socio-political activities, such as work with refugees and as an online editor for the "www.demenzfreundliche-kommunen.de" platform. Voester was festival director of the VIPER media art festival in Basel and Lucerne from 1995 to 2002. She was responsible for the " a u f n a h m e n " short film format for "Sternstunden" editorial staff on Swiss national TV from 2003 to 2006.

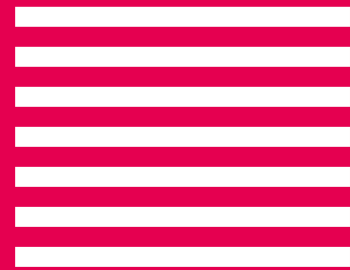
**1953, lebt und arbeitet als freie Publizistin und Kuratorin in Berlin und Basel. Sie ist außerdem engagiert als Projektmanagerin bei Kulturprojekten und gesellschaftspolitisch u.a. in der Arbeit mit Geflüchteten und als Online-Redakteurin für die Plattform „www.demenzfreundliche-kommunen.de“. 1995 – 2002 war sie Festivaldirektorin des Medienkunstfestivals VIPER in Basel und Luzern. Beim Schweizer Fernsehen verantwortete sie 2003 bis 2006 das Kurzfilmformat „ a u f n a h m e n " für die Redaktion „Sternstunden“.*

Insa Wiese

Insa Wiese, *1978 in the heart of East Frisia. She studied Arts and German Language and Literature in Oldenburg, made her own short films, and teamed up with friends to organise the short film festival zwergWERK. After working several years for the Int. Shortfilm Festival Hamburg she was appointed head of the International Short Film Week Regensburg in 2009. She also started working for the UNDERDOX festival in summer 2016. In addition to giving lectures and seminars at

the University of Regensburg and the University for Television and Film Munich, she curates various programmes such as Emerging Artists. She joined the Board of the Bavarian Film Festival Association in April 2016.

*Insa Wiese, *1978 im Herzen von Ostfriesland geboren. Kunst und Germanistik Studium in Oldenburg. Sie hat Kurzfilme gedreht und mit Freunden das Kurzfilmfestival zwergWERK in Oldenburg organisiert. Nach der Sammlung von Erfahrungen beim Hamburger Kurzfilmfestival übernahm sie 2009 die Leitung der Internationalen Kurzfilmwoche Regensburg. Seit Sommer 2016 ist sie ebenfalls beim Festival UNDERDOX tätig. Neben Lehraufträgen und Seminaren an der Universität Regensburg und der HFF München ist sie Kuratorin verschiedener Reihen wie Emerging Artists. Seit April 2016 arbeitet sie als Vorstand des Verbands Bayerischer Filmfestivals.*



EMAF→F.01 26.04. / 22:00 Lagerhalle	Pushed	021
EMAF→F.02 27.04. / 13:00 Lagerhalle	Emerging Artists Vol 3	027
EMAF→F.03 27.04. / 14:30 Lagerhalle	Retrospective (Part 1/3): Werner Nekes	028
EMAF→F.04 27.04. / 16:00 Filmtheater Hasetor	PUMP	029
EMAF→F.05 27.04. / 16:30 Lagerhalle	Spaces to Wish For	030
EMAF→F.06 27.04. / 17:30 Filmtheater Hasetor	Retrospective (Part 2/3): Werner Nekes	033
INIT→F.07 27.04. / 18:00 Lagerhalle	Home is where the WiFi connects automatically	034
EMAF→F.08 27.04. / 19:30 Lagerhalle	Sound Relations	037
EMAF→F.09 27.04. / 20:00 Filmtheater Hasetor	Pawlenski – Der Mensch und die Macht	039
EMAF→F.10 27.04. / 21:00 Lagerhalle	Politics and Other Fairy Tales	040
EMAF→F.11 27.04. / 22:00 Filmtheater Hasetor	Push Back	043
INIT→F.12 27.04. / 22:30 Lagerhalle	Look Into the Inner Side	046

EMAF→F.13 28.04. / 13:00 Lagerhalle	Utopian Remains	049
EMAF→F.14 28.04. / 14:30 Lagerhalle	Retrospective (Part 3/3): Werner Nekes	051
EMAF→F.15 28.04. / 16:00 Filmtheater Hasetor	Land of Not Knowing	055
INIT→F.16 28.04. / 16:30 Lagerhalle	Screen Spaces	056
EMAF→F.17 28.04. / 17:30 Filmtheater Hasetor	UFE (UNFILMEVENEMENT)	059
EMAF→F.18 28.04. / 18:00 Lagerhalle	Over There	060
EMAF→F.19 28.04. / 19:30 Lagerhalle	Mirrored Realities	062
EMAF→F.20 28.04. / 20:00 Filmtheater Hasetor	Selbstkritik eines bürgerlichen Hun- des	065
EMAF→F.21 28.04. / 21:00 Lagerhalle	Acting Normal	066
EMAF→F.22 28.04. / 22:00 Filmtheater Hasetor	Soundings – MusicClips and More	069
EMAF→F.23 28.04. / 22:30 Lagerhalle	Worlds (Re-)emerging	076
EMAF→F.24 29.04. / 13:00 Lagerhalle	Coded Communities	079

INIT→F.25 29.04. / 14:30 Lagerhalle	Disconnected Connection	082
EMAF→F.26 29.04. / 16:00 Filmtheater Hasetor	HASHTI Tehran	084
EMAF→F.27 29.04. / 16:30 Lagerhalle	Burn Your Map	085
EMAF→F.28 29.04. / 17:30 Filmtheater Hasetor	Tony Conrad: Completely in the Present	087
EMAF→F.29 29.04. / 18:00 Lagerhalle	Staged States	088
EMAF→F.30 29.04. / 20:00 Filmtheater Hasetor	Pushing the Dream	091
EMAF→F.32 29.04. / 22:00 Filmtheater Hasetor	Kairos Dirt & the Errant Vacuum	095
EMAF→F.33 29.04. / 22:30 Lagerhalle	Push Forward	096
EMAF→F.34 30.04. / 13:00 Lagerhalle	Incident Reports	101
EMAF→F.36 30.04. / 16:00 Lagerhalle	Cinema Futures	102
EMAF→F.37 30.04. / 18:00 Lagerhalle	The Art of Moving	103

■→EMAF Nominated for the EMAF Award
 ■→Medien Nominated for the EMAF Media Arts Award of the German Film Critics Association (VDFK)
 ■→Dialog Nominated for the Dialog Award

●→GP German Premiere
 ●→EP European Premiere
 ●→WP European Premiere



RadianceScape / 輻射界 (●→GP)
→ XCEED

HK 2015, Digital, 00:01:55
Director, Script, Camera, Editor → XCEED
Homepage → www.xceed.hk/work/radiancescape

Since the 311 Earthquake in Fukushima in 2011, the world's attention has once again been drawn to the nightmare of nuclear disasters. The RadianceScape project is a data-visualising audio-visual piece aiming to visualise radioactivity and to raise public awareness. It is based on live radiation data from Safecast.org, a global sensor network for collecting and sharing radiation measurements, to visually generate a cityscape.

Seit dem Erdbeben in Fukushima im Jahr 2011, wurde das Augenmerk der Welt erneut auf den Albtraum einer Nuklearkatastrophe gerichtet. Das Projekt RadianceScape ist ein audio-visuelles Werk zur Visualisierung von Daten, um Radioaktivität darzustellen und somit die Öffentlichkeit wieder verstärkt auf dieses Thema aufmerksam zu machen. RadianceScape basiert auf Messungen radioaktiver Emissionen von Safecast.org, einem weltweiten Sensorenetzwerk zur Sammlung und Teilung von Messungen radioaktiver Strahlung, mit dem Ziel, ein visuell dargestelltes Gesamtbild zu erzeugen.

XCEED is a new media art collective based in Hong Kong, focusing on digital art installation, crafting spatial experience, interactive and audio-visual performance. Their works have been showcased at various international art festivals, including FILE, Kernel, Cynet, Microwave and Madatac. Recently, RadianceScape has been presented at Ars Electronica, Linz and exhibited in the Museum of Contemporary Art Taipei.



Between Flashback and Déjà-vu II
→ Krassimir Terziev

BG 2016, Digital, 00:09:00
Director, Script, Camera, Editor → Krassimir Terziev
Distribution → Argos, www.argosarts.org

Two cameras are watching each other. One of them is fixed on a tripod overlooking a wide panoramic view of Sofia from a high viewpoint, the other one is mounted on a drone seeking the location of the first one in a close-up on the facade of a building.

Zwei Kameras beobachten sich. Eine von ihnen ist an einem Stativ installiert und bietet aus großer Höhe einen weiten Panoramablick über Sofia – die andere Kamera, an einer Drohne befestigt, sucht von der Fassade eines Gebäudes den Standort der ersten Kamera in einer Nahaufnahme.

Krassimir Terziev *1969 in Dobritch, Bulgaria. Lives and works in Sofia. He received a Ph.D. in Cultural Anthropology at Sofia University in 2012, and is lecturer in the Digital Arts MA Program at the National Academy of Arts in Sofia. As one of Bulgaria's leading contemporary artists, his work concerns the clichés of contemporary urban cultures, the mystification of national values, memory and social amnesia.



Selfencoding
 ↳ Michael Brynntrup

DE 2016, Digital, 00:02:12
 Director, Script, Camera, Editor, Animation
 ↳ Michael Brynntrup
 Music ↳ Michael Brynntrup, Markus Kempken
 Distribution ↳ MBC-Filmproduktion,
 Homepage ↳ www.brynntrup.de

Bye-bye, bits and bytes: I've mathematised myself into digital codes.

-- .. --.- .-.. -... .- -... -.. -.. -.. -.. -.. -.. -..
 QR code (abbreviated from Quick Response Code) is an optical label that contains information arranged in a square grid on a white background, which can be read by an imaging device (such as a camera, scanner, etc.) (en.wikipedia.org)

Bye-bye, bits and bytes: I've mathematised myself into digital codes.

Auf Wiedersehen: Ich habe mich in die digitalen Codes mathematisiert.

-- .. --.- .-.. -... .- -... -.. -.. -.. -.. -.. -.. -..
Der QR-Code (englisch Quick Response, „schnelle Antwort“) ist eine Methode, Informationen so aufzuschreiben, dass diese besonders schnell maschinell gefunden und eingelesen werden können. (de.wikipedia.org)

Auf Wiedersehen: Ich habe mich in die digitalen Codes mathematisiert.

Michael Brynntrup *1959 in Muenster/Germany. Studied Philosophy and History of Arts. Received a Master's degree in Fine Arts in 1991. Living in Berlin since 1982. Installations, performances, over 70 experimental short films and videos since 1980, four feature films. Film exhibitions at the Museum of Modern Art New York and Berlin Film Festival. Numerous film awards and solo presentations at international film and media art festivals. – Since 2006 Professor for Film/Video at Braunschweig University of Art.



Die Biblioskopin – Lesen lernen mit Franzi / The Biblioskopin – Learn to read with Franzi
 (🎧 ↳ WP)

↳ Katharina Wibmer
 DE 2016, Digital, 00:14:56
 Director, Script, Camera, Editor, Animation
 ↳ Katharina Wibmer
 Music ↳ Childish Music
 Cast ↳ Katharina Wibmer, Bermi (Dog)
 Homepage ↳ www.katharinawibmer.de

Franzi wants to learn to read and goes to the big new city library. Practice with her in 11 chapters on how to read efficiently. "Biblioskopin" is an ironic guide about reading in an absurd, upside-down library architecture.

Franzi will lesen lernen und geht in die große neue Stadtbücherei. Üben sie mit ihr in 11 Kapiteln, wie man dort effizient liest. „Die Biblioskopin“ ist ein ironischer Ratgeber über das Lesen in einer absurden, auf den Kopf gestellten Bibliotheksarchitektur.

Katharina Wibmer * 1966, Academy of Music and Performing Arts in Stuttgart. Filmakademie Baden-Württemberg: film design, trilogy of videos (Der Krampf, Franzi, Last Loosening). International video festivals, Marler Videokunstpreis 1996. Kunststiftung Baden-Württemberg, international exhibitions (the Franzi feeling, Franzi im Glück) video-music performances and videoshow at the Expo 2000, Hannover. Video art for children, several CDs with music projects.



Non contractuel
 ↳ Paul Heintz

FR 2015, Digital, 00:16:20
 Distribution ↳ Le Fresnoy, www.lefresnoy.net

Autodis is a small car dealership with 13 employees: a manager, accountants, human resources and sales assistants. But they are just pretending, because Autodis is just a training company for the unemployed, a virtual enterprise. Its detachment from the real world is never forgotten by the employees, and turn into the film's cinematic concept. A study about work and its meaning and the difficulties to comply with standards, especially the ones set by the modern world.

Autodis ist ein kleiner Autovertrieb mit 13 Mitarbeitern. Doch es ist ein Büroalltag, der nur so tut, als sei er real. Denn Autodis ist eine Trainingsmaßnahme für Arbeitslose. Ein virtuelles Unternehmen, eine Täuschung, deren fehlende Verortung in der Wirklichkeit den Angestellten dauerhaft bewusst bleibt und hier zum filmischen Mittel wird. Eine Studie über das Tun und seinen Sinn, welche zugleich die Anforderungen und Abläufe der modernen Arbeitswelt offen legt.

Paul Heintz *1989 in Saint-Avold (France). Fine Arts graduate at Beaux-Arts de Nancy, Arts Décoratifs de Paris and Le Fresnoy, studio national des arts contemporains. He currently lives and works in Paris.



OS Love
 ↳ Luc Gut

CH 2016, Digital, 00:06:00
 Director, Script, Editor ↳ Luc Gut
 Camera ↳ Marco Barberi
 Music ↳ Murat Ombombe
 Cast ↳ Lisina Gut
 Animation ↳ William Crook
 Homepage ↳ www.gut.li

Click, click. Tip, tip, tip... Tip, tip. A young woman seeks spirituality and tranquility in the web. Bit by bit she dives into the absurd realm of screensavers and desktop backgrounds until merging with the uncanny operating system named "OS Love".

Klick-klick. Tip-tip-tip..tip-tip. Eine junge Frau sucht im Internet nach Spiritualität und innerer Balance. Immer tiefer taucht sie ein in eine absurde Welt von Bildschirmschonern und Desktop-Hintergründen, bis sie eins wird mit dem mysteriösen Betriebssystem „OS Love“.

Luc Gut is a video and sound artist from Zurich. His work is about experimenting with image, movement and music in the context of digital media.



Smarter User
↳ Kuesti Fraun

DE 2016, Digital, 00:00:45
Director, Script ↳ Kuesti Fraun
Camera, Editor ↳ Chris Brandl
Cast ↳ Danny Wirsching
Homepage ↳ www.facebook.com/mobtik

A re-interpretation of the Lord's Prayer.
Eine Neuinterpretation des Vaterunser.

Kuesti Fraun is an independent filmmaker and author from Germany specialised in the production of short-format stories in motion picture and sounds.



Re viewers
↳ Isabella Gresser

DE 2016, Digital, 00:05:00
Director, Script, Camera, Editor,
Animation ↳ Isabella Gresser
Homepage ↳ www.isabellagresser.com

This experimental video interweaves real footage and virtual reality elements. Will we only begin to exist when we have been replaced by a simulacrum of oneself?

Das experimentelle Video lässt zwei Immersionsmethoden kollidieren und reflektiert mit viel Augenzwinkern die VR Industrie. Beginnen wir erst zu existieren, wenn wir durch ein Simulacrum von uns selbst ersetzt werden?

Isabella Gresser studied Fine Art with Marina Abramovic and lives as an artist in Berlin. Her multi-layered videos, focusing on distinctions between analogue and digital technologies, encompass found-footage, drawings and photographs combined with literature. Often the use of low-tech animation contrasts with contemporary digital media. She has been awarded residencies in Asian countries, and her videos have screened at many video art and film festivals and exhibitions.



WHAT WEEE ARE – WEEEdroponics (● ↳ GP)
↳ Alessio De Marchi, Alessandra Turcato

IT 2016, Digital, 00:04:43
Director
↳ Alessio De Marchi, Alessandra Turcato
Script, Editor, Animation, Cast
↳ Alessio De Marchi
Camera, Music ↳ Alessandra Turcato
Homepage ↳ www.griffinmetals.org

Planting the seeds, Growing the Future: Technology pervades every aspect of our lives: the way we move... the way we work... the way we meet and communicate... how we make love and what we eat... Yet, in pursuing his quest, man also generates huge amounts of increasingly technological waste...

Das Saatgut säen, die Zukunft aufbauen: Technologie durchzieht jeden Aspekt unseres Lebens: Die Art, wie wir uns bewegen ... die Art, wie wir arbeiten... die Art, wie wir uns begegnen und kommunizieren... wie wir uns lieben und was wir essen ... In seinen Bestrebungen nach neuester Technologie, erzeugt der Mensch jedoch auch immer größere Berge von technologischem Abfall...

Alessio De Marchi launched the WHAT WEEE ARE project in 2014; by bringing together all his experience, the project aims to raise awareness of broader issues related to our technological world. His hands-on experience, creativity and technical expertise make him a 360° artist with a touch of social and political entrepreneurship.



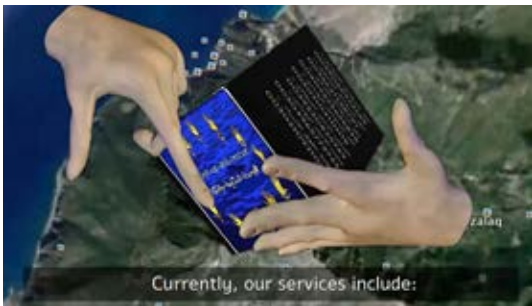
exodus
↳ Acci Baba

DE 2016, Digital, 00:02:25
Director, Script, Camera, Editor ↳ Acci Baba
Music ↳ Mohammad Reza Mortazavi
Homepage ↳ www.accibaba.com

An experimental film to explore behaviours of an artificial system reaching the point of saturation. Central to the work is the aesthetic combination of geometry and life, expressed by collinear structure and living ants. The sugar water falls from the sky, artificially creating an ecosystem for ants to survive. Through the perspective of a micro-organism, the artwork finds the relation between the viewers to reflect the formula emerging from the hyper reality.

Ein Experimentalfilm zur Erforschung des Verhaltens eines künstlichen Systems, das die Sättigungsgrenze gerade erreicht. Ein zentraler Punkt dieser Arbeit ist die ästhetische Kombination von Geometrie und Leben, ausgedrückt durch kollineare Strukturen und lebende Ameisen. Das Zuckerwasser fällt vom Himmel, und erzeugt somit künstlich ein Ökosystem zum Überleben der Ameisen. Aus der Sicht eines Mikroorganismus, findet das Werk die Beziehung unter den Zuschauern, um die aus der Hyperrealität entstehende Formel zu reflektieren.

Acci Baba is a Japanese visual artist whose works are expressed via installation artwork and film. His conception originates from combining everyday objects, resulting in a non-verbal visual language expressing a philosophical silhouette of universal principles.



Welcome to Relief & Monitoring (● → EP)
 → Ronnie Karfiol

IL 2016, Digital, 00:03:30
 Director, Script, Editor, Animation
 → Ronnie Karfiol
 Camera → Ronnie Karfiol / Google Earth
 Vocal dubbing → Sheer Ziv
 Homepage → www.ronniekarfiol.com

Inspired by secret Facebook groups of Syrian refugees, this video creates a compelling, yet very dystopian advertisement by the group Relief & Monitoring. Their specialisation: providing aid for refugees on the run through online assistance. The video reflects on how forced immigration functions in the 21st century. GPS, memes, smuggler ads, SOS posts and gadgets for DIY survival are all part of this. What else can one do in an era governed by the internet more than by governments?

Inspiziert durch die geheimen Facebook-Gruppen syrischer Flüchtlinge, erzeugt dieses Video eine überzeugende, doch auch sehr dystopische Werbung der Gruppe Relief & Monitoring. Ihr Schwerpunkt: Hilfe für Flüchtlinge auf der Flucht über das Internet. Das Video zeigt, wie Zwangsmigration im 21. Jahrhundert abläuft. GPS, Memes, Schlepper-Anzeigen, SOS Posts und Gadgets und Tricks zum Überleben, all das ist Teil davon. Was kann man noch tun in einer Zeit, die vom Internet und nicht von Regierungen regiert wird?

Ronnie Karfiol is a media artist currently based in Tel Aviv, Israel. Karfiol's work explores the effect that the internet and other new technologies have on our society. Treating the internet as her studio, she also seeks to engage animation, machinima, 3D prints and the use of arduino and sensors in her video installations. Karfiol's work has won awards in both Germany and Israel, and has been featured at the DocAviv festival and various art shows in Tel Aviv.

Emerging Artists Vol 3

Contemporary Experimental Films and Video
 Art from Germany / Presented by AG Kurzfilm
 and German Films
*Zeitgenössische Experimentalfilme und
 Video-Kunst aus Deutschland / Präsentiert
 von AG Kurzfilm und German Films*

For the third time the AG Kurzfilm – German Short Film Association and German Films compiled a program, dedicated to the young experimental film and video art from Germany. "Emerging Artists" wants to support experimental, highly artistic works that can not only be seen at film festivals but also in museums or galleries.

The jury – Giovanna Thiery (Stuttgarter Filmwinter – Festival for Expanded Media), Insa Wiese (International Short Film Week Regensburg), Alfred Rotert (European Media Art Festival), Gerhard Wissner (Kassel Documentary Film and Video Festival) and Anne Turek (AG Kurzfilm) selected eight works for the third edition of "Emerging Artists" from more than 120 submissions.

Olaf Stüber, the initiator and curator of Video-art at Midnight, an artists' cinema project in Berlin, writes in his prelude to this year's programme: "Yet, it is crucial to acknowledge that young artists also have something to say, making a significant contribution to the current discourse. Because only through real innovations and new inputs something shall develop. In this sense it is very exciting to present the emerging artists that were selected this year. Marlene Denningmann, Aleksandar Radan, Lotte Meret, Patrick Buhr, Vanessa Nica Mueller, Ines Christine and Kirsten Carina Geißer, NEOZOON and Rainer Kohlberger – these are names we certainly will encounter more often in the coming years."

Mit „Emerging Artists – Contemporary Experimental Films and Video Art from Germany“ präsentieren AG Kurzfilm und German Films die dritte Edition ihres Programms mit kurzen, experimentellen Arbeiten junger NachwuchskünstlerInnen. Die Organisatoren möchten mit dem Programm stark künstlerisch ausgerichtete Film- und Videokunstarbeiten promoten, die nicht nur auf Festivals, sondern auch über den Kunstmarkt in Museen, Galerien ausgewertet werden können.

Die Jury bestehend aus Alfred Rotert (EMAF Osnabrück), Giovanna Thiery (Filmwinter Stuttgart), Insa Wiese (Internationale Kurzfilmwoche Regensburg), Gerhard Wissner (Kasseler Doku-

mentarfilm und Videofest) und Anne Turek (AG Kurzfilm) hat aus über 120 Einreichungen für die dritte Ausgabe acht Arbeiten ausgewählt.

Olaf Stüber, Initiator und Kurator von Videoart at Midnight in Berlin schreibt in seinem Vorwort zum aktuellen Programm: „Es ist wichtig anzuerkennen, dass junge Künstler etwas zu sagen haben, dass sie einen bedeutenden Beitrag zum aktuellen Diskurs leisten. Denn nur durch echte Innovationen und neue Impulse kann etwas Neues entstehen. In diesem Sinn sind wir sehr begeistert von den neuen KünstlerInnen, die für die diesjährige Kompilation ausgewählt wurden. Marlene Denningmann, Alexandar Radan, Lotte Meret, Patrick Buhr, Vanessa Nica Mueller, Ines Christine und Kirsten Carina Geißer, NEOZOON und Rainer Kohlberger – diesen Namen werden wir sicherlich in den nächsten Jahren noch öfter begegnen.“

Programme

Wunschkonzert

→ Marlene Denningmann
 DE 2016, Digital, 00:12:47

in between identities

→ Aleksandar Radan
 DE 2015, 00:08:50

Surface Glaze

→ Lotte Meret Effinger
 DE 2015, digital, 00:08:00

Something About Silence

→ Patrick Buhr
 DE 2015, digital, 00:12:22

Plateau

→ Vanessa Nica Mueller
 DE 2015, digital, 00:12:43

Lucky

→ Ines Christine Geißer,
 Kirsten Carina Geißer
 DE 2015, digital, 00:11:00

MY BBY 8L3W

→ Art Collective NEOZOON
 FR/DE 2014, digital, 00:03:30

Moon Blink

→ Rainer Kohlberger
 AT/DE 2015, digital, 00:10:00



Uliisses
→ Werner Nekes

DE 1981/82, 16 mm, 01:34:00
Script based on ULYSSES by James Joyce, ODYSSEY by Homer, THE WARP by Neil Oram
Team → Bernd Upnmoor, Birger Bustorff, Dore O., Herbert Jeschke, Volker Bertzky, Gisela Schanzenbach, Astrid Nicklaus, Werner Nekes.
Music → Anthony Moore, Helge Schneider, and musicians of the Science Fiction Theatre of Liverpool.
Cast → V. A. Wölfl, Tabea Bloomenschein, Russel Denton.
Prädikat → Besonders wertvoll

"This film is a Homeric journey through the history of film. Its subject is the mythological Odysseus of Homer, James Joyce's Ulysses, and the synthetical Telemach/Phil figure of Neil Oram. Werner Nekes combines these three characters and unfolds their story in analogy to the history of Lichteratur, i.e. writing in light = film. Yet his main subject is visual language itself. Odysseus/Bloom is transformed into Uli the photographer. Penelope/Molly is his model, while Telemach/Stephen becomes Phil at the outset of Telemachia. The joining of their vitae occurs one day in September 1980 in the Ruhr area, just before the German elections." (From the information leaflet the producer).

"... Nekes' latest film provokes praise such as this in a very special way. In my opinion Uliisses is his masterpiece up to date. As an excellent historian of cinematography, Nekes has always taken care that his own inventions are correlated to history as such. In this narrative the instruments of cinematographic history are reflected upon in their influence on our perception of the world, as well as in their metaphorical realization. Uliisses offers a wealth in metaphors of light, as no other director has previously achieved." (Bazon Brock, Aug. 1982)

"The object of the odyssey is pictorial language as such: learning to see and wanting to

see. It ranges from cinematographic archaeology to playful innovations of the latest kind" Dietrich Kuhlbrodt, Frankfurter Rundschau, 30.10.1982

Der Film ist eine homerische Reise durch die Geschichte des Kinos. Sein Thema ist der mythologische Odysseus von Homer, der Ulysses von James Joyce und die synthetische Figur Telemach/Phil von Neil Oram. Werner Nekes faßte diese drei Figuren zusammen und zeigt ihre Geschichte analog zur Geschichte der „Lichteratur“, des Schreibens mit Licht = Film. Doch sein Hauptthema ist die visuelle Sprache selbst. Odysseus/Bloom verwandelt sich in Uli, den Fotografen, Penelope/Molly ist sein Modell, Telemach/Stephan wird Phil, der seine „Telemachia“ beginnt. Die Verknüpfung ihrer drei Lebensläufe geschieht an einem Tag im September 1980 im Ruhrgebiet, vor den Wahlen in der Bundesrepublik. (...) In besonderer Weise fordert der bisher letzte Film von Nekes zu solchem Lob heraus. Für mich ist „ULIISSES“ sein bisheriges Meisterwerk. Nekes hat als ausgezeichnete Historiker der Kinematographie immer schon darauf geachtet, seine eigenen Erfindungen in Beziehung zur Geschichte zu setzen, nicht nur die Instrumente der Geschichte der Kinematographie werden in ihrem Einfluss auf unsere Wahrnehmungen der Welt in der Erzählung reflektiert, sondern auch ihre metaphorischen Umsetzungen, „ULIISSES“ präsentiert eine bisher bei keinem Filmer beobachtbare Fülle der Lichtmetaphorik. Bazon Brock, Aug. 1982

„ULIISSES“ ist ein Großwerk äußerster Verdichtung...Gegenstand der „ODYSSEE“ ist die Bildsprache selbst: Das Sehenlernen und das Sehenwollen. Dietrich Kuhlbrodt, Frankfurter Rundschau, 30.10.1982

Retrospective (Part 2/3) → Page 033
Retrospective (Part 3/3) → Page 051



PUMP (● → GP)
→ Joseph David

FR 2016, Digital, 01:00:53
Director, Script → Joseph David
Camera → Olivier Cousin, Joseph David, Andrew Kötting
Editor → Joseph David, Baptiste Evrard
Music → Pierre Bastien
Cast → Joseph David, Andrew Kötting, Albertine
Distribution → L'image d'après,
www.limagedapres.info

Two men: Joseph David and Andrew Kötting. Two pairs of arms devoted to one activity: PUMPING. Perched at a height of eight metres above ground, the duo are actively engaged in propelling a strange contraption along a concrete viaduct. The remains of a test track for the Aerotraine, a mono-rail linking Saran to Ruan in the Loiret region in France, becomes the scene of a seven-day excursion during which both Sisyphii take up residence in a MAU (Mobile Accomodation Unit), designed especially for them.

Why are they pumping? We have no idea, and neither do they! All we do know is that they expend great energy in doing so, as they proceed from one point to the next along a track 18 kilometres long. They consider the world below, with which they communicate at times, and the world above, within which they have isolated themselves. What

is the final destination when the sole purpose of a journey is in its completion?

Zwei Männer: Joseph David und Andrew Kötting. Zwei Armpaare, die sich nur einer Aufgabe widmen: PUMPEN. Auf einer Höhe von acht Metern über dem Boden, ist das Duo aktiv damit beschäftigt, eine seltsame Vorrichtung auf einem Betonviadukt voranzutreiben. Die Überreste einer Teststrecke für den Aerotraine, einer Einschienenbahn, welche Saran mit Ruan in der Loiret-Region von Frankreich verbindet, wird zum Schauplatz einer siebentägigen Exkursion. Während dieser Zeit bewohnen die Sisyphusse eine, extra für sie entworfene, MUE (Mobile Unterkunftseinheit).

Warum pumpen sie so? Wir haben keine Ahnung und sie auch nicht! Was wir jedoch wissen ist, dass sie große Energie auf diese Aktion verwenden, während sie von einem Punkt der 18-kilometer langen Strecke zum Nächsten gelangen, betrachten sie die Welt da unten, mit welcher sie gelegentlich kommunizieren, sowie die Welt da oben, in die sie sich zurückgezogen haben. Was ist das endgültige Ziel einer Reise, deren einziger Zweck ihre Vollendung ist?

Joseph David *1979. After trying his hand at various subject groups (economy, biology), he obtained his baccalaureate in accounting and business studies. He is a graduate of the School of Art in Cambrai (2008), and of Le Fresnoy, the National Studio of Contemporary Arts (2010). For the past 6 years, he has been working between Brussels, Lille and Orléans.



Fishing is not done on Tuesdays (M → Medien)
 → Lukas Marxt, Marcel Odenbach

AT / DE 2017, Digital, 00:16:01
 Director, Script → Lukas Marxt, Marcel Odenbach
 Script → Lukas Marxt, Marcel Odenbach
 Sound Design → Yler Lewis
 Distribution → sixpackfilm, www.sixpackfilm.com

Landscape is a question of distance. Patterns and formations become recognizable from a distance revealing the landscape as a fabrication, a result of natural and historical movements. Fishing is not done on Tuesdays takes variously distanced, moving and focused looks at a location on the coast of Ghana. The first building block of a grid that threads its way through the entire film is indicated by a rotating bird's eye view of a densely woven canopy of trees intersected by an uneven wall. (...) There is no fishing on Tuesdays. Loudspeaker systems are the domain of Christian agitators on Sundays. The everyday rhythms of this place are overlaid with the drumming of rotors, the swelling and waning of music and the ocean. Their intersection is marked by this house on stilts, this perch from which an interior grid merges with the exterior as landscape.

Landschaft ist eine Frage der Entfernung. Aus der Distanz werden Muster und Formationen erkennbar, in denen sich die Landschaft als Gemachtes, als Resultat natürlicher und historischer Bewegungen

offenbart. Fishing is not done on Tuesdays wirft unterschiedlich entfernte, bewegte und fokussierte Blicke auf einen Ort an der Küste Ghanas. Der rotierende Blick von oben auf ein dichtes Dach von Baumwipfeln, durch das die unregelmäßige Gerade einer Mauer verläuft, deutet den ersten Baustein eines Rasters an, das den gesamten Film durchzieht. (...) Dienstags wird nicht gefischt. Sonntags gehören die Lautsprecheranlagen den christlichen Agitatoren. Über die Alltagsrhythmen des Ortes legt sich das regelmäßige Trommeln der Rotoren, das An- und Abswellen von Musik und Meer. Ihren Kreuzungspunkt markiert jenes Haus auf Stelzen, jener Hochsitz, aus dessen gerastertem Innen heraus sich das Außen als Landschaft erschließt. (Katrin Mundt, Translation: Eve Heller)

Lukas Marxt *1983 in Styria, Austria. Marxt studied Environmental Sciences for Geography in Graz, and switched to Audio Visual Studies at the Art University in Linz in 2004. From 2007 to 2008 he attended the Faculdade de Belas Artes de Lisboa at the Institut Arte Multimédia. In 2009 Marxt pursued postgraduate studies at the Art University in Cologne and HGB Leipzig. He lives and works in Cologne and Graz.

Marcel Odenbach *1953 in Cologne, Germany, where he studied Architecture, Art History and Semiotics between 1974–79. In the late 1970s, he started using video work, tapes, installations, performances and drawings to probe the cultural identity of his native Germany.



Necessity Has No Low (E → WP, M → Dialog)
 → Ahmed Hamed

EG / DE 2016, Digital, 00:06:01
 Director, Script, Camera, Editor → Ahmed Hamed

A day in the life of a boy who works at one of the brick factories, where many child workers embark on their 'careers'. This is where their working lives begin, and where it will end, like that of the old man who is harshly introducing them to the job.

Ein Tag im Leben eines Jungen der in den Ziegelfabriken arbeitet wo viele Karrieren von Kinderarbeit beginnen und deren Berufsleben hier den Anfang und wie das des alten Mannes, der ihn in den harten Arbeitsalltag rigoros einweist, auch hier enden wird.

Ahmed Hamed Mohamed Mohamed * 1994 in Egypt. Actor of the Actors Trade Union. Bachelor of Arts from the Faculty of Arts Department of Theatre Acting and Directing of Helwan University in 2015. Currently studying Photography and Film Directing at the Higher Institute of Cinema, and working in a cinema in Cairo.



Convolve (E → EP)
 → Colby Richardson

CA 2016, Digital, 00:03:20
 Director, Script, Camera, Editor,
 Animation → Colby Richardson
 Distribution Video Pool → www.videopool.org

A frantic and hypnotic journey through the pages of Greg Bright's Fontana Mazes. Utilizing single frame animation, prisms, warped mirrors, and water to further distort the already convoluted path of the labyrinth. Shot with in-camera editing on Super 8, the score is generated by a video feed of the film which is directly translated into an audio signal.

Eine wilde und hypnotisierende Reise durch die Seiten von Fontana Mazes von Greg Bright. Verwendet werden Einzelbild-Animation, Prismen, verzerrte Spiegel und Wasser, um die Verwirrung durch die ohnehin schon verschlungenen Pfade des Labyrinths noch zu steigern. Auf Super 8 gedreht und in der Kamera geschnitten, wird die Musik durch einen Video-Feed des Films erzeugt, der direkt in ein Tonsignal umgewandelt wird.

Colby Richardson is an experimental film-maker based in Winnipeg.



Foyer (📍 → GP)
→ **Ismaïl Bahri**

FR 2016, Digital, 00:31:32
Director, Script, Camera, Editor → **Ismaïl Bahri**
Distribution → SPECTRE PRODUCTIONS,
www.spectre-productions.com

At first, *Foyer* seems to be a projection without film, where the only thing visible is a palpitating white screen. Voices accompany this white emptiness. At first centered on the camera, these conversations quickly reveal singular points of view, which trace the forms of a particular social and political landscape. They offer a glimpse of the context in which a tentative work experience is unfolding, searching for its way in the agitated world.

Zunächst scheint Foyer eine Projektion ohne Film zu sein, bei der das einzig Sichtbare eine pulsierende weiße Leinwand ist. Stimmen untermalen diese weiße Leere. Die Stimmen fokussieren sich zunächst nur auf die Kamera, aber die Gespräche enthüllen rasch einzelne Ansichten, die die Formen bestimmter sozialer und politischer Landschaften verfolgen. Sie ermöglichen einen flüchtigen Blick auf den Zusammenhang, in dem sich zaghafte Erfahrungen in der Arbeit entfalten und ihren Weg in einer aufgeregten Welt suchen.

Ismaïl Bahri studied Fine Arts in Paris and Tunis, his hometown. His work incorporates many cultural and aesthetic references, developing visual experiments that are both sensitive and precise. The results of these experiments take varying forms – drawings, videos, photographs, installations, and hybrids of these forms. He lives and works between Paris, Lyon and Tunis.



Werner Nekes – Das Leben zwischen den Bildern / Werner Nekes – The Life between Pictures
→ **Ulrike Pfeiffer**

DE 2017, Digital, 01:28:00
Director, Script → **Ulrike Pfeiffer**
Camera → **Bernd Meiners**
Editor → **Kawe Vakıl**
Music → **André Feldhaus**
Sound Design → **Andreas Hellmanzik**
Production → **TAG/TRAUM Filmproduktion**
Producer → **Gerd Haag**
Distribution → **www.mindjazz-pictures.de**

Werner Nekes (1944 – 2017) was one of the most important contemporary experimental filmmakers and owner of the largest cinematographic collection in the world containing almost 40,000 exhibits. But despite worldwide recognition, his work raises questions and contains puzzles and optical illusions: who was the person behind the pictures and what has driven him? Since he co-founded the Hamburg Film Coop in 1967 Nekes was a driving force for the post-war generation in German experimental film.

The film takes up the challenge of not only analysing Nekes' important work but also attempts to gain a deeper understanding through Nekes himself by studying his roots, surroundings and personality. Also this documentary provides an insight into the history of experimental film in Germany. In conversations with his friends and colleagues, among them Bernd Upnmoor, Helmut Herbst, Alexander Kluge, Klaus Wyborny, Daniel Kothenschulte and Helge Schneider, **Ulrike Pfeiffer** takes us on a journey into the broad expanse of Nekes' cabinet of wonder and his cinematic works.

Werner Nekes (29. April 1944 – † 22.01.2017) war einer der bedeutendsten zeitgenössischen Experimentalfilmmacher und Herr über die größte kinematographische Sammlung der Welt, die fast*

40.000 Exponate umfasst. Sein Werk wirft – trotz weltweiter Anerkennung – Fragen auf, enthält Rätsel und optische Täuschungen: Wer war der Mensch hinter den Bildern und was hat ihn angetrieben? Seit er 1967 die Hamburger Film Coop mitbegründete war Nekes eine treibende Kraft für die Nachkriegsgeneration im deutschen Experimentalfilm.

Der Film stellt sich der Herausforderung, nicht nur das bedeutende Nekes'sche Werk zu erfassen, sondern durch den Menschen Nekes, durch die Erforschung seiner Wurzeln, seines Umfelds und seiner Persönlichkeit ein tieferes Verständnis aufzubauen. Dabei gewährt die Dokumentation Einblicke in die Geschichte des Experimentalfilms in Deutschland. Anhand von Gesprächen mit Freunden und Weggefährten, darunter Bernd Upnmoor, Helmut Herbst, Alexander Kluge, Klaus Wyborny, Daniel Kothenschulte und Helge Schneider schickt Ulrike Pfeiffer uns in die Weiten seiner filmarchäologischen Wunderkammer und seines filmischen Werkes.

Ulrike Pfeiffer *in Korbach, Germany, lives in Hamburg. After completing an apprenticeship as a photographer with Siegfried Wack in Cologne, she studied art photography at the University of Applied Sciences for Art and Design in Cologne from 1974 to 1978. Between 1979 and 1984 she took a degree in film at the German Film and Television Academy Berlin. Alongside her work as a cinematographer and photographer, she also makes her own films on 8mm, super 8, 16mm, 35mm and video. She is a guest lecturer at the Hamburg University of Technology, the University of the Arts in Bremen and the University of Fine Arts of Hamburg and has been a board member of Cinegraph – Hamburgisches Centrum für Filmforschung e. V. since 2009.

Retrospective (Part 1/3) → Page 028
Retrospective (Part 3/3) → Page 051



Hunde / Dogs
 ↳ Andrea Rützel, Eric Birnbaum

DE 2016, Digital, 00:01:07
 Director, Script, Editor
 ↳ Andrea Rützel, Eric Birnbaum
 Camera ↳ Eric Birnbaum
 Cast ↳ Mario Rohn

dog (noun, masculine): mammal (bred in many varieties) that can bite and bark; socialised (house) dog (as opposed to wild or stray dog); (slang, derogatory, informal) despicable man, scoundrel, villain.

Hund, der (Subst. mask., deutsch): (in vielen Rassen gezüchtetes) Säugetier, das beißen und bellen kann; sozialisierter (Haus-)Hund (in Unterscheidung zum Wild- oder Straßenhund); (salopp abwertend) gemeiner Mann, Lump, Schurke.

Eric Birnbaum and Andrea Rützel studied Media Art and Design together at Bauhaus University Weimar. Andrea was a participant of the Professional Media Master Class 2014 at Werkleitz Society in Halle, and lives in Leipzig. Eric works as a photographer and cinematographer in Berlin.



Heimat / Homeland
 ↳ Sam Peeters

BE 2016, Digital, 00:05:53
 Director, Script ↳ Sam Peeters
 Camera ↳ Silvian Hettich
 Editor ↳ Niels De Vos

Right-wing populism is spreading through Western Europe like wildfire. It is most popular in quiet, white neighbourhoods where people are shielded from different cultures and lifestyles. In this unscripted documentary, Peeters portrays an ironic caricature of life in the Flemish suburbs, which reflects the current European Zeitgeist.

Rechtspopulismus verbreitet sich in Westeuropa wie ein Großflächenbrand. Vor allem in ruhigen, weißen Wohngebieten, in denen Menschen von unterschiedlichen Kulturen und Lebensstilen abgeschirmt leben, findet er viele Anhänger. In diesem improvisierten Dokumentarfilm zeigt Peeters eine ironische Karikatur des Lebens in flämischen Vororten, die den derzeitigen europäischen Zeitgeist widerspiegeln.

Sam Peeters has both Belgian and British nationality. He studied Medicine for three years until he switched to Film, his true passion. Currently he is a master's documentary student at the Royal Institute for Theatre, Cinema & Sound in Brussels, Belgium.



Deep Insomnia
 ↳ Shabnam Azar

DE 2015, Digital, 00:10:15
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Shabnam Azar
 Distribution ↳ KHM, Cologne

On the way back, police at Cologne airport told the driver "You are not allowed to stop here. Leave right away." He showed us a large pasted carton. It is probable that there is a bomb in this box, police said. Loud police siren... General panic...

Auf dem Rückweg sagte die Polizei am Kölner Flughafen zu dem Fahrer „Sie dürfen hier nicht anhalten. Entfernen Sie sich sofort.“ Er zeigte uns einen großen, umklebten Karton. Es besteht die Wahrscheinlichkeit, dass sich eine Bombe in diesem Karton befindet, sagte die Polizei. Laute Polizeisirenen ... Allgemeine Panik ...

Shabnam Azar is an Iranian poet, journalist and artist. She graduated in Journalism at the Centre of Media Studies and Research in Tehran in 2003. She has been living and working in Cologne since 2011, and has been studying Media Arts at the Kunsthochschule für Medien Köln since 2014. Her poems and artistic work have critical and poetic aspects of contemporary man.



Taksim Square
 ↳ Alexander Girav

US 2016, Digital, 00:06:25
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Alexander Girav

Taksim Square is a hybrid of documentary and fiction that follows a Turkish immigrant living in Chicago. He is forced to go through his normal day as a janitor while longing to be with his daughter, as she participates in the riots and protests against the Turkish government in Istanbul. It captures an immigrant's experience of detachment from their family and having to be away from home when their family and people need them most.

Taksim Square ist eine Mischung aus Dokumentarfilm und Fiktion, ein Film, der das Leben eines türkischen Einwanderers in Chicago zeigt. Tag für Tag muss er sich als Hausmeister sein Geld verdienen, während er sich nach seiner Tochter sehnt, die an den Aufständen und Protesten gegen die türkische Regierung in Istanbul teilnimmt. Der Film erzählt von den Erfahrungen eines Einwanderers, der getrennt von seiner Familie lebt und soweit von zu Hause fort sein muss, wenn Familie und Freunde ihn am meisten brauchen.

Alexander Girav is a filmmaker based out of Los Angeles. His work often deals with his Turkish heritage, disconnect and familial relationships, with a meditative and atmospheric approach, often blending narrative and documentary. His short films have been shown at the Calarts Film Video Showcase in 2014 and 2016. His music video work has been featured on websites such as Pitchfork, Fader, and Vice. He is currently working on his thesis film, which will be filmed in Istanbul.



Gis
 ↳ Narges Kalhor

DE 2016, Digital, 00:10:57
 Director ↳ Narges Kalhor
 Script ↳ Narges Kalhor, Aydin Alinejad
 Camera ↳ Christopher Aoun
 Editor ↳ Thomas Erichsen
 Music ↳ Henrik Ajax
 Cast ↳ Faezeh Nikoozad, Benjamin Kramme
 Animation ↳ Sebastian Rasche
 Distribution ↳ wirFILM, www.wirfilm.de

Her hair is Faezeh's identity. But she suffers from a deadly blood disease and her thick curly hair is falling out in large clumps. While trying to pack an unmanagable ivy plant, first the plant falls on the floor and then she herself. The young woman experiences her fall as a surreal leap through time and space and also as a clash with the harsh reality of her old and new homeland.

Ihre Haare sind Faezehs Identität. Doch ihre dichten Locken lösen sich und die Strähnen bleiben zwischen ihren Fingern hängen. Entschlossen packt Faezeh ihr Haar zu ihren anderen Sachen, denn sie wird Deutschland verlassen und in den Iran zurückkehren. Als sie auch noch einen widerpenstigen Efeu einpacken will, stürzen erst die Pflanze und dann sie selbst zu Boden.

Narges Kalhor * 1984 in Tehran, Iran. Studied at the University for Television and Film in Tehran and Graphic Design in Tehran. Assistant director for short movies, documentaries and feature films, editor at an advertising company. Has been studying Documentary Film Directing at the University for Television and Film Munich since 2010.



See a Dog, Hear a Dog
 ↳ Jesse McLean

US 2016, Digital, 00:17:40
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Jesse McLean
 Distribution ↳ Video Data Bank, www.vdb.org

With YouTube dog videos, chatbot dialogue windows, and an iTunes visualiser among other sources, *See a Dog, Hear a Dog*—McLean's latest analytic tragicomedy of infinite human desire and finite technological capacity—considers the deficits and surpluses produced by attempts at communication among humans, animals, and machines; both directly and as mediated by one another.

Mit Hundevideos auf YouTube, Chatbot Dialogfenstern und einem iTunes Visualizer und anderen Quellen, betrachtet McLeans neue analytische Tragikomödie die unersättlichen Wünsche des Menschen und die endlichen technische Möglichkeiten – die Schwächen und Mehrwerte der Kommunikationsversuche zwischen Menschen, Tieren und Maschinen, die sowohl direkt als auch mediatisiert vermittelt werden. (Colin Beckett)

Jesse McLean is a media artist motivated by a deep curiosity about human behaviour and relationships, and concerned with both the power and the failure of the mediated experience to bring people together. Recent videos put pressure on the ways emotions are lived in an age of

mediated experience. Her new body of work is more specifically connected to the fraught relationships people have with computers, technology we both rely on and resent.



Electro-Pythagorus
(A Portrait of Martin Bartlett) (🎧→GP)
 ↳ Luke Fowler

UK 2016, Digital, 00:44:32
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Luke Fowler
 Distribution ↳ LUX, www.lux.org.uk
 Courtesy ↳ Luke Fowler and LUX, London.

Luke Fowler pays tribute to the work and musical ideas of Martin Bartlett (1939–93) a proudly gay Canadian composer who during the 1970s and 1980s pioneered the use of the 'micro-computer'. Bartlett is hardly recognised, never mind canonised, in cultural life was a student of Pauline Oliveros, David Tudor, John Cage and Pandit Pran Nath. Fowler created this portrait of Canadian computer music creator and Western Front co-founder Bartlett largely from previously unseen archival material (correspondence, personal notebooks, still photos, music, film and video) as well as new 16mm film notes that Fowler shot in Vancouver, Burnaby, Victoria and Amsterdam. The film addresses Bartlett's life, work and the cultural milieu that he produced.

The film is a crafted consideration of Bartlett's musical interests (minimalism, world music, early computer music languages and micro-tuning). It follows Fowler's style of crafting complex portraits as a form of meta-documentary. In so doing, he reclaims certain elements of Bartlett's life, whose cultural contribution is still largely unrecognised since his early passing from an AIDS-related illness in the early 1990s.

Mit seinem Film ehrt Luke Fowler die Arbeit und musikalischen Ideen von Martin Bartlett (1939–93), einem stolzen homosexuellen Komponisten aus Kanada, der in den 70er und 80er Jahren Vorreiter des Mikrocomputers in der Musik war. Bartletts Werke finden kaum Anerkennung, geschweige denn Bewunderung im kulturellen Leben. Er studierte bei Pauline Oliveros, David Tudor, John Cage und Pandit Pran Nath. Fowler

schuf dieses Porträt des Erfinders der kanadischen Computermusik und des Mitbegründers der Western Front weitestgehend aus zuvor ungesehenem Archivmaterial (Briefe, persönliche Notizbücher, Standfotos, Musik, Film und Video) sowie neuen 16mm-Filmen, die Fowler in Vancouver, Burnaby, Victoria und Amsterdam drehte. Der Film beschreibt Bartletts Leben, seine Arbeit und das kulturelle Milieu, das er schuf.

Der Film ist eine gestaltete Betrachtung Bartletts musikalischer Interessen (Minimalismus, Weltmusik, frühe Sprachen der Computermusik und Micro-Tuning). Der Film reflektiert auch Fowlers Stil der Gestaltung komplexer Portraits in Form einer Metadokumentation. Dazu holt er gewisse Elemente aus Bartletts Leben wieder hervor, dessen kultureller Wert seit seinem frühen AIDS-Tod Beginn der 90er Jahre immer noch verkannt wird.

Luke Fowler *1978, is an artist, filmmaker and musician based in Glasgow. His work explores the limits and conventions of biographical and documentary filmmaking, and has often been compared to the British Free Cinema of the 1950s. Working with archival footage, photography and sound, Fowler's filmic montages create portraits of intriguing, counter cultural figures, including Scottish psychiatrist R. D. Laing and English composer Cornelius Cardew.



Pawlenski – Der Mensch und die Macht / The Man and the Power
 ↳ Irene Langemann

DE 2017, Digital, 01:39:00
 Director, Script ↳ Irene Langemann
 Camera ↳ Franz Koch, Maxim Tarasjugin
 Editor ↳ Lena Rem
 Music ↳ Daniel Langemann
 Cast ↳ Pjotr Pawlenski, Oksana Schalgyina
 Distribution ↳ www.Lichtfilm.de

In 2012, Russian political artist Petr Pavlensky caused an international sensation by sewing his mouth shut with coarse thread and performing an art action in the centre of St. Petersburg to demonstrate his solidarity with convicted members of "Pussy Riot". Pavlensky believes that political artists in Putin's Russia are condemned to silence. By conducting his protest campaigns, he seeks to demonstrate relations between power and society. To Pavlensky, political art means portraying the levers and mechanisms of power.

His most well-known action in November 2013 involved the artist sitting naked in front of Lenin's Mausoleum on the Red Square in Moscow and nailing his scrotum to the stone pavement. His action called "Fixation" is a metaphor of apathy and political indifference in contemporary Russian society. Pavlensky calls himself the 'Figure of Silence' during his actions, most of which involve him doing nothing: simply lying, standing or sitting there. Everything that occurs around him is undertaken by representatives of power.

Pavlensky's main aim is to reveal how power turn humans into objects. On 9 November 2015, the artist set fire to the door of Russia's Federal Security Service (FSB) in protest against "state terror". Pavlensky dared to rebel against the country's most powerful institution! Showing symbolically that it is the Secret Service that really rules Putin's Russia.

2012 erregt der russische Polittkünstler Pjotr Pawlenski internationales Aufsehen, als er sich den Mund mit einem groben Faden zunäht und im Zentrum von St. Petersburg eine Kunstaktion durchführt, um den verurteilten Mitgliedern von „Pussy Riot“ seine Solidarität zu bezeugen. Nach Pawlenskis Ansicht sind politische Künstler in Putins Russland zum Schweigen verurteilt. Mit seinen Aktberiberionen möchte er die Beziehungen zwischen der Macht und der Gesellschaft zum Ausdruck bringen. Politische Kunst heißt für Pawlenski, die Hebel und die Mechanik der Macht darzustellen.

In seiner berühmtesten Aktion setzt sich der Künstler im November 2013 nackt vor das Lenin-Mausoleum auf dem Roten Platz in Moskau und nagelt seinen Hodensack fest. Seine Aktion „Fixierung“ steht für Apathie und politische Gleichgültigkeit in der modernen russischen Gesellschaft. Sich selbst bezeichnet er bei den Kunstaktionen als die ‚Figur des Schweigens‘. Bei den meisten Aktionen tut Pawlenski nichts: Er liegt, steht oder sitzt. Alles was um ihn herum passiert, führen die Vertreter der Macht aus.

Pawlenski geht es vor allem darum, zu enthüllen, wie die Macht aus Menschen Objekte macht. Am 9. November 2015 setzt der Künstler die Tür des russischen Geheimdienstes FSB in Brand, um gegen den „staatlichen Terror“ zu protestieren. Pawlenski hat es gewagt, gegen die mächtigste Institution des Landes zu rebellieren! Und symbolisch deutlich gemacht, dass in Putins Russland der Geheimdienst das Land regiert.

Irene Langemann *1959 in the Omsk region of the Soviet Union. She studied Acting and Germanics at the Tcepkín Theater Academy in Moscow. From 1980–1990, she worked as an actress, director and theater writer in Moscow. In 1983, she began moderating and directing for Russian television. In 1986, she became a director and scene editor at the Nasch Theater in Moscow. She moved to Germany in 1990 and was an editor at Deutsche Welle TV in Cologne until 1997. Since 1997, she has been working as a freelance filmmaker.



Mammaries (🕒→EP)
 ↳ Monica Panzarino

US 2016, Digital, 00:03:59
 Director, Script, Camera, Editor,
 Music ↳ Monica Panzarino
 Homepage ↳ www.vimeo.com/monicapanzarino

This performance of Barbra Streisand's 1973 hit single, "The Way We Were", pairs a play on the word "memories" with a unique combination of real-time image & sound processing tools to evoke nostalgia for outmoded technologies. The image is processed by rescanning a replica of the historic Paik/Abe "Wobbulator." Panzarino's voice is processed by "The Nipulator 2.0", a custom-built wireless performance tool that uses hardware potentiometers (knobs) and a Max/MSP software patch.

Diese Performance der Hitsingle „The Way We Were“ von Barbra Streisand aus dem Jahr 1973, verbindet ein Wortspiel mit dem Begriff „Memo-ries“ mit einem einzigartigen Zusammenspiel aus Echtzeitbildern und Soundverarbeitungstools, um nostalgische Gefühle für längst überholte Technologien zu wecken. Das Bild wird durch das Rescanning eines Nachbaus des historischen Paik/Abe „Wobbulator“ bearbeitet. Panzarinos Stimme wird durch den „Nipulator 2.0“ verarbeitet, einem speziell gebauten, drahtlosen Performance-tool, das Hardware-Potentiometer (Knobs) und ein Max/MSP Software Patch verwendet.

Monica Panzarino *1979 in New York, NY is a NYC-based video artist and educator. Her single-channel, performance, and installation works combine real-time image/sound manipulations with a feminist, and often humorous, critique of gender representations in popular culture. Panzarino received an MFA from the School of the Art Institute of Chicago in 2011. Her work has exhibited both nationally and internationally



Soft Power / Мягкое оружие
 ↳ Elena Artemenko

RU 2016, Digital, 00:10:20
 Director, Script, Editor ↳ Elena Artemenko
 Camera ↳ Ivan Branovets
 Music ↳ Sasha Moroz
 Homepage ↳ www.artemenko.net

Soft Power is a ritual visualized a metaphor "to press on the trigger by strange hands". The props and objects (weapons, flag and hand) are made of silicon – material that is very close by its tactile properties to the human flesh), as well as mechanistic postscoring by alto and cyclical action of characters resemble the creepy parade of force (which gradually turns into a chaos), and blank shot, that stuck in the throat, suddenly sounds in our ears.

Soft Power ist ein Ritual, das in der Metapher „den Abzug durch fremde Hände betätigen“ bildlich dargestellt wird. Die Requisiten und Objekte (Waffen, Flagge und Hand) sind aus Silikon, dessen haptische Eigenschaften denen von menschlichem Fleisch sehr nahe kommen), und die mechanistische durch eine Altstimme erzeugte Musik und die zyklischen Aktionen der Figuren ähneln einem gruseligen Aufmarsch von Truppen (der sich langsam in ein Chaos verwandelt), und ein Schuss aus kurzer Distanz, der uns im Hals stecken bleibt, ertönt plötzlich in unseren Ohren.

Elena Artemenko *1988 in Krasnodar, Russia. Graduated from the Video and Media Art Department of Rodchenko Moscow School of Photography and Multimedia in 2013. She was nominated for the Kandinsky Prize in 2012 and 2014. She won 1st Prize at the Foresight Filmfestival, Germany 2016, Best Russian Video Prize (2016). Artemenko lives and works in Moscow.



Edith Loops (🕒→WP)
 ↳ Andrew Kötting

UK 2016, Digital, 00:06:10
 Director, Script, Editor ↳ Andrew Kötting
 Camera ↳ Nick Gordon-Smith
 Music ↳ Jem Finer with David Aylward, Claudia Barton, Andrew Kötting
 Cast ↳ Claudia Barton, Flynn Barton, Sailor Barton, Andrew Kötting
 Distribution ↳ www.lux.uk

Edith Loops documents a pilgrimage in memory of Edith Swan Neck. A sculpture of her is the focus of our gaze as the camera digs into it like an archaeologist looking for signifiers and meaning. The site resonates as does the adjacent beach on which children are seen shooting arrows into the eyes of King Harold. The looping projection allows the audience to reflect upon all of Edith's deeds and her role as the great visionary and Christian Queen to the UK's muddled isles.

Edith Loops dokumentiert eine Pilgerreise in Erinnerung an Edith Swan Neck. Eine Skulptur von ihr steht in unserem Blickpunkt, als die Kamera sich in sie hinein gräbt wie ein Archäologe, der nach Zeichen und Bedeutungen sucht. Die Geräusche des Schauplatzes sowie des angrenzenden Strandes hallen nach, an dem man Kinder sieht wie sie Pfeile in die Augen des Königs Harald schießen. Die sich stets wiederholende Projektion erlaubt es dem Publikum, all die Taten zu reflektieren, die Edith in ihrer Rolle als große Visionärin und christliche Königin der turbulenten Britischen Inseln unternommen hat.

Andrew Kötting is an award-winning artist-film-maker who, after leaving school, worked as a scrap metal dealer and then a lumberjack. He made his first feature film Gallivant in 1996. He currently lives and works between Hastings in England and Fougax-et-Barrineuf in the French Pyrenees.



Die Herberge / The Shelter
 ↳ Ulu Braun

DE 2017, Digital, 00:14:37
 Director, Script, Camera, Editor,
 Animation ↳ Ulu Braun
 Music ↳ Max Knoth
 Cast ↳ Michel Amin Dickler, Fabian Hoffmann, Evelyn Kobusingye, Klaus Krüger, Daniel Hewekerl, Alexandra Faruga, Timm Busche, Lisa Baumgarten, Alexander Tripitsis, Eckhart Liss, Rajab Haidari, Asef Hussaini
 Homepage ↳ www.ulubraun.com

At a place which unites biblical landscape and western myths, is a house, half rockers pub, half mountain shelter. It houses all beings that traverse this inhospitable land. In the video painting *The Shelter*, past and future merge into one place, and deepest needs and recreation are not excluding each other. This is where our paths cross.

An einem Ort, der biblische Landschaft und westliche Mythen vereint, steht unser Gebäude – halb Rocker-Kneipe, halb Bergbauernhof. In dieser Herberge werden alle Wesen aufgenommen, die das unwirtliche Land durchqueren. Die Herberge ist ein Videogemälde, in dem Vergangenheit und Zukunft zu einem Ort verschmelzen und sich tiefste Nöte sowie Freizeitgestaltung nicht ausschließen. Hier kreuzen sich unsere Wege.

Ulu Braun *1976, lives and works in Berlin. After studying Painting and Experimental Film in Vienna and Helsinki from 1996 to 2005, he turned to Animation at the Film University Babelsberg "Konrad Wolf". His award-winning video collages and films, located somewhere along the border between contemporary art and narrative cinema, have screened in museums, galleries and numerous film festivals. His awards include the German Short Film Award (2013) and the BerlinArtPrize (2014).



Bridge Over Troubled Water (🕒→GP)

→ Jaakko Pallasvuo, Antti Jussila, Jari Kallio

FI 2016, Digital, 00:28:17

Director, Script, Camera, Music, Sound Design

→ Jari Kallio, Jaakko Pallasvuo, Antti Jussila

Cast → Jari Kallio, Antti Jussila

Distribution → AV-arkki, www.av-arkki.fi

It's 1967, 2015, 2515, 10000 AD. Simon and Garfunkel are travelling through time. Seeking an answer to their growing sadness and anxiety, brought on partly by the slowly overwhelming presence and existential threat of climate change, they head to the coast, are incarcerated, visit the botanical garden in Turku, and watch Jake Gyllenhaal in Deep Impact in a darkened room. Above the tree line and into the Arctic Circle, our protagonists find themselves in Kilpisjärvi, at the most north-western point of Finland where they are – perhaps even more so than usual – alone together.

Wir schreiben die Jahre 1967, 2015, 2515 und 10000 nach Christus. Simon & Garfunkel unternehmen eine Reise durch die Zeit. Auf der Suche nach einer Antwort auf ihre wachsende Traurigkeit und Angst, zum Teil hervorgerufen durch die immer überwältigendere Deutlichkeit und existenzielle Bedrohung des Klimawandels, fahren sie zur Küste, werden inhaftiert, besuchen den Botanischen Garten in Turku, und schauen sich Jake

Gyllenhaal in Deep Impact in einem abgedunkelten Raum an. Oberhalb der Baumgrenze und am Nördlichen Polarkreis, finden sich unsere Protagonisten in Kilpisjärvi wieder, am nordwestlichsten Punkt Finnlands, wo sie – wahrscheinlich mehr als sonst – gemeinsam allein sind.

Jaakko Pallasvuo * 1987 in Finland, is a filmmaker, writer, performer and artist. His work deals with hierarchies, feelings and social arrangements. He works with video, ceramics, texts and images. His work has been exhibited in various museums. His first book, Scorched Earth, was published in 2015.

Antti Jussila and Jari Kallio are two halves of the performance-based artist duo MSL's. This duo, founded in 2008, focuses on collaborations in various forms. Recurring themes in their work are compulsions, rituals, gender, sexuality and isolation.



Notes from Titchener's Cage (🕒→EP)

→ Nadav Assor

US 2016, Digital, 00:05:00

Director, Script, Camera, Editor → Nadav Assor

The piece places a participant in a virtual reality environment, while still being aware of the physicality of her own body that appears as a 3D "point cloud". There she is visited by the three-dimensional, ghostly bodies and words of individuals recorded earlier on-site, each of whom chose to address her in different ways: from intensely physical to intimately confessional. The participant's point of view shifts between first and third person, sometimes floating around herself from outside.

Dieses Werk versetzt die Teilnehmerin in die Umgebung einer virtuellen Realität, wobei sie sich der Physikalität ihres eigenen Körpers stets bewusst ist, der als eine 3D-Punktwolke erscheint. Sie wird dort von dreidimensionalen, geisterhaften Körpern und zuvor vor Ort aufgezeichneten Worten von Individuen besucht, die sie jede auf eine andere Art und Weise anspricht: Von intensiv körperlich bis intim bekennd. Die Perspektive der Teilnehmerin wechselt zwischen erster und dritter Person, und schwebt manchmal von außen um sie selbst.

Nadav Assor deals with the performed mediation of cities, bodies and personal narratives via appropriated military-industrial technologies. His work was most recently featured at Transmediale festival Berlin, Center Arts Santa Monica Barcelona, the Taiwan Video Art Biennial, Spectrum NYC, the Lab San Francisco and more. Recent press includes the Creators Project, Motherboard, Art Monthly UK, Haaretz, and Artforum. He is the recipient of multiple awards in the US and Israel.



Children of the Null (🕒→GP)

→ John Butler

UK 2016, Digital, 00:05:35

Director, Script, Camera, Editor, Animation,

Music → John Butler

Homepage → www.john-butler.co.uk

In an idyllic gated village, two children are prepared for survival in a totally financialized world.

In einer idyllischen abgegrenzten Ortschaft bereiten sich zwei Kinder auf das Überleben in einer völlig finanzialisierten Welt vor.

John Butler studied Drawing & Painting & Electronic Imaging at Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Dundee. He lives and works in Glasgow as a 3D animator.



Land of Desire – Happy is the New Black (🕒→GP)
 ↳ Donna Verheijden

NL 2016, Digital, 00:18:00
 Director ↳ Donna Verheijden
 Distribution ↳ LIMA, www.li-ma.nl

The work questions today's increasingly consumerist society and our desire-driven media landscape through the use of found footage from contemporary media and pop culture such as music videos and commercials. With a heavy montage in sound and image, Verheijden compresses together the images that we encounter on a daily basis, and through the exaggeration becoming a perverted experience. In this utopia/dystopia, the aesthetics of heaven and hell are not that different, since they all come from the same desire-producing machine that is called marketing. But if desire is not one's own anymore, what is left of one's identity?

Das Werk ist eine kritische Betrachtung der heutigen Konsumgesellschaft und unserer wunschgetriebenen Medienlandschaft und bedient sich Found-Footage aus modernen Medien und Popkultur, wie Musikvideos und Spots. Mit einer aufwendigen Montage aus Bild und Ton, komprimiert Verheijden Bilder, die uns im Alltag begegnen und die durch Übertreibung zu einer perversen Erfahrung werden. In dieser Utopie/Dystopie, sind die Ästhetik von Himmel und Hölle gar nicht so unterschiedlich, da sie alle aus der gleichen wunschproduzierenden Maschine stammen, die da Marketing heißt. Aber wenn selbst der Wunsch nicht einmal mehr von einem selbst kommt, was ist dann von unserer Identität noch übrig?

Donna Verheijden *1989, Netherlands. *Land of Desire* is the successor to the short film *All the World's A Stage – Ways of Seeing* 2013 that evolves around the text *Ways of Seeing* by John Berger and the visual input that overwhelms our contemporary society.



Joanne (🕒→GP)
 ↳ Simon Fujiwara

UK 2016, Digital, 00:13:33
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Simon Fujiwara
 Distribution ↳ fvu, www.fvu.co.uk

Joanne is seeking to reclaim her name. Mindful of how her identity has rested more on how she looks, this former beauty queen (and also, teacher, artist, TV presenter, sportswoman, charity fundraiser et al) became even more aware of how a particular image could permanently define her. No longer able to choose which face she wished to present to the world, she would instead become branded as the 'topless teacher' – a label she worries she will forever be unable to shake off.

Joanne möchte ihren Namen zurückgewinnen. Im Bewusstsein, dass ihre Identität sich mehr auf ihr Aussehen bezieht, wurde sich die frühere Schönheitskönigin (und Lehrerin, Künstlerin, Fernsehmoderatorin, Sportlerin, Spendensammlerin usw.) einmal mehr bewusst, wie ein spezielles Bild sie für immer definieren würde. Gar nicht mehr in der Lage selbst zu entscheiden, welches Gesicht sie denn nun der Welt präsentieren möchte, wurde sie stattdessen als „Lehrerin oben ohne“ abgestempelt – ein Etikett, so befürchtet sie, das sie nie mehr loswerden wird.

Simon Fujiwara is a young British/Japanese artist. Much of Fujiwara's work draws on his biography, creating engaging and sometimes challenging stories which mix fact and fiction to compelling and powerful effect. Using his family history, he fuses the private sphere with the social realm, blurring reality and storytelling to create a drama in which he plays the roles of multiple characters: anthropologist, novelist, and eroticist among others.



Reckoning 4 (🕒→EP)
 ↳ Kent Lambert

US 2016, Digital, 00:09:40
 Director ↳ Kent Lambert
 Distribution ↳ Video Data Bank, www.vdb.org

Reckoning 4 is the second in a series of investigations into (among other things): 1. Terror and wonder in big-budget virtual worlds / 2. The fluidity, fragility and loneliness of technologically mediated social identities and friendships / 3. The queer-ness and malevolence of archetypal masculinity / 4. The poetics of blockbuster aesthetics

Reckoning 4 ist die zweite von mehreren Untersuchungen, die sich u.a. mit den folgenden Aspekten beschäftigen: 1. Terror und Verwunderung in virtuellen Welten, die mit einem Big Budget erschaffen wurden / 2. Die Instabilität, Zerbrechlichkeit und Einsamkeit technologisch vermittelter sozialer Identitäten und Freundschaften / 3. Das seltsame Benehmen und die Böswilligkeit archetypischer Männlichkeit / 4. Die Poetik der Blockbuster-Ästhetik

Kent Lambert *1976 in Colorado Springs, Colorado, is a Chicago-based musician and media artist. His creative output primarily consists of 1) vocal driven art-pop music and 2) pop-inflected video art made from repurposed industrial and commercial media. A primary underlying motivation of his video work is to reflect, critique and ultimately transcend American zeitgeists and my own consumption within them.



Updating Death
 ↳ Carsten Aschmann

DE 2016, Digital, 00:14:30
 Director, Script, Editor ↳ Carsten Aschmann
 Music ↳ Sankt Otten & Aschmann
 Cast ↳ Heath Ledger, Paul Walker, Philip Seymour Hoffman
 Homepage ↳ www.hula-offline.de

'I am not coming back. I can't come back'

In a volatile state between mind and consistent figure, Ledger, Walker, and Hoffman navigate – at once helpless and aggressive – through the scenes from their films; scenes that can no longer be changed. They use gazes and gestures of the hand to grasp this world, to escape from it. They become the undead of film history.

'I am not coming back. I can't come back'

Ledger, Walker und Hoffman steuern in einem instabilen Zustand zwischen Geist und konsistenter Figur durch die nicht mehr veränderbaren Szenarien ihrer Filme – hilflos und aggressiv zugleich. Sie versuchen mit Handgesten und Blicken dieser zu entkommen. Sie werden zu Untoten der Filmgeschichte.

Carsten Aschmann lives and works in Hannover. He studied in the film class of Gerhard Büttenbender and Birgit Hein at the HBK-Braunschweig. In recent years, he has worked as an editor and producer for documentary projects by hula-offline. He is mainly a filmmaker and screenwriter.



Habits
↳ Emmy Ong

MY 2017, Digital, 00:01:07

The film explores how ritualistic behaviour is inseparable from the nature of influence. The audience is put in a place with recurring visuals that force the audience to observe rather than watch a behaviour. Repetitive patterns trigger the subconscious to decipher the ceremonial conduct. The film mocks our tendency to overlook the stages of accepting coercion and norms. It portrays how stimuli need only minimal opportunities to seep into blinded individuals like a form of cult baptism.

Der Film untersucht, wie Ritualverhalten untrennbar ist von der Art der Beeinflussung. Das Publikum wird an einen Ort gebracht, an dem es immer wiederkehrenden Bildern ausgesetzt ist, die es dazu zwingen ein Verhalten zu beobachten, anstatt es anzuschauen. Sich wiederholende Muster regen das Unterbewusstsein dazu an, das zeremonielle Verhalten zu entziffern. Der Film macht sich darüber lustig, dass wir dazu neigen, die Phasen der Annahme von Zwang und Normen zu übersehen. Er zeigt, wie den Reizen schon die kleinste Gelegenheit ausreicht, um zu geblendeten Individuen zu werden, wie bei einer Art Kulttaufe.

Emmy Ong studies as bachelor of Cinematic Arts at Multimedia University in Malaysia. Aspiring cinematographer who explores both traditional and contemporary techniques in filmmaking. She is currently exploring the relationship between beauty and empathy and enjoys creating stylistic and emotional imagery detached from context.



My Memorial Day
↳ Daniella Meroz

IL 2016, Digital, 00:05:53

Director, Script, Editor, Animation ↳ Daniella Meroz
Camera ↳ Roman Potreski
Music ↳ Matan Daskal
Cast ↳ Eden Wisman, Alma Livne, Asaf Drori, Mayyan Shariffi
Distribution ↳ Bezalel Academy of Arts and Design, www.bezalel.ac.il/en

What starts out as a regular Israeli memorial day turns out to be an avant-garde freak show theatre, from the eyes of a schoolgirl watching the ceremony.

Was als normaler israelischer Gedenktag beginnt, entpuppt sich als avantgardistische Freak-Show, betrachtet aus der Perspektive einer Schülerin, die sich die Feierlichkeiten anschaut.

Daniella Meroz, * born in 1990 in Israel, is a new-media animation artist who graduated with honours from the Animation Department of the Bezalel Academy of Arts and Design in 2016. In October 2016, she participated in the "Haifa film festival" with "My memorial day". She joined the Jerusalem international dance week festival of "Mash" in November 2015. From 2012–2014 she was a member of the Ethiopian modern dance company "Beta". She lives and work as a new media artist in Jerusalem.



Die Sitzung / The Session
↳ Oliver Rossol

DE 2016, Digital, 00:10:15

Director, Script, Camera, Editor ↳ Oliver Rossol
Cast ↳ Katharina Bach
Homepage ↳ www.oliverrossol.de

A short session, a few questions and we are sitting in the front row. The world is changing constantly, everything is under construction and the eyes wander upwards.

Eine kurze Sitzung, ein paar Fragen und wir sitzen in der ersten Reihe. Die Welt verändert sich stetig, alles ist im Bau und der Blick wandert nach oben.

Oliver Rossol *1987 in Nürnberg, Germany. He started studying at HfG Offenbach in 2009 and has been working as a video artist and live-cinematographer at Schauspiel Frankfurt since 2013.



Der Hermetische Zirkel / The Hermetic Circle
↳ Moritz Uebele

DE 2016, Digital, 00:33:07

Director, Script, Editor ↳ Moritz Uebele
Camera ↳ Caren Wuhrer
Music ↳ Daniel Urban
Cast ↳ Luise Aschenbrenner, Benjamin Radjaipour, Johanna Bronkalla
Homepage ↳ www.moritzuebele.com

An experimental short fiction film about a teenage runaway that falls under the spell of an occult sect and its enigmatic leader.

Ein experimenteller Kurzspielfilm über einen davongelaufenen Teenager, der in den Bann einer okkulten Sekte und ihres rätselhaften Anführers gerät.

Moritz Uebele *1985 in Frankfurt am Main, Germany. He studied under artists Douglas Gordon and Rotraut Pape. He works primarily on 16 mm at the intersection of experimental and genre film.



Der Abschied / The Farewell
 ↳ Steve Luxembourg, August Freytag

DE 2016, Digital, 00:10:57
 Director, Camera, Editor, Music
 ↳ Steve Luxembourg, August Freytag
 Script ↳ Steve Luxembourg
 Cast ↳ Alexander Thomas, Thomas Renz
 Homepage ↳ www.steveluxembourg.com

A child's last visit to the devil's hill, tucked away in the German countryside, where he bids farewell to the fears of his childhood.

Der letzte Besuch eines Kindes auf einem abgelegenen Hügel, tief verborgen in der süddeutschen Landschaft, wo er dem Teufel begegnet und sich von den Ängsten seiner Kindheit befreit.

Steve Luxembourg *1993 in Southern Germany, is a musician, filmmaker and photographer. He has been studying Fine Art at the HBK Art Braunschweig in the classes of Aurelia Mihai and Michael Bryntrup since 2012.



Avant l'envol / Before the Flight
 ↳ Laurence Bonvin

CH 2016, Digital, 00:20:00
 Director, Camera ↳ Laurence Bonvin
 Script ↳ Laurence Bonvin, Cheikh Ndiaye
 Homepage ↳ www.laurencebonvin.com

Avant l'envol explores the actual state of a selection of significant modernist governmental buildings in Abidjan, the main Ivorian city. As an architectural tour as well as a tribute to the remarkable architectural achievements of the 60s to the 80s and to – among other architects – Henri Chomette, special attention is given to users and passersby, to their gestures and ways of informally appropriating the spaces for their needs. Monumentality appears here as a reminder of the ambitious and utopian vision of an era, and architecture itself becomes a metaphor for power that eventually reveals a state of lasting status quo.

Avant l'envol betrachtet den aktuellen Zustand einer Reihe von bedeutenden modernistischen Regierungsgebäuden in Abidjan, der größten Stadt der Elfenbeinküste. Als Reise durch die Architektur und als Hommage an die bemerkenswerten architektonischen Leistungen der 60er- bis 80er-Jahre und an Henri Chomette, um nur einen von vielen Architekten zu nennen, wird den Nutzern und Passanten und ihren Gesten sowie ihrer Art und Weise, die Räumlichkeiten für ihre Zwecke

zu verwenden, eine besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Die Monumentalität erscheint hier als Erinnerung an eine ambitionierte und utopische Vision einer Ära, und die Architektur selbst wird zu einer Metapher für Macht, die schließlich den Zustand eines dauerhaften Status Quo offenbart.

Laurence Bonvin * in Sierre in the French-speaking part of Switzerland. She lives and works in Berlin and Lausanne. Graduated from E.N.S.P. (Ecole Nationale de la Photographie), Arles (F), 1991. Photography professor at ECAL (University of Art and Design), Lausanne, Switzerland since 2001. She received the Best Swiss Camera Award at the International Kurzfilmstage Winterthur 2016.



Um Campo de Aviação / An Aviation Field (📍→ GP)
→ Joana Pimenta

PT 2016, Digital, 00:14:00
Director, Script, Camera, Editor → Joana Pimenta
Distribution → AGENCIA – Portuguese Short
Film Agency, www.curtas.pt/agencia

An aviation field in an unknown suburb. The lake underneath the city burns the streets. The mountains throw rock into the gardens. In the crater of a volcano in Fogo, a model Brazilian city is lifted and dissolves. Two people find each other in this landscape, 50 years apart.

Ein Flugplatz in einem unbekanntem Vorort. Der See unterhalb der Stadt verbrennt die Straßen. Die Berge werfen ihre Steine hinab in die Gärten. Im Krater eines Vulkans in Fogo erhebt sich eine brasilianische Modellstadt und löst sich auf. In dieser Landschaft begegnen sich zwei Menschen, die 50 Jahre trennen.

Joana Pimenta *1986, Lisbon, is a filmmaker from Lisbon, Portugal, currently living and working between the United States and Brazil. Her video installation work has been recently presented at the Festival Temps d'Images, the Fundacion Botin, Galeria da Boavista, Carpenter Center for the Visual Arts, and The Pipe Factory, among others. Pimenta works and teaches in the Department of Visual and Environmental Studies at Harvard University and in the BFA program in Film at Rutgers University, and is a fellow at the Film Study Center and the Sensory Ethnography Lab.



Ciudad Maya / City of Maya (📍→ GP, 🗣️→ Dialog)
→ Andrés Padilla Domene

FR 2016, Digital, 00:24:00
Director, Script, Editor → Andrés Padilla Domene
Camera → Dalia Huerta Cano
Music → Homero González Sánchez & Pat Boy
Cast → Sasil Sánchez Chan, Lorenzo Itzá, José Chi, Jesús Pat Chablé AKA Pat Boy, Andrés Chi Cob AKA MC Chicob, Feliciano Sánchez Chan, Claudia Ocampo
Distribution → Le Fresnoy, www.lefresnoy.net

In the city of Merida, Mexico, a group of young urban Maya operate mysterious technological instruments to do some sort of archaeological survey of a ruined site. However, the monuments they are scanning are not ancient, but modern replicas. The film walks on the limits between science fiction and documentary to deconstruct the imaginary around Maya culture and their identity today.

In der Stadt Merida in Mexiko arbeitet eine Gruppe junger städtischer Mayas mit merkwürdigen technologischen Geräten, um an einer Ruine archäologische Forschungen vorzunehmen. Die Gebäudereste, die sie untersuchen, sind jedoch gar nicht alt, es sind Nachbauten. Der Film bewegt sich an der Grenze zwischen Science Fiction und Dokumentation, um das Imaginäre rund um die Maya-Kultur und ihre heutige Identität zu dekonstruieren.

Andrés Padilla Domene *1986 in Guadalajara, Mexico. He has studied Media Arts in Mexico. His individual and group work has shown at various festivals and exhibitions internationally. He and Ivan Puig developed the project SEFT-1 Abandoned Railway Exploration Probe (seft1.net). He is also part of the artist collective Astrovandalistas (astrovandalistas.cc), and currently an artist fellow at Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains in Tourcoing, France.



Beuys
→ Werner Nekes, Dore O.

DE 1981, 16 mm, 00:11:00

"A man wearing a long coat stands with his back to the camera in front of a white wall, resembling a Wailing Wall of Art. Had his hands not been behind his back, one could have thought that he was intending to pass water. Instead, he speaks to the wall, intensely and beseechingly, like the observant believer at the wall. His prayer is the theory of his sculpture, his pious hope the creativity of all sciences, his sacraments are fat, copper and felt. Beuys speaks fluently at times, babblingly or falteringly at others, with lots of long pauses, urging continuation, edgy, grouchy, odd. An man who addresses his speech to the narrow-minded nation with a wink (that can only be heard and felt). The way he directs his speech to the bricked-up window is simply staggering, a gift from experimental filmmaker Werner Nekes to the art professor Joseph Beuys for his 60th Birthday.

"The film is so grotesque and yet as profound as this artist's own actions – "a work of art" (Nekes) in its own right, of course." (Michael Fischer, Deutsches Allgemeines Sonntagsblatt, 17 May 1981)

"For ten minutes, Beuys, facing the wall with his back to the camera, talks about his concept of art. This radical, simple form appears to be totally adequate to the subject of the film. Although there was noisy protest from the theatre audience, louder than usual, in retrospect, it appears to be a purely rhetorical question to ask which form of cinematic expression could have been used to get closest to the work of Beuys. There is arguably no more concise, exact or simpler way. A great art-film." (Ingo Petzke, medium 7/1981)

Ein Mann, angetan mit einem langen Mantel, steht mit dem Rücken zur Kamera vor einer weißen Wand wie an einer Klagemauer der Kunst. Hätte er dabei nicht die Hände auf dem Rücken

verschränkt, man könnte meinen, er würde dort sein Wasser abschlagen wollen. Doch er spricht zur Wand, intensiv und flehend wie der Fromme an der Mauer. Sein Gebet ist die Theorie seiner Plastik, sein frommer Wunsch die Kreativität aller Wissenschaften, seine Sakramente sind Fett, Kupfer und Filz. Beuys spricht mal flüssig und mal schwafelig, mal stockend, voller langer, zur Weiterrede drängender Pausen, kantig, grantig, komisch. Ein Mann, der mit einem Augenzwinkern (das man nur hören, fühlen kann) seine Rede an die bornierte Nation richtet. Wie er das zum zugemauerten Fenster hinausspricht, das ist einfach umwerfend, ein Geschenk von Experimentalfilmer Werner Nekes an den Kunstprofessor Joseph Beuys zu dessen Sechzigsten.

„Der Film ist so grotesk und doch so tief-sinnig wie die Aktionen dieses Künstlers selbst – „ein Kunstwerk“ (Nekes), versteht sich, an sich.“ (Michael Fischer, Deutsches Allgemeines Sonntagsblatt, 17. Mai 1981)

„Zehn Minuten spricht Beuys, mit dem Gesicht zur Wand, dem Rücken zur Kamera, über seinen Kunstbegriff. Diese radikale, schlichte Form erscheint völlig adäquat dem Gegenstand des Films. Zwar gab es lautstarke Publikumsproteste im Saal wie lange nicht mehr, doch im nachhinein wirkt die Frage rein rhetorisch, auf welche Art filmischer Ausdrucksweise man dem Werk von Beuys hätte näher kommen können. Knapper, präziser, schnörkelloser geht's wohl nicht. Ein großer Kunst-Film.“ (Ingo Petzke, medium 7/1981)

Retrospective (Part 1/3) → Page 028
Retrospective (Part 2/3) → Page 033



jüm-jüm

↳ Werner Nekes, Dore O.

DE 1967, 16 mm, 00:10:00

"A girl swings for 10 minutes in front of a movie screen, on which is painted a phallus (slightly abstract and fairly large). The perspective is such that the girl appears to be swinging into and out of the phallus. It is content to see through the specific event. The work exhausts itself in a trivial aspect, the literary. This is most comfortable for the critic: the literary content of a work is easiest to reproduce in a literary form of criticism." Dieter Kuhlbrodt, in *Filmkritik*, May, 1968

"... Werner Nekes does not make use of music that would have illustrated the work of Nelson (or before that Fischinger or McLaren), but creates his own rhythm with a few simple, knocking sounds that vary little. He mounts the shot of a girl swinging to this rhythm in front of a background featuring soothingly loud Hunderwasser colours. He cuts the film without regard for the natural, physical motion sequence. Instead, by splicing together different perspectives, also with the camera placed upside down or on its side, he creates a new, completely convincing optical rhythm ..." (Reinhold E. Thiel, *Frankfurter Rundschau*, 13.1.1968)

„Ein Mädchen schaukelt 10 Minuten lang vor einer Leinwand, auf der ein Phallus abgebildet ist (ein

wenig abstrakt und ziemlich groß). Die Perspektive erweckt den Eindruck, als ob das Mädchen in den Phallus hinein und aus dem Phallus heraus-schaukelt. Sie findet sich damit ab, das spezielle Ereignis zu Ende zu bringen. Das Werk erschöpft sich irgendwann in einem trivialen Aspekt, dem literarischen, selbst. Das ist äußerst praktisch für die Kritiker: Der literarische Inhalt eines Werks ist am einfachsten in einer literarischen Form der Kritik wiederzugegeben." Dieter Kuhlbrodt, in *Filmkritik*, Mai 1968

„... Werner Nekes geht nicht von einer Musik aus, die wie bei Nelson (oder früherer Fischinger oder McLaren) zu illustrieren wäre, sondern schafft sich seinen Rhythmus selber, durch ein paar einfache, wenig variierte Klopföne. Nach diesem Rhythmus montiert er die Aufnahme eines Mädchens, dass vor einem Hintergrund in wohl-tuend grellen Hundertwasserfarben schaukelt. Er schneidet ohne Rücksicht auf den natürlichen, physikalischen Bewegungsablauf, aber dadurch, dass er verschiedene Perspektiven, auch die der auf dem Kopf oder auf der Seite stehenden Kamera, ineinander schneidet, erreicht er einen neuen, völlig überzeugenden optischen Rhythmus..." (Reinhold E. Thiel, *Frankfurter Rundschau*, 13.1.1968)



gurtrug Nr. 1

↳ Werner Nekes

DE 1967, 16 mm, 00:12:00

26 people and two horses move around on the grass = screen, expressing themselves. This image is periodically interrupted by what appears to be a disturbance that the viewer would like to get to the bottom of.

"*Gurtrug Nr. 1* is exceptional. You see extremely long takes of people moving on the ground; their strange advancement within the area never appears to be purely coincidental, but reveals no order nonetheless. The cut, on the other hand, seems to obey a rhythm that evades the viewer, and reiterates the element of doubt." (David Curtis, *Experimental Cinema*, Universe Books, New York 1971)

26 Personen und zwei Pferde bewegen sich auf der Grasfläche = Leinwandfläche und drücken dabei sich selbst aus. Wiederholt wird dieses Bild durch eine scheinbare Störung unterbrochen, die der Betrachter zu gerne enträtseln möchte.

„Gurtrug Nr. 1 ist außerordentlich. Man sieht Menschen in extrem langen Einstellungen sich auf einem Gelände bewegen; ihr seltsames Fortschreiten in einem Umkreis erscheint niemals rein zufällig, lässt aber trotzdem keine Ordnung erkennen. Der Schnitt wiederum scheint einem Rhythmus zu gehorchen, der sich dem Zuschauer entzieht, das Element des Zweifels neu betont." (David Curtis, *Experimental Cinema*, Universe Books, New York 1971)



Little Night / Kleine Nacht

↳ Werner Nekes

DE 1979, 16 mm, 00:14:00

"In *Little Night* Werner Nekes from Mülheim has realized a nightmare in a very comical way, using his recently invention, a 'Scanner' that chops up pictorial continuities, producing a grotesque effect of wobbles and leaps, with a hopping bed and sundry spooks. One is reminded of Winsor McKays' comic strip 'Little Nemo', of George Méliès magical cinema, and of Edwin S. Porter's early special effects film 'The Dream of a Rarebit Fiend'. This film successfully spans an arc from cinema's early years to the latest (Nekes-) techniques. Very professional, very amusing". (Sebastian Feldmann, *Rheinische Post*, April 23, 1980).

„In *Little Night* hat der Mülheimer Werner Nekes mit seinem jüngst erfundenen „Scanner“, einem Bild-Kontinuität-Zerhacker, der groteske Wackel und Sprung-Effekte produziert, sehr komisch einen nächtlichen Alptraum realisiert, mit hüpfendem Bett und allerhand Nachthemd-Gespens-tern. Man wird ebenso an Winsor McKays Comic Strip „Little Nemo“ erinnert wie an das Zauberkino des Georges Méliès oder an Edwin S. Porters frühen Trickfilm „Abdruck eines Eintopf-Verfressenen“, es gelingt ein Bogen vom Kino der frühesten Jahre zur neuesten (Nekes-) Technik. Sehr gekonnt, sehr amüsant.“ (Sebastian Feldmann, *Rheinische Post* 23.4.1980)



Spacecut / Raumschnitt
→ Werner Nekes

DE 1971, 16 mm, 00:42:00

"In terms of its conceptual design, *Spacecut* is one of Nekes's most elegant films and, at the same time, his most intense experiment." (Tony Reif, Vancouver Cinémathèque, Canada 1972)

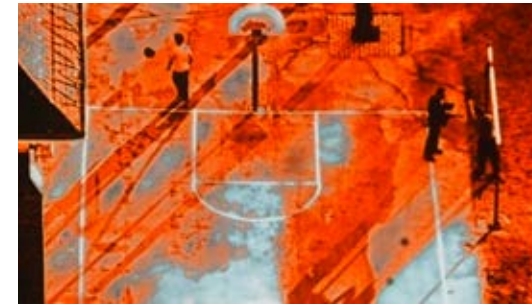
"*Spacecut* ... shocks with its precision. Shots of a trip to America are processed in two parts. Native Americans in Taos, a pueblo near Santa Fé, are shown as bodies of light with an acquisition speed of 24 frames per second. An initially strange-seeming emphasis of the obvious – 24 frames a second was standard for films at that time. The Native Americans in Taos move in blurred shots in front of their loam castle, with dust swirling; they appear to be secret beings who keep retreating into their houses, so remote and unreal." (Peter Steinhart, Rheinische Post, 8.9.1971)

"*Spacecut* goes far beyond our film-viewing habits. An expansion of the possibilities to perceive film. Viewing groups as in music, where, in a cluster, the sounds created by the elbow form new units. As in literature, where the letter, taken seriously as a unit, develops new structures in vibration lyrics. *Spacecut* is also reminiscent of viewing habits that have been lost. Back then, for example, the thaumatrope spun two images together on a piece of card. If the disc was spun round skilfully enough on two threads, the picture on the front showing a cage merged with the picture of a bird on the back, creating a new meaning. To the eye, the bird magically moves into the cage, and the eye tries to accomplish the magic. For the effort taken to see and discover: for this alone, *Spacecut* is a worthwhile film". (Dietrich Kuhlbrodt, Filmkritik 9/1971, p. 478)

"*Spacecut* ist von der Konzeption her einer der elegantesten Filme von Nekes und gleichzeitig sein intensivstes Experiment." (Tony Reif, Vancouver Cinémathèque, Canada 1972)

„Spacecut ... schockiert geradezu durch Präzision. Aufnahmen von einer Amerikareise sind verarbeitet in zwei Teile. Indians in Taos, einem Pueblo in der Nähe von Santa Fé werden vorgeführt als Lichtkörper mit einer Aufnahmegeschwindigkeit von 24 Bildern in der Sekunde. Eine zunächst seltsam anmutende Betonung des Selbstverständlichen – 24 Bilder in der Sekunde sind die derzeitige Filmregel. Die Indianer in Taos bewegen sich in verschwommenen, oft staubumwehten Bildern vor ihrer Lehmburg, erscheinen als geheimnisvolle Wesen, die sich immer wieder zurückziehen in ihre Wohnungen, ganz fern und unwirklich.“ (Peter Steinhart, Rheinische Post, 8.9.1971)

„Spacecut weist entscheidend über unsere Film-Seh-Gewohnheiten hinaus. Eine Erweiterung der Möglichkeiten, Film wahrzunehmen. Gruppen zu sehen wie in der Musik, wenn beim Cluster die mit dem Ellenbogen angeschlagenen Töne neue Einheiten bilden. Wie in der Literatur die Vibrationslyrik dem Buchstaben, als Einheit ernstgenommen, neue Strukturen erschließt. *Spacecut* erinnert aber auch an Sehgewohnheiten, die verlustig gingen. So führte damals das Thaumatrope auf der kleinen Pappscheibe dem Auge zwei Bilder zusammen. Zwirbelte man die Scheibe an den beiden Fäden geschickt genug herum, vereinigte sich das Bild der Vorderseite, der Käfig, mit dem Bild der Rückseite, dem Vogel, zu neuer Bedeutung. Für das Auge setzt sich der Vogel magisch in den Käfig, und das Auge bemüht sich, die Magie zu vollziehen. Für diese Mühe, sehen zu wollen und zu entdecken: dafür ist *Spacecut* der lohnende Film“. (Dietrich Kuhlbrodt, Filmkritik 9/1971, S. 478)



Land of Not Knowing (📍→EP)
→ Steve Sanguedolce

CA 2016, Digital, 01:11:00

Director, Script, Music → Steve Sanguedolce
Camera → Steve Sanguedolce with Mike Hoolboom, Jeffrey Paull, Jan Bird
Editor → Steve Sanguedolce, Gary Popovich
Cast → Maria De Sanctis, Janieta Eyre, Mike Hoolboom, Marina Black, Vivien Kiss, Lulu Hazel Turnbull
Distribution → Sweetblood Productions, www.stevesanguedolce.com

In this bold new experimental documentary, four artists talk about suicide: the role the recurring thought has played in their life and art, the struggle to understand and overcome the impulse, and the ongoing confrontation with a form of stigma that renders the very concept of suicide as a kind of pariah even among mental health issues and discussions. The film is both experimental and documentary in style yet maintains a strong narrative throughout. The struggles and suicide attempts of the four well-known artists Mike Hoolboom, Emily Vey Duke, Megan Berg and Marina Black are chronicled in first person voice over. With a frankness that is both bracing and illuminating, Sanguedolce's subjects tell their stories, and the filmmaker responds with a striking visual scheme that permits us something rarely attempted in the engagement with this most misunderstood of conditions: a sense of first person understanding. (The film is shot on 16mm film stock and is hand coloured with a 5.1 surround sound design)

In diesem gewagten neuen experimentellen Dokumentarfilm unterhalten sich vier Künstler über Selbstmord: Die Rolle, die dieser immer wiederkehrende Gedanke in ihrem Leben und in ihrer Kunst gespielt hat, den Kampf, diesen Impuls zu verstehen und zu überwinden, und die stetige Konfrontation mit einer Form von Stigma, die Selbstmord selbst bei Fragen und Diskussionen

um psychische Krankheiten zum Tabuthema werden lässt. Dieses Werk ist sowohl Experimental- als auch Dokumentarfilm, wird jedoch auch stark von der Erzählstimme geprägt. Die inneren Kämpfe und Selbstmordversuche der vier bekannten Künstler Mike Hoolboom, Emily Vey Duke, Megan Berg und Marina Black werden mit Sprechertexten in der Ich-Form aufgezeichnet. Mit einer Offenheit, die erfrischend, aber auch sehr aufschlussreich ist, erzählen Sanguedolces Protagonisten ihre Geschichten. Der Filmemacher reagiert darauf mit einem effektvollen visuellen System, das uns etwas ermöglicht, das selten im Zusammenhang mit diesem so häufig missverstandenen Thema versucht wird: Ein Gefühl des Verstehens, als wäre man selbst betroffen. (Der Film wurde auf 16mm-Filmmaterial gedreht, von Hand koloriert und mit einem Surround-Sound 5.1 vertont.)

Steve Sanguedolce has been an active member of Toronto's independent film community for over thirty-five years, winning numerous international awards. He has had retrospectives at the Cinematheque Quebecois in Montreal, the National Film Board in Toronto as well as the Arsenal Institute for Film and Video in Germany. Over the past 20 years he has been hand developing and hand colouring motion picture film to great acclaim.

"Being painfully aware of my intrusion and my obsession to confront what is not mine – what I do not own, I compile my desires in films that are both violent and beautiful in their depiction of external events. My films deal with the colouring that takes place when the camera is held to the eye, as well as what it means to record an event, carry it over and return to it later in an attempt to reshape it. To point a camera is to point back at oneself, thereby revealing one's own reality or shaping of experience. Recorded sounds and images are merely impostors of an internally informed reality." – Steve Sanguedolce.



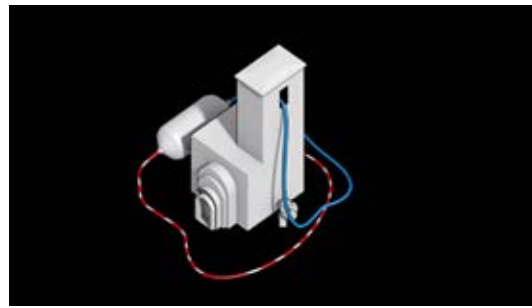
oo-nye-doo? (Where are you) (M→Media)
 ↳ Lisa Heissenberg

DE 2016, Digital, 00:12:57
 Director, Script, Camera, Editor
 ↳ Lisa Heissenberg
 Homepage ↳ www.heissenberg.eu

oo-nye-doo? follows several narrative threads which are linked to one another in varying ways: Why one didn't get a Furby and what the NSA had to do with that. How the reason why Furbies were feared became a marketing strategy for contemporary toys. Which demands several writers of centuries past formulated to the machines of the future, and how Ronald McDonald struggles to fulfill them. How fears and fetishes overlap and the hole in us is always exactly the same size as the product we desire.

oo-nye-doo? verfolgt mehrere verschränkte Erzählstränge: Warum man keinen Furby bekommen hat und was die NSA damit zu tun hatte. Wie der Grund, weshalb man Furbies fürchtete, zum Verkaufsargument für neues Spielzeug wurde. Welche Ansprüche von Schriftstellern an die Maschinen der Zukunft gerichtet wurden, und wie Ronald McDonald sich bemüht, diese zu erfüllen. Wie Ängste und Fetische überlappen und wie das Loch in uns immer genau so groß ist wie das Produkt, nach dem wir uns sehnen.

Lisa Heissenberg *1991. Studied Visual Arts at HBK Braunschweig with Monika Grzymala, Gert & Uwe Tobias, Thomas Virnich and Candice Breitz 2010-2015. Master Student of Candice Breitz from 2015 to 2016. Remote Goethe Institute bangaloREsident@Blank Noise, Bangalore, India 2016-2017.



The Unobserved World (M→Media)
 ↳ Paul Valentin

DE 2016, Digital, 00:06:18
 Director, Script, Camera, Editor, Animation,
 Music ↳ Paul Valentin
 Homepage ↳ www.paulvalentin.de

Whether the unheard fallen tree in the forest is real, or becoming real, finally by its consideration, is one of the famous paradoxes of George Berkeley, which in the age of digital and hidden processes gains a crucial meaning. According to this question of constructivism, the observer takes a ride through a virtual genesis, while he unveils the production path of an absurd machinery and casts an involuntary glance behind the scenes of a failed transcription

Ob der ungehört gefallene Baum im Wald real ist oder dies erst bei seiner Betrachtung wird, zählt zu den bekanntesten Paradoxien Berkeleys, die in Zeiten digitaler, verborgener Prozesse neue Bedeutung bekommt. Getreu dieser konstruktivistischen Frage verfolgt der Brachter einer virtuellen Genesis, dabei stößt er auf den Produktionsweg einer absurden Maschinerie und wirft einen unfreiwilligen Blick hinter die Kulissen einer gescheiterten Transkription.

Paul Valentin is a Munich-based artist and writer. His work deals with the untranslatability of reality into language and the resulting subversive potential of things seen as symbols. Many of his ideas deal with the imagery of dreams, escapism and its parallels to the virtual world of the computer. He also creates sound performance, installations and video/performances.



Leben / Life
 ↳ Lorenz Vetter

DE 2016, Digital, 00:03:09
 Director, Script, Camera, Editor, Animation
 ↳ Lorenz Vetter
 Distribution ↳ HAW Hamburg,
www.haw-hamburg.de

This film is about smartphone addiction in contemporary society. It paints a lamentable picture of protagonists who never interact with each other and who have completely shifted their reality to the digital world.

Der Film beschäftigt sich mit der Smartphone Abhängigkeit in unserer heutigen Gesellschaft. Es wird ein tristes Bild gezeichnet, von Protagonisten, die zu keiner Zeit miteinander interagieren und ihre Realität komplett ins Digitale verlagert haben.

Lorenz Vetter came in touch with animation during his Communication Design studies at HAW Hamburg. After getting more and more into digital 2D Animation, he graduated with the film LIFE, as his first 3D Animation.



Fiesta Forever
 ↳ Jorge Jácome

FR 2016, Digital, 00:20:00
 Director, Script, Editor ↳ Jorge Jácome
 Camera ↳ Marta Simões
 Music ↳ Luís Giestas
 Animation ↳ Thibaut Rostagnat
 Distribution ↳ Le Fresnoy, www.lefresnoy.net

The night is young. The moon is full and darkness is the doorway to a world of discoveries. A "non-stop party", celebrated in night spots, meeting places, places where bodies mingle and people dance, an adventure in the immense loneliness of the world.

Die Nacht ist jung. Es ist Vollmond und die Dunkelheit ist der Eingang zu einer Welt voller Entdeckungen. Eine endlose Party wird gefeiert in den Nachtlokalen, an Treffpunkten, Orten an denen sich Körper vermischen und die Menschen tanzen, ein Abenteuer in der unermesslichen Einsamkeit der Welt.

Jorge Jácome *1988 in Viana do Castelo. He completed his degree in Cinema at Escola Superior de Teatro e Cinema in 2010 and graduated from Le Fresnoy – Studio National with 'felicitations du jury' in 2016. His short films have been shown at film festivals in Portugal, Spain, France, Germany, Slovenia, Poland and Israel, and in retrospectives at the New Bedford Whaling Museum, Palais de Tokyo, CalArts – California Institute of the Arts and at Georgetown University.



Call of Cuteness (M → Media)
→ Brenda Lien

DE 2017, Digital, 00:04:00
Director, Script, Camera, Editor → Brenda Lien
Sound Design → Oliver Rossol
Distribution → HfG Offenbach,
www.hfg-offenbach.de

While we cheerfully watch the latest cat failure compilation, everything captured outside our field of vision drags us back into this consumerist nightmare. The cat's body is eaten, exploited and controlled. Objects are fetishized, and subjects are transformed into quantifiable, operational things. They are the natural raw material for a luxury that they will never know. We are here because you were there – and waste is disposed in the sea.

Während wir gesund und munter die neueste Katzen-Fail-Compilation anschauen holt uns alles, was außerhalb unseres Sichtfelds gehalten wird, in diesem konsumistischen Albtraum zurück. Der Katzenkörper wird verzehrt, ausgenutzt und kontrolliert. Objekte werden fetischisiert und Subjekte zu Dingen gemacht – quantifizierbar und einsatzbereit. Sie sind der natürliche Rohstoff für einen Luxus, den sie nie kennen werden. Wir sind hier, weil ihr dort wart – und Abfall wird im Meer entsorgt.

Brenda Lien *1995, works as an auteur filmmaker and video artist. She has been studying Art, majoring in Film and Animation, at the Hochschule für Gestaltung Offenbach since 2012. She has won several awards at film and music contests, and was a scholarship holder of the Studienstiftung des Deutschen Volkes in 2015.



RRRING RRRING! (M → Media)
→ Thomas Kneffel

DE 2015, Digital, 00:06:00
Director, Script, Music → Thomas Kneffel
Animation → Thomas Kneffel,
Jan Weyhing, Marc Rühl
Distribution → HfG Offenbach,
www.hfg-offenbach.de

Am I boring? What are the others doing? Are they just like me? The protagonist of the animated film *RRRING RRRING!* decides to call some of his friends. But everybody seems to be busy with something really exciting.

Bin ich langweilig? Was machen die anderen? Sind sie auch so wie ich? Der Protagonist des Animationsfilms RRRING RRRING! entschließt sich, ein paar Freunde anzurufen. Aber jeder scheint mit etwas Spannendem beschäftigt zu sein

Thomas Kneffel *1986 in Hanau, Germany, studies at the University of Art and Design in Offenbach. He works as an animator and director for several mixed media projects.



UFE (UNFILMEVENEMENT) (G → GP)
→ César Vayssié

FR 2016, Digital, 02:33:00
Director, Script, Camera, Editor → César Vayssié
Music → Pierre Avia
Cast → César Vayssié
Homepage → www.cesarvayssie.com

Being unable to initiate a societal project and concrete solutions, a small group imagines a spectacular artistic and political action that would stigmatize television's role in the turmoil of contemporary society. The actual deed outlaws the group. From there appear the limits of each one's commitment to a collective creation. These limits muddle intimate relations, shatter political convictions, modify the artistic goal and turn the collective fantasy into a living nightmare.

AFILMEVENT is situated in the crossover of visual and performing Arts referring to the formal staged films of Jean-Luc Godard and as an homage for the Situationists.

Unfähig ein Gesellschaftsprojekt auf die Beine zu stellen und konkrete Lösungen zu bieten, entwickelt eine kleine Gruppe die Vorstellung einer spektakulären künstlerischen und politischen Aktion, die die Rolle des Fernsehens in der heutigen von Aufruhr geprägten Gesellschaft stigmatisieren würde. Durch die tatsächliche Tat wird die Gruppe zu Verbrechern. Von diesem Zeitpunkt

an, werden die Grenzen des Engagements eines jeden einzelnen für eine gemeinschaftliche Aktion deutlich. Diese Grenzen bringen intime Beziehungen durcheinander, erschüttern politische Überzeugungen, ändern künstlerische Ziele und verwandeln die gemeinsame Vorstellung in einen lebendigen Albtraum.

Ein „Filmereignis“ ist im Crossover der visuellen und darstellenden Künste situiert, mit Anklängen an die filmischen Formspiele eines Jean-Luc Godard und als Hommage an die Situationisten.

César Vayssié *1967 in France, is an artist who produces films, pictures and performances. His work sidesteps any classification. After graduating from Fine Arts, he integrates Villa Medici in Rome as a filmmaker. His work permanently travels from visual art to performance, starting from cinematographic influences often close to plastic arts. In 2010 the encounter with Philippe Quesne was an opportunity to get closer to stage-based work. In 2013 he produced *Levée* with Boris Charmatz; the film was shown at the MoMA.



Los pasos del agua / Water Steps (🕒→GP)
→ César Augusto Acevedo

ES 2016, Digital, 00:11:31
Director → César Augusto Acevedo
Script, Camera → Mateo Guzman
Editor → Mateo Guzman, Cesar Acevedo,
Marcela Gómez, Rodrigo Ramos
Cast → Norberto Isajar, Isaí Carabalí, Dilver
Distribution → Marvin&Wayne –
Short Film Distribution, www.marvinwayne.com

Two humble fishermen who live in a forgotten hamlet close to the Cauca river, discovered that a dead body had been tangled in their cast net. Failing to give notice to the authorities, they decided that it would be more humane to bury him, so they start dragging the dead body towards the jungle.

Zwei bescheidene Fischer, die in einem verlassenen kleinen Dorf in der Nähe des Flusses Cauca leben, entdecken einen leblosen Körper, der sich in ihrem Fischernetz verfangen hat. Sie meldeten ihren Fund nicht den Behörden, denn sie waren der Meinung, dass es menschlicher sei ihn zu begraben. So machen sie sich daran, den leblosen Körper Richtung Dschungel zu ziehen.

César Augusto Acevedo *1987 in Colombia is a director and screenwriter. He graduated with honours from the Universidad del Valle's School of Social Communications (Cali, Colombia). The screenplay for La tierra y la sombra was his graduate thesis. The screenplay went on to become his first feature film, and premiered at the 2015 Cannes Festival's Critics' Week, where it won 2 awards. It was also the winner of the 2015 Cannes Golden Camera.



Cilaos (🕒→GP, 🎬→EMAF)
→ Camilo Restrepo

FR 2016, Digital, 00:12:48
Director, Script → Camilo Restrepo
Camera → Guillaume Mazloum, Camilo Restrepo
Editor → Bénédicte Cazauran, Camilo Restrepo
Music → Christine Salem,
David Abrousse, Harry Périgone
Cast → Christine Salem,
David Abrousse, Harry Périgone
Distribution → Le G.R.E.C, www.grec-info.com

To keep a promise made to her dying mother, a young woman goes off in search of her father, a womanizer she has never met. Along the way, she soon learns that he is dead. But that doesn't change her plans, she still intends to find him. Carried by the spell-binding rhythm of the maloya, a ritual chant from Reunion Island, *Cilaos* explores the deep and murky ties that bind the dead and the living.

Um ein Versprechen einzuhalten, das sie ihrer Mutter auf dem Sterbebett gegeben hat, macht sich eine junge Frau auf die Suche nach ihrem Vater, einem Womanizer, den sie nie getroffen hat. Während der Suche erfährt sie, dass er gestorben ist. Aber sie kann ihre Pläne jetzt nicht mehr ändern, sie möchte ihn noch immer finden. Getragen vom verzaubernden Rhythmus des Maloya, einem rituellen Gesang der Insel Réunion, erforscht Cilaos die tiefen und undurchsichtigen Beziehungen, die die Toten und die Lebenden verbinden.

Camilo Restrepo *1975 in Medellín, Colombia. Since 1999 he lives and works in Paris, France. He commits himself as a fan of EMAF.



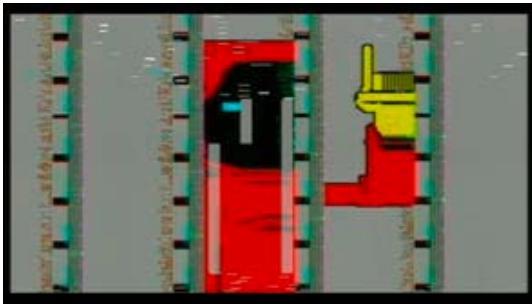
Conversation with a Cactus / サボテンとの会話
(🕒→GP, 🎬→EMAF)
→ Elise Florenty, Marcel Türkowsky

FR 2017, Digital, 00:45:00
Director, Script, Camera
→ Elise Florenty & Marcel Türkowsky
Music → Alvin Currain
Cast → Ayumi Yoshida
With → Mi the cat, Cactus Mamillaria Gigantea, 4D Meter Machine
Kabuki Specters → Junpei Sahigashi & Megumi Wakabayashi
Audiovisual Archives → Hashimoto Institute Tokyo
TV Phantoms → Kenneth Hashimoto & Takeshi Kitano
Editor → Elise Florenty & Marcel Türkowsky,
Sebastian Bodirsky
Distribution → Parkadia Films,
www.florenty-turkowsky.blogspot.de

In the suburbs of Tokyo, Mei, a 30-year-old woman, has just sent a message to her friend Toshi who lives in Hamburg. She speaks of haikus, strange memories of their adolescence and the recent stifling summer night where dengue fever threatens. She also tells him about the dream she had right after the mysterious death of a popular nuclear news journalist. As she pauses, her oneiric journey unfolds, which interweaves an animate collective surrounding to which she tries to connect, with fragmented facts and rumours about the legendary Hashimoto Experiment from the 70s. A scientist and his wife, Mr. and Mrs. Hashimoto tried to teach the Japanese alphabet to a cactus plant. (As a former director of Fuji electronics, Mr. Hashimoto is known for being a precursor of numerous technological inventions, like the Giant LED Screen and Neon Panel systems). To express the consciousness of plants, they used a lie detector (polygraph) to translate the output of the plant into sound and gave it a voice. One ultimate function was to make plants become potential witnesses in the investigation of future crimes.

In den Außenbezirken von Tokio hat Mei, eine 30-jährige Frau, eine Nachricht an ihren in Hamburg lebenden Freund Toshi geschickt. Sie spricht von Haikus, merkwürdigen Erinnerungen aus ihrer Jugend, und der letzten stickigen Sommernacht, in der das Dengue-Fieber drohte. Sie erzählt ihm auch von dem Traum, den sie hatte, gleich nach dem rätselhaften Tod eines bekannten Journalisten, der über Atomkraftwerke schreibt. Als sie innehält, legt sich ihre traumartige Reise offen, die eine animierte kollektive Umgebung mit einbezieht und sie versucht sie mit bruchstückartigen Fakten und Gerüchten über das legendäre Hashimoto-Experiment aus den 70er Jahren zu verbinden. Als Wissenschaftler versuchte Herr Hashimoto mit seiner Frau, einer Kaktuspflanze das japanische Alphabet beizubringen. (Als ehemaliger Direktor von Fuji Electronics, ist Herr Hashimoto bekannt dafür, ein Wegbereiter für zahlreiche technische Erfindungen zu sein, darunter der Giant LED Screen und Neon-Panel Systeme). Um das Bewusstsein von Pflanzen deutlich zu machen, verwendeten sie einen Lügendetektor (Polygraph), um das, was die Pflanze von sich gab in Ton umzuwandeln und dem eine Stimme zu geben. Eine entscheidende Funktion bestand darin, Pflanzen zu möglichen Zeugen zu machen, die bei der Aufklärung zukünftiger Verbrechen helfen können.

Elise Florenty & Marcel Türkowsky are a Franco-German artist/filmmaker duo working together since 2009. Combining the fields of cinema, installation, publication and curation, they have been exploring the multiplicity of the self through a spiral of metamorphoses that interrogate our power relation – always shifting – to the Other ("the enemy, the plant, the animal, the spirit, the dead"). Interweaving their respective knowledge in Theory of Cinema/Visual Arts (Nouvelle Sorbonne, Cergy-Paris Art School) and Ethnomusicology/Philosophy/Sound Studies (Humboldt University, UDK – Berlin University of the Arts), they have developed their multifaceted practice between diverse geographies (Europe, Brazil, Japan...) focusing on the (post) human condition in relation to transforming geopolitical landscapes ; natural, built and virtual environments and their multiple inhabitants and hi/stories. Their film *The Sun Experiment* (Ether Echoes) received the EMAF Award 2014.



Megiddo Council (🕒 → GP)
 ↳ Marc Bascougnano

FR 2016, Digital, 00:04:07
 Director ↳ Marc Bascougnano
 Script, Editor, Music ↳ running time
 Camera ↳ dv/video sketch pad
 Homepage ↳ www.runningtimelab.fr

Cartoons done using a modified video sketch pad and an analog video mixer. Sound is done on a Casio Sk1 producing noise video patterns along with sound. The idea is to display various steps of deconstruction of the image throughout a real-time glitching process. © Running Time 2016.

Cartoons, die mit einem modifizierten Video-Sketchpad und einem analogen Videomischer produziert wurden. Der Sound entsteht auf einem Casio Sk1, das Rauschbilder als Videos, unterlegt mit Ton, produziert. Die Idee besteht darin, verschiedene Stufen der Bild-Destruktion während eines Glitch-Prozesses in Echtzeit zu zeigen.

Marc Bascougnano (Running Time) *1972 in Normandy, France. He graduated from CFT Gobelins animation school, Paris. Formerly a cartoonist, he started working in video in the early 2000s as a VJ and circuit bender. He uses dated devices, dated formats and error aesthetics. His work can be defined as analog-experimental and glitch-oriented. He usually lets the machines speak for themselves, as in Glitch Art, where the device becomes the artist and the artist the medium.



DOA (Dead on arrival) (🕒 → GP)
 ↳ Manuel Saiz

ES 2016, Digital, 00:18:00
 Director ↳ Manuel Saiz
 Distribution ↳ LIMA, www.li-ma.nl

There is a wide range of situations in which one can be simultaneously dead and alive, in medical understanding, in literature and philosophy, or when the matter is considered by religious beliefs. *DOA* reflects upon the principles on which those possibilities are based, and sees them as result of a problem of interface.

Es gibt viele Situationen, in denen man im medizinischen Verständnis, in der Literatur, in der Philosophie oder aus religiöser Überzeugung gleichzeitig tot und lebendig sein kann. DOA beschäftigt sich mit den Grundsätzen, auf denen solche Möglichkeiten basieren und versteht sie als Ergebnis eines Schnittstellenproblems.

Manuel Saiz started working as an artist in the 1980s in Spain, creating paintings, sculptures, photography and installations. Since then, he has shown his work regularly in public and commercial galleries worldwide. He has published several books, such as 101 Excuses. How Art Legitimizes Itself. Also 101 Art Key Ideas, Tit for Tat, Colossal Blog and For Me, for All My Friends, and for Me First of All (2016).



FUDDY DUDDY (🕒 → GP)
 ↳ Siegfried A. Fruhauf

AT 2016, Digital, 00:05:00
 Director, Script ↳ Siegfried A. Fruhauf
 Distribution ↳ sixpackfilm, www.sixpackfilm.com

FUDDY DUDDY uses the motif of the grid to blow it to pieces. Being occupied with structural film, I repeatedly draw "frame plans," using grid structures to precisely record the succession of individual images. To me, this sometimes seems like a search for structures in an apparently chaotic world. The medium of film fulfills the need for orientation. So, then, it isn't merely a personal preference for a certain working method.

FUDDY DUDDY greift das Motiv des Rasters auf, um es in die Luft zu sprengen, in die Ordnung Unordnung zu bringen. In meiner filmischen Arbeit und in der Auseinandersetzung mit dem strukturellen Film zeichne ich immer wieder „Kaderpläne“, verwende Rasterstrukturen, um die Abfolge der Einzelbilder exakt zu notieren. Mir scheint das manchmal wie eine Suche nach Strukturen in einer chaotisch anmutenden Welt. Das Medium Film erfüllt das Bedürfnis nach Orientierung. Es ist also nicht nur eine persönliche Vorliebe für eine bestimmte Arbeitsweise. (Siegfried A. Fruhauf)

Siegfried A. Fruhauf *1976 in Grieskirchen, Austria. Studied Experimental Visual Design at the University of Artistic and Industrial Design in Linz, where he first came into contact with the Austrian Film Avantgarde. 2002 Supporting Award for Filmart by the Austrian Federal Chancellery. Since 2009, lecturer at the University of Artistic and Industrial Design, Linz. Member of sixpackfilm. Lives and works in Vienna and Heiligenberg.



Cove (🕒 → EP)
 ↳ Natasha Cantwell

AU 2016, Digital, 00:04:50
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Natasha Cantwell
 Music ↳ Talk West
 Cast ↳ Lauren May, Paul Tarrant, Sean Molloy
 Homepage ↳ www.natashacantwell.com

Cove is an experimental short film that employs a minimalist narrative to explore the connections or lack of connections between neighbours in a small cul-de-sac. I am interested in the meeting points of cinema and photography, where the narrative becomes lost and drifts into the imagery. The structure of the piece reflects the characters' self-absorption as they make gestures of being neighbourly, but somehow manage to avoid real interaction.

Cove ist ein experimenteller Kurzfilm, der Narration nur spärlich einsetzt, um die Kontakte oder die fehlenden Kontakte unter Nachbarn in einer kleinen Sackgasse zu untersuchen. Mich interessieren die Verbindungspunkte von Kino und Fotografie, in denen das erzählende Element immer mehr abnimmt und in das Bildhafte übergeht. Die Struktur des Films reflektiert den Rückzug der Charaktere in sich selbst, während sie nachbarschaftliche Gesten zeigen, ohne sich jedoch wirklich auf jemanden einzulassen.

Natasha Cantwell is a New Zealand filmmaker, currently based in Melbourne, Australia. Having studied both Fine Art and Photography at the Auckland University of Technology, her work often occupies the grey area between art and popular culture. Spanning music, fashion and art projects, her analogue-based works explore the uncanny and absurd within everyday life. In 2016, Cantwell founded the Auckland Underground Film Festival and undertook an artist residency at Paradise Air, Matsudo, Japan.



Information Skies (🕒 → GP, 🎬 → EMAF)
→ Metahaven

NL / KR 2017, Digital, 00:24:20
Director → Metahaven
Distribution → Metahaven, www.metahaven.net

Information Skies is a fascinating hybrid, fusing three genres – live action, animation and experimental abstraction – that would normally be distinct, and it's a highly original piece of film-making. It looked stunning at cinematic scale, filling the wall at Auto Italia, but the internet is its natural home. As a visual experience, the film has only the loosest of narratives and the voiceover's jump cuts and odd turns of phrase make it close to being a prose poem at times. (...) In *Information Skies*, though, the graphic elements are integral to the construction of this estrangely nebulous imaginary realm. The film may even be a new kind of graphic cinema.

Information Skies ist eine faszinierende Mischung, die drei Genres miteinander verbindet – Realfilm, Animation und experimentelle Abstraktion – die normalerweise völlig unterschiedlich sind, was den Film zu einem absolut originellen Werk der Filmkunst macht. Auf großer Kinoleinwand wirkt es überwältigend, es bedeckt die gesamte Wand bei Auto Italia, aber das Internet ist sein eigentliches Zuhause. Er beschert einem ein eher visuelles Erlebnis, denn der Film hat eine lockere Erzählstruktur und die sprunghaften Schnitte des

Voice-overs und die merkwürdige Ausdrucksweise lassen es manchmal fast wie ein Prosagedicht klingen... Der Film ist möglicherweise sogar noch eine neue Art von grafischem Kino. (Rick Poynor)

Metahaven is a research and design studio founded by Vinca Kruk and Daniël van der Velden, based in Amsterdam. Metahaven's work – both commissioned and self-directed – reflects political and social issues in collaboratively produced graphic design objects and media. In addition to international presentation of design and research projects, Metahaven has written and edited numerous publications such as 'Uncorporate Identity', a design anthology for our dystopian age, 'Can Jokes Bring Down Governments' and a forthcoming book 'Black Transparency'. The studio was awarded the CoBRA Art Prize 2013. Select exhibitions include 'Islands in the Cloud', MoMA PS1, New York; Gwangju Design Biennale 2011, Gwangju, Korea; 'Graphic Design: Now in Production', Walker Art Center, Minneapolis, and Manifesta 8, Murcia, Spain.



Selbstkritik eines bürgerlichen Hundes / Self-criticism of a Bourgeois Dog
→ Julian Radlmaier

DE 2017, Digital, 01:39:00
Director, Script, Editor → Julian Radlmaier
Camera → Markus Koob
Sound → Kai Ziarkowski
Cast → Julian Radlmaier, Deragh Campbell, Kyung-Taek Lie, Benjamin Forti, Ilia Korkashvili, Bruno Derksen, Anton Gonopolski, Johanna Orsini-Rosenberg, Mex Schlüpfer, Natia Bakhtadze
Produktionsleitung → Hanna Cramer
Produzent → Kirill Krasovskiy
Co-Produktion → Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin, Berlin; rbb, Berlin
Distribution → Grandfilm GmbH, www.grandfilm.de

A bourgeois dodgy guy confesses how he turned from an ambitious but little-recognised filmmaker into a canine. When his latest project is rejected by every single funding institution, Julian is forced to take on a job as a fruit picker. When he makes a young Canadian woman named Camille believe that this is research for a communist fairytale film in which she is to play the leading role, she wants to come along, which kindles romantic notions in Julian. The pair winds up on an ostensibly idyllic but in reality deeply exploitative apple farm. Whilst Julian has a hard time coping with the physical strain, Camille throws herself enthusiastically into their supposed research and befriends Hong and Sancho, two naïve proletarians in search of happiness. Julian finds it increasingly difficult to play the communist filmmaker, then a model worker who dreams the American dream gets in his way, not to mention an unhinged monk with magical powers. With all these seething conflicts going on, it's no surprise that the farm owner is accidentally killed. In the end, the entire orchard is buzzing with an outrageous plan...

Ein bürgerlicher Windhund gesteht, wie er vom Filmmacher zum Vierbeiner wurde: Weil er gerade

keine Filmförderung bekommt, sieht Julian (vom Filmmacher selbst gespielt) sich gezwungen, einen Job als Erntehelfer anzunehmen. Als er der jungen Kanadierin Camille weismacht, es handele sich dabei um die Recherche für einen kommunistischen Märchenfilm, in dem sie die Hauptrolle spielen soll, will sie ihn begleiten und Julian spinnt romantische Fantasien. So landen die beiden in der trügerischen Idylle einer ausbeuterischen Apfelplantage. Während Julian unter der körperlichen Arbeit leidet und sich vor den merkwürdigen Zimmergenossen in den Containerbaracken fürchtet, stürzt sich Camille enthusiastisch in die vermeintliche Recherche und freundet sich mit Hong und Sancho an, zwei wundergläubige Proletarier auf der Suche nach dem Glück. Für Julian wird es zunehmend schwieriger, den kommunistischen Filmmacher zu spielen, außerdem kommt ihm ein Vorzeigearbeiter mit amerikanischen Träumen in die Quere, ein stummer Mönch mit magischen Kräften und einem Sprung in der Schüssel tritt auf, die Plantagenbesitzerin wird versehentlich getötet und eine versuchte Revolution endet in Ratlosigkeit. Da kommen die Spatzen in den Bäumen mit einem unerhörten Plan...

Julian Radlmaier *1984 in Nuremberg, Germany, studied Directing at the German Film and Television Academy Berlin (dfvb). He has worked as a PA for Werner Schroeter and translated and published a series of film criticism texts by French philosopher Jacques Rancière. His short *Ein Gespenst geht um in Europa* (A spectre is haunting Europe) won the 2013 German Film Critics' Award for best experimental film. His feature film *Ein proletarisches Wintermärchen* (A proletarian winter's tale) screened at festivals including in Rotterdam and Vienna and won awards in Mexico and Brazil. *Selbstkritik eines bürgerlichen Hundes* (Self-criticism of a Bourgeois Dog) is his graduation film.



Eason (🕒→ EP, 🎬→ EMAF)
→ Kevin Jerome Everson

US 2016, Digital, 00:14:57
Director → Kevin Jerome Everson

Eason is a short experimental film about migration and the death of James Walker Hood Eason, leader of Universal Negro Improvement Association (UNIA) of Philadelphia. Using historical information and new footage, Everson tells this forgotten fable of the Great Migration.

Commissioned by Scribe Video Center as part of the one-hundredth anniversary of the great Black migration in Philadelphia, PA.

Eason ist ein kurzer Experimentalfilm über Migration und den Tod von James Walker Hood Eason, Präsident der Universal Negro Improvement Association (UNIA) in Philadelphia. Unter Verwendung von historischen Informationen und neuem Filmmaterial, erzählt Everson die vergessene Fabel der Großen Migration.

Diese Arbeit wurde vom Scribe Video Center als Beitrag zum 100. Jahrestag der großen Wanderbewegung der schwarzen Bevölkerung in Philadelphia, PA, in Auftrag gegeben.

Kevin Jerome Everson *1965, raised in Mansfield, Ohio. He has an MFA from Ohio University and a BFA from the University of Akron and is currently Professor of Art at the University of Virginia, Charlottesville. Everson was awarded the 2012 Alpert Award for Film/Video; his films have been the subject of mid-career retrospectives at the Viennale (2014); Visions du Reel, Nyon, Switzerland (2012), The Whitney Museum of American Art, NY (2011) and Centre Pompidou, Paris (2009).



La disco resplandece / The Disco Shines (🕒→ GP, 🎬→ Dialog)
→ Chema García Ibarra

TR 2016, Digital, 00:12:51
Director, Script, Editor → Chema García Ibarra
Camera → Ion de Sosa
Homepage → www.chemagarcia.com

The evening is ending and the shadow of the mountain falls over the town. It's Saturday, almost summer. Five friends are preparing for a night of fun. They are young, they have alcohol, a car and music.

Der Abend neigt sich dem Ende entgegen und der Schatten des Berges legt sich über die Stadt. Es ist Samstag, fast Sommer. Fünf Freunde bereiten sich auf eine Nacht voller Spaß vor. Sie sind jung, sie haben Alkohol, ein Auto und Musik.

Chema García Ibarra *1980 in Elche, Spain. He made the short films "The attack of the Robots from Nebula-5" (2008), "Protoparticles" (2010) and "Mystery" (2013), which have been selected for almost 500 film festivals, including the Quinzaine du Réalisateurs, Sundance, Berlinale, AFI fest, Chicago Film Festival, Ann Arbor and Gijon.



Parking Lot Attendant (🕒→ EP)
→ Charlotte Clermont, Alain Lefebvre

CA 2016, Digital, 00:03:57
Director → Charlotte Clermont, Alain Lefebvre
Script, Camera, Editor → Charlotte Clermont
Music → Alain Lefebvre
Distribution → Videographe, www.videographe.org

Parking Lot Attendant is a visual interpretation of a poem on boredom, proposing a fragmented portrait of daily life. By using analog cameras and recording multiple projections manipulated in real-time, the formal exploration of glitches and image processing creates a tension between contemplation and turbulence.

Parking Lot Attendant ist die visuelle Interpretation eines Gedichts über Langeweile, das ein fragmentiertes Portrait des Alltags beschreibt. Unter Verwendung von analogen Kameras und der Aufzeichnung von Mehrfachprojektionen, die in Echtzeit manipuliert wurden, schafft die formale Untersuchung von Glitches und Bildprozessen eine Spannung zwischen Nachdenklichkeit und Turbulenz.

Charlotte Clermont lives and works in Montreal, Quebec. She holds a Bachelor of Fine Arts in Studio Arts from Concordia University (2016). Her residency project (collab. Alain Lefebvre and Chittakone Baccam) at Studio Kura has been part

of the Itoshima Arts Farm. Her work has been presented at Festival Chromatic and has been screened at New Additions Screening Series at VIVO Media Arts Center, Vancouver, BC, and Artists' Television Access (curator: Rob Feulner) in San Francisco, CA.

Alain Lefebvre makes abstract noise music with amplified objects, electromagnetic signals and lo-fi devices which he pushes beyond their intended uses and capabilities. He pursues typically unwanted sounds and adopts an experimental approach to musical form as means of reconsidering prevailing distinctions between the intrinsically musical and unmusical. Though he is trained in visual arts, experimental electronic music with an emphasis on live performance has been his primary discipline.



The Welfare of Tomás Ó Hallissy
→ Duncan Campbell

UK 2016, 35mm, b/w, 00:30:37
Director, Script, Editor → Duncan Campbell
Camera → Rina Yang
Sound Design → Pete Smith
Sound → Alex O'Brien
Cast → John O'Sullivan, David Murray,
Frank Bourke, Lesa Thurman, Luke Pierucci, Noel
O'Donovan, Calum Heath, Áine Ní Mhuirí
Distribution → LUX, www.lux.org.uk
Courtesy → Duncan Campbell and LUX, London.

Campbell uses a combination of archive material and self-shot footage and is set against a visit by two American anthropologists to the village of Dún Chaointhus mirroring *The Village*. He directly integrates footage from Hockings and McCarty's film with newly scripted material also filmed in and around Dún Chaoin, which echoes key scenes from the documentary that captured the day-to-day routine of the village. In revisiting these scenes, Campbell looks at some of the assumptions, ethics and misconceptions that frame the relationship between the filmmakers and the villagers.

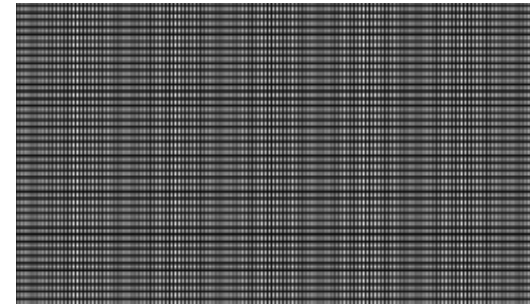
The film revolves around the protagonist, Tomás, a speechless 10-year-old boy, whose life spans the cusp of the old world and the new. Meanwhile the anthropologists question their own methodology as they struggle to get beyond the opaque and ritualistic social relations that define this place as the local community mistrusts and misconstrues their intentions.

Der Film bedient sich einer Mischung aus Archivmaterial und selbstgedrehtem Film und setzt dieses spiegelbildlich gegen den Besuch von zwei amerikanischen Anthropologen in das Dorf Dún Chaoin, und deren Film „The Village“. Campbell integriert das Filmmaterial von Hockings und McCarty direkt in das neue Material, das auch in und um Dún Chaoin gedreht wurde und Schlüssel-

szenen aus dem Dokumentarfilm zeigt, der Einblicke in die alltägliche Routine des Dorfes gibt. Durch die Wiederverwendung dieser Szenen, betrachtet Campbell einige der Anschauungen, Werte und Missverständnisse, die sich aus der Beziehung zwischen den Filmemachern und den Dorfbewohnern abzeichnen.

*Im Mittelpunkt steht Tomás, ein stummer 10-jähriger Junge, dessen Leben den Übergang von der alten zur neuen Welt umspannt. Währenddessen hinterfragen die Anthropolog*innen ihre Methoden indem sie vergeblich versuchen, einen Blick hinter die undurchsichtigen und ritualisierten sozialen Beziehungen zu erhaschen, die diesen Ort ausmachen, da die Gemeinde ihnen und ihren Absichten mit großem Misstrauen gegenübersteht.*

Duncan Campbell *1972 in Dublin, Ireland, is a video artist based in Glasgow. He trained at the University of Ulster and the Glasgow School of Art. His work is often based on intense archival research and questions how history bears on the present. In particular, he uses his films to explore how social, political, and personal narratives are constructed and relayed over time. His work has been awarded and showcased in solo and exhibitions at venues worldwide. Campbell was the winner of the 2014 Turner Prize and was one of three artists representing Scotland at the Venice Biennale 2013.



A Friend (●→GP)
→ Pekka Sassi

FI 2016, Digital, 00:02:22
Director, Script, Editor, music, sound design
→ Pekka Sassi
Distribution → AV-arkki, www.av-arkki.fi

Happy hippie kinetic film. *A Friend* is a constructive abstract short film about something cold and distant turning into something warm and friendly. It's a kinetic folksong. Hooray to Liz Rhodes and Donovan.

Ein kinetischer Happy-Hippie Film. A Friend ist ein konstruktiver abstrakter Kurzfilm über etwas Kaltes und Distanziertes, das zu etwas Warmem und Freundlichem wird. Es ist ein kinetisches Volkslied. Ein Hurra auf Liz Rhodes und Donovan.

Pekka Sassi *1969, is a Helsinki-based artist whose output consists of experimental sound and video works, many of which are purely sound pieces and audio installations. Sassi's works are characterised by the creative integration of simple, and sometimes random, auidal and visual worlds detected in the surrounding world. He is a wide-ranging, yet uncompromising artist. His works have been presented at several domestic and foreign festivals, and he was awarded the annual AVEK Prize for audio-visual art in 2006 and the Best Film at the European Media Art Festival, Osnabrück 2010.



Curses (●→EP)
→ Jodie Mack

US 2016, Digital, 00:04:48
Director, Camera, Editor, Animation → Jodie Mack
Music → ROOMMATE
Homepage → www.jodiemack.com

Made entirely by hand from cut marbled paper, this odyssey of remnants re-imagines a dream-sequence love.

Gänzlich aus geschnittenem Marmorpapier handgemacht, stellt diese Odyssee aus Papierresten eine Liebe in Traumfolgen dar.

Jodie Mack is an experimental animator who received her MFA in Film, Video and New Media from The School of the Art Institute of Chicago in 2007.



TWISTSTEP (●→EP)
 ↳ Katsuki Nogami, Kanta Mochida, Densuke 28

JP 2016, Digital, 00:03:30
 Director, Editor ↳ Katsuki Nogami,
 Kanta Mochida, Densuke 28
 Script ↳ 1 time
 Camera ↳ fs7, canonmark3
 Homepage ↳ www.katsukiz2000.flavors.me

Pa's lam system is a track maker from an internet label. Nobody knows his face and who he is. They are eroding A real city is eroding.

Pa's lam System ist ein Track Maker von einem Internet-Label. Niemand kennt sein Gesicht und weiß wer er ist. Eine reale Stadt erodiert.

Katsuki Nogami *1992 in Japan 1992. He studied under Olafur Eliasson at the Berlin Art University and graduated from Musashino Art University. He uses familiar technology, hoping to create a lasting expression of things that are not in fashion. He was made Rookie of the Year at the Japan Media Arts Festival, and won the Asia Digital Art Award, as well as the Silver Award of the 21st ifva, JAPANESE MOTION GRAPHIC CREATORS 100 people 2015.



t.r.a.n.s.i.t.i.o.n 01
 ↳ Oliver Franken

DE 2016, Digital, 00:03:55
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Oliver Franken
 Music ↳ Dennis Schütze, signs III, 2004
 Homepage ↳ www.feldgestaltung.de

This is a minimal field study which investigates the relation between light, shadow and the dissolution of form through the parameters of film.

“Film unsuitable for telecine, passed through the camera incorrectly, frame line off-centre, everything blurred, poor picture steadiness”
 remark by Andec Film

Minimal Feldstudie, die sich mit Verhältnis von Licht und Schatten und der Auflösung der Form durch filmische Parameter und Bewegung beschäftigt. Es handelt sich hier um die erste Studie.

„Film für telecine nicht geeignet, falsch durch die Kamera gelaufen, Bildstrich verrutscht alles unscharf, schlechter Bildstand“ Anm. Andec Film



die welt bremst
 ↳ Michal Banisch, Jarri van Gohl

DE 2016, Digital, 00:05:23
 Director ↳ Michal Banisch, Jarri van Gohl
 Script, Music ↳ Jarri van Gohl
 Camera ↳ secret source
 Editor ↳ Michal Banisch
 Homepage ↳ www.ruestungsschmie.de;
www.soundselektor.de

A day, a thousand pictures, a million fates.

Ein Tag, tausende Bilder, eine Million Schicksale.

Michal Banisch *1980 in Złotów, Poland, grew up in Frankfurt (Oder) and Słubice. Studied Architecture at TU Dresden. He has been working as an architect for zanderarchitekten, Dresden since 2009.

Jarri van Gohl, grew up in Thüringen, Germany. He is a composer and sound designer. Lectures on audiovisual communication. He develops innovative sound concepts for performances and explores the field of architectural acoustics.

Both: 2015 noise3, projection mapping, city castle, Karlsruhe, 2015 Mon Cherie, reg. S. Bache, 2014 Sound as a Mirror, RETUNE, Berlin, 2014 ZARS projection map., Dresden; 2014 klang3, projection map., Dt. Nationaltheater, Weimar.



Q
 ↳ Milja Viita

FI 2016, Digital, 00:06:07
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Milja Viita
 Distribution ↳ AV-arkki, www.av-arkki.fi

The artist's firstborn son transformed, in the blink of an eye, into a young man. Q is a conceptual film about forces that change the world. Q takes us to the end of the worlds, the depths of the ocean and to the ruins of Atlantis. Q's destruction is the road to new growth – it is the only promise of continuity and the emergence of new nations. Q is shot on 16 mm film whose surface has been hand-coloured. But what or who is Q?

Der Erstgeborene der Künstlerin verwandelt sich von einem Augenblick zum anderen in einen jungen Mann. Q ist ein konzeptioneller Film über Kräfte, die die Welt verändern. Q nimmt uns mit bis an das Ende der Welt, in die Tiefen des Ozeans und bis zu den Ruinen von Atlantis. Qs Untergang ist der Weg zu neuem Wachstum – es ist das einzige Versprechen für Kontinuität und die Entstehung neuer Nationen. Q wurde auf 16mm-Film gedreht, dessen Oberfläche von Hand koloriert wurde. Doch was oder wer ist Q?

Milja Viita *1974 works in film and installations using experimental and documentary elements. Her works have been exhibited in, e.g. Museum of Contemporary Art Kiasma, Kunsthalle Helsinki, Mänttä Art Festival and in film and media art festivals internationally. Milja lives and works in Porvoo, Finland. She graduated with an MFA degree in Time and Space Arts from the Academy of Fine Arts in Helsinki in 2005.



Hundreds – What Remains
 ↳ Lars Nagler

DE 2016, Digital, 00:04:25
 Director, Script, Camera, Editor,
 Animation ↳ Lars Nagler
 Music ↳ Hundreds (Band)
 Homepage ↳ www.larsnaglerworks.com

We live in a faster and faster time of permanent rights and authorisation shifts in favour of turbo capitalism and to the disadvantage of nature. What we see in this clip is a wounded nature, which strikes back as several little parts (e.g. stones, waves, invisible forces) against devouring industries and big black cities – a round-up against mankind's ruthless industrial overexploitation. Either way, nature and the whole earth will survive us and start the healing process. That's for sure.

Wir leben in einer immer schneller werdenden Zeit von permanent wechselnden Rechten und Befugnissen zugunsten von Turbokapitalismus und zum Nachteil für die Natur. Was wir im Clip sehen, ist eine verwundete Natur, die in Form von Kleinteilen zurückschlägt (Steine, Wellen, unsichtbare Kräfte usw.) gegen gierige Industrien und große schwarze Städte – ein Rundumschlag gegen den rücksichtslosen industriellen Raubbau durch die Menschheit. So oder so, die Natur und die gesamte Erde werden uns überleben und den Heilungsprozess anstoßen. Soviel steht fest.

Lars Nagler *1974. Studied at Bauhaus Uni Weimar. Since 2007 freelance 3D / MotionDesign / DigitalArt.



Le Spectre – Left Foot
 ↳ Marc Bascougnano

FR 2016, Digital, 00:04:40
 Director ↳ Marc Bascougnano
 Script, Editor ↳ Running Time
 Music ↳ Le Spectre
 Homepage ↳ www.runningtimelab.fr

Collaboration with old time friend *Le Spectre*. Basically a re-edit of "Feedback Oct 16" mixed with some other footage. Official video of the second track of the EP "ANALOG MONOLOG" (Leonizer Records).

Zusammenarbeit mit Le Spectre einem Freund aus alten Zeiten: Im Grunde eine Neubearbeitung von „Feedback Oct 16“, gemixt mit anderem Material. Offizielles Video des zweiten Tracks der EP „ANALOG MONOLOG“ (Leonizer Records).

Marc Bascougnano (Running Time) *1972 in Normandy, France. He graduated from CFT Gobelins animation school, Paris. Formerly a cartoonist, he started working in video in the early 2000s as a VJ and circuit bender. He uses dated devices, dated formats and error aesthetics. His work can be defined as analo-experimental and glitch-oriented. He usually lets the machines speak for themselves, as in Glitch Art, where the device becomes the artist and the artist the medium.



The Pants – Whyte Gurl
 ↳ Kelsey Whyte

CA 2015, Digital, 00:03:40
 Director, Script, Editor ↳ Kelsey Whyte
 Camera ↳ Adrian Muir
 Music ↳ Bret Taylor
 Homepage ↳ www.kelseywhyte.format.com

Whyte Gurl is the creation of a feminist hip-hop artist. Using performance and humour to critique everyday misogyny as well as an exploration in self-representation. Creating a piece of pop culture using the language of hip-hop and also my own cultural language, to play with expectations of gender. Influenced by hip-hop from childhood, I hope to stick to its roots of being about the issues. Whyte Gurl seeks to become a piece of the mainstream as a persona that fights back against misogyny.

Whyte Gurl ist das Werk einer feministischen Hip-Hop-Künstlerin. Mit Hilfe von Performance und Humor übt sie Kritik an der alltäglichen Frauenfeindlichkeit und betreibt gleichzeitig eine Forschung der Selbstdarstellung. Ich schuf ein Stück Popkultur, indem ich die Sprache des Hip-Hop nutze sowie meine eigene kulturelle Sprache, um mit den Erwartungen der Geschlechter zu spielen. Beeinflusst durch den Hip-Hop aus meiner Kindheit, hoffe ich an dessen Wurzeln zu bleiben und die Dinge damit beim Namen zu nennen. Ziel von Whyte Gurl ist es, Mainstream zu werden als eine Figur, die gegen Frauenfeindlichkeit kämpft.

Kelsey Whyte is an artist from Barrie, Ontario but is currently based in Toronto. She holds a Diploma in Photography from Sheridan College and a BFA in Photography from OCAD U. Her work focuses on pop culture, and parodies the way females are represented. She won the Project 31 Photography Award in 2016 and has shown in galleries across Canada.



Nou Nen feat. utae
 ↳ Sawako Kabuki

Director, Camera, Script, Editor ↳ Sawako Kabuki
 Music The Potone
 JP 2015, Digital, 00:03:20
 Distribution ↳ CaRTe bLaNChe,
www.facebook.com/CaRTeBLaNCheFilmsVideos

In the gap between expectations and reality lies the relationship of a man and his ex-girlfriend. This visually stimulating story of love, sex, and contraception from the director of "Summer's Puke is Winter's Delight," FFF 2017, features the music of Japanese folktronic group THE POTONE!

In der Lücke zwischen Erwartungshaltung und Realität befindet sich die Beziehung eines Mannes mit seiner Ex-Freundin. Diese visuell ansprechende Geschichte über Liebe, Sex und Verhütung vom Regisseur von „Summer's Puke is Winter's Delight," FFF 2017, präsentiert Musik von der japanischen Folktronic-Gruppe THE POTONE!



Tomo y obligo
 ↳ Sebastian Neubauer

DE 2016, Digital, 00:05:00
 Director, Script, Editor ↳ Sebastian Neubauer
 Camera ↳ Sebastian Egert
 Music ↳ Sebastian Neubauer / Carlos Gardel
 Homepage ↳ www.sebastianneubauer.de

This short music video takes its reference from a tango taken from the movie *Luces de Buenos Aires* sung by Carlos Gardel. The whole film sequence is re-enacted, the song is transformed into German and into an electro-disco version. The song is about the absurd struggle faced by men.

Ein kurzes Musikvideo. Ursprung ist ein Tango von Carlos Gardel aus der musikalischen Komödie Luces de Buenos Aires. Die Filmsequenz, die in einer Bar spielt, wurde kopiert und in eine zeitgenössische Variante transformiert. Das Lied nimmt parodistisch Bezug auf männliche Stereotype und deren absurde Erwartungshaltung.

Sebastian Neubauer *1980, Hameln, Germany, works as an artist in the fields Video/Film and Performances and lives as a writer, independent filmmaker, audio/video producer and cutter in Hannover, Germany. He studied at Hochschule für Bildende Kunst, Braunschweig from 2002-2009 (Diplom + Meisterschüler)



Everything is Cute to Me
 ↳ Samuel Perry

US 2016, Digital, 00:03:21
 Director ↳ Samuel Perry
 Script, Camera, Editor ↳ Kevin Ramser
 Music, Cast ↳ The Moon Baby

The moon baby morphs into a cgi monster in her music video.

Moon Baby morphs in ihrem Musik Video in ein CGI-Monster.

Sam Perry is a multidisciplinary artist in Pittsburgh.



METUBE 2 AUGUST SINGS CARMINA BURANA
 ↳ Daniel Moshel

AT 2016, Digital, 00:04:50
 Director, Script ↳ Daniel Moshel
 Camera ↳ Arturo Delano Smith
 Editor ↳ Christin Gottscheber
 Music ↳ Carl Orff
 Sound design ↳ Philip Preuss
 Cast ↳ August Schram, Elfriede Wunsch, Raul Bartosch, Felipe Jimenez, and many more
 Distribution ↳ Aug & Ohr Medien,
www.augohr.de

After Elfie and her nerdy son August successfully proved themselves on their home webcam in *MeTube 1*, the odd pair venture onto the street to present the biggest, boldest, and sexiest operatic flash mob the internet has ever witnessed!

Nachdem Elfie und ihr nerdiger Sohn August sich in MeTube 1 vor der Webcam zu Hause erfolgreich gezeigt haben, wagt sich das ungleiche Paar auf die Straße, um den größten, mutigsten und sexiesten Opern-Flashmob zu präsentieren, den das Internet je gesehen hat.

Daniel Moshel * in Germany and currently lives in Vienna. *Metube 1*, his first short/music video, was an homage to thousands of ambitious YouTube users and video bloggers. It became a YouTube classic, participated at more than 300 festivals screenings (including the Sundance Film Festival) and has won 30 awards so far. Daniel Moshel is one of four directors who created the ZDF doc show *House of Love*.



Solon (🕒→EP)
→ Clarissa Campolina

BR 2016, Digital, 00:16:22
Director, Script → Clarissa Campolina
Camera → Ivo Lopes Araújo
Editor → Luiz Pretti
Music → O Grivo
Cast → Tana Guimarães
Distribution → Anavilhana, www.anavilhana.art.br

Solon is a tale about the emergence of the world, brought from the encounter of a devastated landscape and a mysterious creature. Solon inhabits this extremely arid and infertile space. Slowly, the creature begins the task of putting out the fire that dominates the environment. Water spurting from its body makes the fire disappear. The water becomes a nascent thing that flows from the ferrous soil. The landscape changes, as does the creature.

Solon erzählt die Fabel von der Entstehung der Welt, erwachsen aus dem Aufeinandertreffen einer verwüsteten Landschaft und einem mysteriösen Wesen. Solon bewohnt dieses extrem trockene und unfruchtbare Land. Ganz langsam beginnt das Wesen damit, das die Umgebung beherrschende Feuer zu löschen. Wasser, das aus seinem Körper heraustritt, lässt die Feuer schwinden. Das Wasser birgt neues Leben, das aus der eisenhaltigen Erde fließt. Die Landschaft verändert sich und auch das Wesen auch.

Clarissa is based in Belo Horizonte, Brazil. Partner of the Anavilhana production company and member of Teia until 2014. She has directed documentaries, installations, short and feature films. In 2015, the DAAD – Art Residency Programme held a retrospective of her work at Arsenal Berlin, Germany. Her last short, *Solon*, won the prize for Best Cinematography at the Brasilia Film Festival and earned Clarissa the FT/Oppenheimer Funds Emerging Voices Award.



The Magic Hedge (🕒→GP)
→ Frédéric Moffet

CA / US 2016, Digital, 00:09:15
Director, Camera, Editor → Frédéric Moffet
Sound design → Frédéric Moffet, Lou Mallozzi
Voice → Abel Berumen
Distribution → Video Data Bank, www.vdb.org

The Magic Hedge explores a bird sanctuary located on a former Cold War Nike missile site on the Northside of Chicago. Left to wander and observe, the viewer becomes aware of the park's open secret: men looking for fleeting sexual contacts within the trees and shrubberies. The video highlights the many contradictions of a site historically devoted to military surveillance and now designed to preserve and control the "wildlife".

The Magic Hedge erkundet ein Vogelschutzgebiet auf der ehemaligen Cold War Nike-Raketenstation an der Nordseite von Chicago. Beim herumzuwandern und beobachten, erkennt der Betrachter nach einiger Zeit das offene Geheimnis des Parks: Männer sind auf der Suche nach flüchtigen sexuellen Kontakten hinter Bäumen und in Gebüsch. Das Video hebt die vielen Widersprüche eines Ortes hervor, der ursprünglich als militärischer Beobachtungsposten diente und heute zum Schutz und zur Kontrolle von „wilden Tieren“ dient. (VDB)

Frédéric Moffet *1971 in Montreal, Canada, is a film and video maker, documentarist, teacher. Trained at Concordia and the Art Institute of Chicago, prize-winning artist Moffet is known for risky probings of queer subcultures and sexual performance on screen. Moffet settled in Chicago in 1998, where he teaches at his alma mater and addresses an international queer constituency in both languages.



No Shooting Stars (🕒→GP, 🗣️→Dialog)
→ Basim Magdy

EG / CH 2017, Digital, 00:14:20
Director, Script, Camera, Editor, Sound design
→ Basim Magdy
Homepage → www.basimagdy.com

"From down here, sunsets look like frozen fireworks trapped in a magic lamp." Far from everything beneath the ocean's surface has been catalogued, leading to an endless stream of speculations and fantasies for a poetic discourse by an entity from the deep. Dream-like scenes drift in dissonance with a narration that has no beginning or end. It unfolds like a poem that is affected by the ocean's secrets but offers no explanation about who is living under the water's surface, instead meandering through loops of imagination. The hypnotising soundtrack pulls us into the depths.

„Von hier unten sieht der Sonnenuntergang wie ein gefrorenes Feuerwerk aus, das in einer magischen Lampe gefangen ist.“ All das, was sich unter der Meeresoberfläche befindet ist noch lange nicht erfasst, was bei einem Wesen aus der Tiefe zu einer endlosen Flut an Spekulationen und Vorstellungen für einen poetischen Diskurs führt. Traumhafte Szenen schweben dahin und stehen in Dissonanz mit der Erzählung, die weder Anfang noch Ende hat. Es entfaltet sich wie ein Gedicht, das von den Geheimnissen des Meeres beeinflusst wird, jedoch nicht erklärt, wer unter der Wasseroberfläche lebt und sich stattdessen durch die Windungen der Fantasie schlängelt. Der hypnotisierende Soundtrack zieht uns in die Tiefe.

Basim Magdy *1977 in Egypt, studied Fine Arts at Helwan University in Cairo from 1996 to 2000. He says to himself that his environment has shaped him more than his education did. In his work, he combines various forms of art, such as paintings, installations, animation and sculptures, and explores the space between reality and fiction. In 2016, he was Deutsche Bank's "Artist of the Year".



in 1974 (🕒→WP)
→ Mike Hoolboom

CA 2017, Digital, 00:07:00
Director → Mike Hoolboom
Homepage → www.mikehoolboom.com

A reflection on colour in fifteen camera tests. 1. In 1974, Film Ferrania began developing a new kind of colour film stock. / 2. The new film promised to eliminate unwanted people, trees or cars. It would show only colour. / 3. Declining sales forced the lab to close. Only fifteen camera tests remain. They are being shown here for the first time.

Eine Betrachtung von Farben in fünfzehn Kameratests. 1. 1974 begann Film Ferrania damit, eine neue Art von Farbfilmmaterial zu entwickeln. / 2. Der neue Film sollte alle überflüssigen Personen, Bäume und Autos entfernen. Er würde nur Farbe zeigen. / 3. Sinkende Umsätze zwangen das Labor, zu schließen. Fünfzehn Kameratests waren alles, was übrigblieb. Sie werden hier zum ersten Mal gezeigt.

Mike Hoolboom is a Canadian artist working in film and video. He has made over sixty films and videos, though most have been withdrawn from circulation, approximately a dozen remain on view. His work has appeared in over four hundred festivals, garnering thirty awards. He is a founding member of the Pleasure Dome screening collective and has worked as the artistic director of the Images Festival and as the experimental film co-ordinator at Canadian Filmmakers Distribution Centre. Since 2004 he has been working on Fringe Online (www.fringeonline.ca), a web project which makes available the archives of 40 Canadian media artists. This ongoing project currently consists of hundreds of pages of transcripts, reviews, interviews and scripts, and remains the largest publishing project in the Canadian fringe media sector.



Atheists Need Theology, Too (●→EP, ■→EMAF)
→ Steve Reinke

CA / US 2016, Digital, 00:11:40
Director → Steve Reinke
Distribution → Video Data Bank, www.vdb.org

My subconscious has melted away and seems to have been replaced by the muted, jangled chorus of my microbiome. I'm not sure if this condition is rare or widespread. I expect it is widespread and that our microbiomes are battling with our subconsciences for supremacy. There is no battle in me, though. My subconscious is gone. Human Events is a series of works reflecting on this condition. It proceeds through a chain of associations. *Atheists Need Theology, Too*, the first of seven videos, begins with a poem by Emily Dickinson, *To fill a Gap / Insert the Thing that caused it* — . All of Human Events, then, could be read as a gloss on the poem. Or, one could choose — or be compelled by their dwindling subconsciences and roiling microbiomes to choose — any other link in this chain of associations and use that as the starting point.

Mein Unterbewusstsein ist dahin geschmolzen und scheint durch den gedämpften, rasselnden Refrain meines Mikrobioms ersetzt worden zu sein. Ich bin mir nicht sicher, ob es sich hierbei um einen seltenen oder einen weit verbreiteten Zustand handelt. Ich denke, er ist weit verbreitet,

und dass unsere Mikrobiome mit unserem Unterbewusstsein um die Vorherrschaft kämpfen. Es gibt allerdings keinen Kampf in mir. Mein Unterbewusstsein ist verschwunden. Human Events ist eine Reihe von Arbeiten, die sich mit diesem Zustand befassen. Ihr Ablauf erfolgt über eine Kette von Assoziationen. Atheists Need Theology, Too, das erste von sieben Videos, beginnt mit einem Gedicht von Emily Dickinson, To fill a Gap / Insert the Thing that caused it — Sämtliche Human-Events Videos könnten dann wie eine Randbemerkung zu dem Gedicht verstanden werden. Oder, man könnte irgendein anderes Bindeglied in dieser Assoziationskette wählen — oder sich durch das schwindende Unterbewusstsein und die zerfließenden Mikrobiome gezwungen sehen zu wählen — dieses als Ausgangspunkt zu nutzen.

Steve Reinke *1963, is an artist and writer best known for his videos. His tapes typically have diaristic or collage formats, and his autobiographical voice-overs share his desires and pop culture appraisals with endearing wit. He is currently associate professor of Art Theory & Practice at Northwestern University.



Colossal Cave
→ Graeme Arnfield

UK 2016, Digital, 00:11:12
Director, Script, Camera,
Editor, Music → Graeme Arnfield

Excavated from the world's largest cave system, *Colossal Cave* is a love letter from the prehistory of the Internet. Retracing the production of a pioneering video game, the film finds in its debris the blueprints of our contemporary digital network and the emotional remapping of the world. Compiled from amateur caving videos found online, these sources are relocated inside of a history of geological representation, adaptation and redistribution.

Aus dem größten Höhlensystem der Welt, der Colossal Cave, wurde aus der Vorgeschichte des Internet ein Liebesbrief ausgegraben. Indem der Film die Herstellung eines damals bahnbrechenden Videospiele zurückverfolgt, entdeckt er in den Trümmern die Pläne für unser aktuelles digitales Netzwerk und die emotionale Neuordnung der Welt. Zusammengestellt aus Amateurvideos von Höhlenerkundungen aus dem Internet, werden diese Quellen für eine Geschichte der geologische Darstellung, Anpassung und Umverteilung genutzt.

Graeme Arnfield is an artist living in London, raised in Cheshire, UK. His work explores issues of communication, spectatorship and history and has been presented at Courtisane Festival, Berwick Film & Media Arts Festival, Hamburg International Short Film Festival, Kasseler Dokfest, LUX, Institute of Contemporary Arts (ICA), Aesthetica Film Festival, Manchester Cornerhouse and on Vdrome. He graduated with a Masters in Experimental Cinema at Kingston University.



Reason's Code (●→GP)
→ Simon Payne

UK 2016, Digital, 00:07:00
Director Simon Payne
Distribution → LUX, www.lux.org.uk

A short section from Man Ray's *Return to Reason* used anew as a graphic score, tracking the code in sequence, and randomly, at different magnifications in negative and positive. Various critics see this section of *Return to Reason* as a redacted poem or telegram, akin to Man Ray's 'dumb' poetry. Clearly, negation — black bars replacing words — signalled the potential for a new time-based visual language in the 1920s. A century later, negative aesthetics lead in new ways still.

Ein kurzer Ausschnitt aus Man Rays Return to Reason (Le Retour A La Raison) findet erneut Verwendung als grafische Partitur, die den Code der Reihe nach nachverfolgt, oder nach Zufallsprinzip, in verschiedenen Vergrößerungen, als Negative und Positive. Viele Kritiker sehen diesen Ausschnitt aus als überarbeitetes Gedicht oder Telegramm, das der ‚Dumb Poetry‘ von Man Ray ähnelt. Negierung — schwarze Streifen, die Worte ersetzen — signalisierten offensichtlich das Potenzial für eine neue zeitorientierte Bildsprache in den 1920er-Jahren. Ein Jahrhundert später, führt die negative Ästhetik immer noch zu neuen Wegen.

Simon Payne's films have been shown in numerous festivals and venues including: Anthology Film Archives, New York; the Rotterdam International Film Festival; Pacific Film Archives, San Francisco; Media City, Windsor, Ontario; the Serpentine, Whitechapel and Tate Galleries in London. His videos are distributed by the artists' film and video organisation LUX. He is Senior Lecturer in Film and Media Studies at Anglia Ruskin University, and lives in London.



Rubber Coated Steel (■→Dialog)
→ Lawrence Abu Hamdan

LB / DE 2017, Digital, 00:21:50
Director, Script, Camera, Editor,
sound design → Lawrence Abu Hamdan
Homepage → www.lawrenceabuhamdan.com

May 2014: CNN captured the shooting of two unarmed teenagers during protests outside of a prison on the occupied West Bank by an Israeli soldier, who claimed "only" to be using rubber bullets instead of live ammunition. To prove him wrong, the human rights organisation Defence for Children International contacted Forensic Architecture, an agency that undertakes advanced architectural and media research, which, in turn, worked with sound artist Lawrence Abu Hamdan to investigate the incident. His audio-ballistic analysis of the recorded gunshots provided pivotal evidence.

Mai 2014: eine CNN-Aufzeichnung zeigt wie zwei unbewaffnete Jugendliche während einer Demonstration vor einem Gefängnis im besetzten Westjordanland von einem israelischen Soldaten erschossen werden, der später behauptet, „nur“ Gummigeschosse statt scharfer Munition benutzt zu haben. Um das zu widerlegen, wandte sich die Menschenrechtsorganisation Defence for Children International an Forensic Architecture, eine Einrichtung, die mit modernsten Methoden Architektur- und Medienforschung betreibt.

Diese untersuchte den Vorfall zusammen mit dem Klangkünstler Lawrence Abu Hamdan, dessen audio-ballistische Analyse der aufgezeichneten Schüsse den entscheidenden Beweis lieferte.

Lawrence Abu Hamdan *1985 in Amman, is an artist, "private ear" and fellow at the Vera list centre for Art and Politics at the New School, New York. His projects have taken the form of audiovisual installations, performances, graphic works, photography, Islamic sermons, cassette tape compositions, potato chip packets, essays, and lectures. Abu Hamdan's interest with sound and its intersection with politics originate from his background in DIY music. He has made sonic analyses for legal investigations at the UK Asylum Tribunal and advocacy for organisations such as Amnesty International – and Defence for Children International. The artist's forensic audio investigations are conducted as part of his research for Forensic Architecture at Goldsmiths College London, where he is also a PhD candidate.

Abu Hamdan's exhibition Earshot at Portikus Frankfurt (2016) was the recipient of the Nam June Paik Award. His works are part of collections at MoMA New York, Van Abbe Museum Eindhoven, Centre Pompidou Paris and the Arts Council, England.



Stand-by office (●→WP, ■→Dialog)
→ Randa Maroufi

FR 2017, Digital, 00:13:20
Director, Script, Editor → Randa Maroufi
Assistant Director → Anabelle Amoros
Camera → Victor Zebo
Sound → Paul Heintz, Maral Pourmandan
Music → Mehran Pourmandan
Homepage → www.randamaroufi.com

WE ARE HERE is a group of refugees in Amsterdam that has not been given housing by the government and is not allowed to work either. The group decided to make their situation visible by no longer hiding, but by showing the situation of refugees who are out of the procedure in the Netherlands by occupying the City Hall Nieuw-West of Amsterdam from June 2015 to September 2016.

WE ARE HERE ist eine Gruppe von Flüchtlingen in Amsterdam, die von der Regierung keine Unterkunft bekommt und auch keine Arbeitserlaubnis erhält. Die Gruppe entschließt sich ihre Situation öffentlich zu machen und sich nicht weiter zu verstecken, sondern auf die Lage der Flüchtlinge, die in den Niederlanden nicht mehr im Aufnahmeverfahren sind aufmerksam zu machen, indem sie das Rathaus Nieuw-West in Amsterdam von Juni 2015 bis September 2016 besetzen.

Randa Maroufi *1987 in Casablanca, Morocco, a Fine Arts graduate at Tetouan, Morocco, Angers, France and Le Fresnoy, France. Her multi-disciplinary practice is rooted in political issues with a primary focus on gender studies, taking the form of film, photography, installation, performance and sound. She lives in Tangier and Paris.



Les algues dans tes cheveux / The seaweed in your hair (●→GP)
→ Daphné Hérétakis

FR 2016, Digital, 00:07:40
Director, Script, Camera,
Editor → Daphné Hérétakis
Animation → VFX Ionas Katrakazos,
Kostas Tataroglou
Distribution → Le G.R.E.C, www.grec-info.com

Extracts from a diary, a pop song, a poem read by passers-by in the streets of Athens. Proof that beauty can even be found in times of despair and crisis.

A film produced as part of the collection entitled La première image, in association with the CNAP – Centre National des Arts.

Auszüge aus einem Tagebuch, einem Popsong und einem Gedicht werden von Passanten in den Straßen von Athen vorgelesen. Der Beweis dafür, dass Schönheit sogar in Zeiten von Verzweiflung und Krisen gefunden werden kann.

Der Film wurde als Teil der Sammlung mit dem Titel „La première image“ in Zusammenarbeit mit dem CNAP (Centre National des Arts) produziert.

Daphné Hérétakis *1987 in Paris. After finishing school in Greece, she moved to France to study Film at the University of Paris 8 Saint-Denis. From 2013 to 2015, she was a resident at le Fresnoy, National Studio of Contemporary Arts. Her work has been shown at numerous festivals. She lives and works between Paris and Athens.



Muscoux Mythologies
↳ Ania Mokrzycka

UK 2016, Digital, 00:08:44
Director, Script, Camera, Editor ↳ Ania Mokrzycka
Music ↳ Mikolaj Szatko,
Fritz Faust, Ania Mokrzycka
Cast ↳ Victoria Sin, Luli Perez,
Anna Skladmann, Sotiris Gonis
Homepage ↳ <http://cargocollective.com/aniamokrzycka>

Muscoux Mythologies explores female eroticism that can be quiet but excessive at the same time; desire that is more internalised than reactive and has a liquid quality to it. The installation creates an affective space evocative of what can be called the strangely feminine. It is a dark, soporific and mysterious space, where time is cyclical, it goes backwards and forwards.

Muscoux Mythologies beschäftigt sich mit der weiblichen Erotik, die gleichzeitig sanft aber auch maßlos sein kann; Lust, die eher innerlich ist als reagierend und die etwas Flüssiges hat. Die Installation erzeugt einen emotionalen Raum, der an etwas erinnert, das man das seltsam Weibliche nennt. Es ist ein dunkler, einschläfernder und mysteriöser Raum, in dem die Zeit zyklisch verläuft, sie geht zurück und vorwärts.

Ania Mokrzycka *1990 in Krakow. Graduate of the Royal College of Art and Edinburgh Napier University. Currently living and working in London. Has exhibited and published work internationally (UK, Poland, Canada, Denmark, Dubai). Her practice revolves around the exploration of female desire and the ways it can be represented and celebrated on its own terms, placed outside of the system of identity politics and evading the male gaze.



Die Figur in mir / The Character Inside Me
↳ Andreas Boschmann

DE 2015, Digital, 00:15:45
Director, Script ↳ Andreas Boschmann
Camera ↳ Vincent Engel
Editor ↳ Federico Neri
Cast ↳ Markus T.
Distribution ↳ Film Universität Babelsberg Konrad Wolf,
<http://www.filmuniversitaet.de/de/filmprojekte.html>

Markus is the city's most popular public pisser. That's what we learn on his blog where he posts his videos. In these he seems unrestrained and shameless. Yet behind the digital facade we meet a self-conscious and shy man. He claims to play a character.

Markus ist der bekannteste Wildpinkler der Stadt. Das jedenfalls vermittelt sein Blog, auf dem er seine Videos veröffentlicht. In diesen wirkt er hemmungslos und dreist. Hinter der digitalen Fassade zeigt sich jedoch ein unsicherer und schüchterner Mann. Er behauptet eine Figur zu spielen.

Andreas Boschmann * in Russia, raised in Germany. From 2010 to 2014 he studied „Kultur der Metropole“ (Metropolitan Culture) in Hamburg and Toronto. He has been a student of Directing at Film University Babelsberg Konrad Wolf since 2014.



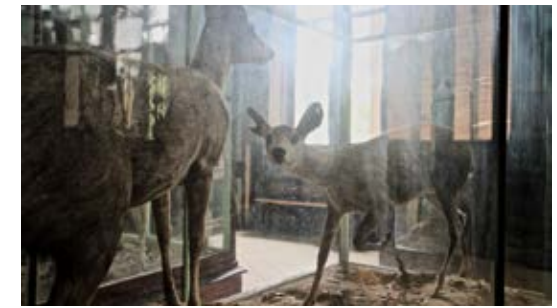
Part
↳ Irma Blumstock

DE 2016, Digital, 00:15:21
Director, Script, Editor ↳ Irma Blumstock
Camera ↳ Irma Blumstock, Benedict Reinhold
Cast ↳ Luisa Paul, Frederike Biesold
Homepage ↳ www.irmablumstock.de

The three parts of the movie poetically form a picture of an artist trying to find a position between self-representation, idealism and lifestyle.

Der dreiteilige Film 'Part' ist eine poetische Ausformulierung eines Künstlerbildes, das zwischen Selbstdarstellung, Idealismus und Lifestyle versucht seine Position zu finden.

Irma Blumstock *1991 in Leipzig, Germany. She completed her artistic education at the Hochschule für Grafik und Buchkunst, in the class of C. v. Wedemeyer for Expanded Cinema. Her films are composite works, collaging together music, cinema, literature and personal narration as well as fiction. She uses the cinema to explore the relationship between the moving image and reception. For 2017, she has been selected for the Résidences d'artistes dans les Annexes Bourglinster.



Schneewittchen / Snow White (Media)
↳ Thadeusz Tischbein

DE 2016, Digital, 00:19:40
Director, Script, Camera, Editor
↳ Thadeusz Tischbein
Homepage ↳ www.tischbein.org

What role can culture play when dead bodies are not buried after death, but used for other purposes? *"Snow White"* examines this question, using stalinist mausoleums such as of Lenin, Gottwald and Mao, taxidermically prepared animals in natural history museums and relics in Catholic churches. What form of story telling is being used to hide actions and translate them?

Welche Rolle spielt Kultur, wenn tote Körper nicht begraben werden, sondern nach dem Tod einen bestimmten Zweck erfüllen sollen? Dieser Frage geht „Schneewittchen“ anhand von stalinistischen Mausoleen nach, wie von Lenin, Gottwald und Mao, aber auch Tierpräparaten in naturkundlichen Sammlungen und religiösen Praktiken, wie Reliquien in der katholischen Kirche. Welche Erzählform wurde gewählt, um die konkreten Handlungen zu verschleiern und zu verklären?

Thadeusz Tischbein *1971 in Karl-Marx-Stadt (Chemnitz), Germany, lives and works in Leipzig, Germany. 2015–2016, Meisterschüler (master classes) with Candice Breitz, HBK Braunschweig, University of Art. 2015 Diplom under Professor Clemens von Wedemeyer, Academy of Visual Arts Leipzig, Germany. Erasmus student at the National University of Arts Bucharest, Romania, 2012.



HASHTI Tehran (🗺️→Dialog)
→ Daniel Kötter

DE 2016, Digital, 00:59:54
Director, Script, Camera, Editor → Daniel Kötter
Music → Marcin Lenarczyk
Cast → Sara Reyhani, Ramash Imanifard,
Alireza Labeshka, Amoo Abbasu
Homepage → www.danielkoetter.de

“Segregation” and “privatisation”, “security” and “control” are core terms of urban transformation in the developing cities of the 21st century around the globe. Its contested counterparts are “public” or “open space”, “access” and “citizenship”. All these concepts seem stuck in the negotiation between aspiration of new liberal economies trying to connect to a global construction and business boom on the one hand and a tendency of preserving a shared public sphere for all groups of society within the urban area on the other. *HASHTI* tries to shift this focus to areas where the controlling force of urban development seems to lose its influence, where definitions get blurry and fluid: the edges and peripheries, those contact zones where city and landscape, nature and construction meet.

Based on the idea that Tehran itself represents a house, the inner circle of The Islamic Republic of Iran, the outskirts of the city become the space of transition between inside and outside, between urban and non-urban. The film looks at four different areas: the mountain of Tochal in the north, the area around the artificial lake Chitgar in the West, the construction of social housing Pardis Town in the far east and the neighbourhood Nafar Abad at the southern edges of the city.

„Trennung“ und „Privatisierung“, „Sicherheit“ und „Kontrolle“ sind Schlüsselbegriffe der urbanen Transformation in den sich entwickelnden Städten des 21. Jahrhunderts weltweit. Ihre umkämpften Pendants sind „öffentlich“ oder „Freifläche“, „Zugang“ und „Staatsbürgerschaft“. All

diese Begrifflichkeiten scheinen einerseits in der Verhandlung zwischen dem Anspruch auf neue liberale Volkswirtschaften, die versuchen, sich an einem globalen Bau- und Gründungsboom anzudocken und andererseits, der Tendenz, einen gemeinsamen öffentlichen Raum für alle Gesellschaftsgruppen innerhalb der Stadtfläche zu erhalten, stecken geblieben zu sein. HASHTI versucht, den Fokus auf die Bereiche zu verschieben, in denen die kontrollierenden Kräfte der Städteentwicklung keinen Einfluss mehr zu haben scheinen, in denen Definitionen verschwimmen und unklar werden: Die Stadtgrenzen und Außenbezirke, die Kontaktzonen, in denen sich Stadt und Landschaft, Natur und Baugebiet treffen.

Ausgehend von der Idee, dass Teheran selbst als ein Haus verstanden werden kann – sozusagen als innerer Kreis der Islamischen Republik Iran – werden die Vororte der Stadt zu einem Übergangsraum zwischen innen und außen, urban und nicht-urban. HASHTI Tehran untersucht Wohnungsbau und Stadtentwicklung in vier sehr unterschiedlichen Gebieten in den Randzonen der iranischen Hauptstadt: Die Berge von Tochal im Norden, das Gebiet um den künstlichen See Chitgar im Westen, Pardis Town, eine Sozialbausiedlung weit östlich gelegen und das Viertel Nafar Abad am südlichen Rand der Stadt.

Daniel Kötter is a director and video artist whose work oscillates deliberately between different media and institutional contexts, combining techniques of structuralist film with documentary elements and experimental music theater. Kötter's series of films and discursive work on urban and socio-political conditions of performativity has been under development since mid-2009 under the title State-Theatre: Lagos/Teheran/Berlin/Detroit/Beirut/Mönchengladbach (with Constanze Fischbeck).



Y Berá – Bright Waters (🎧→GP)
→ Jessica Sarah Rinland

AR / UK 2016, Digital, 00:09:37
Director, Script → Jessica Sarah Rinland
Music, Sound → Philippe Ciompi
Cast Voiceover → Roxana V. Billman
Homepage → www.jessicarinland.com

This short has an immense biodiversity in fauna and flora. Voiceover and text are taken from historical accounts of the Argentine landscape, to comment on how the dissemination of knowledge in film has changed throughout history.

Dieser Kurzfilm zeigt die immense biologische Vielfalt der Tier- und Pflanzenwelt. Voice-over und Text entstammen historischen Berichten über die argentinische Landschaft, um zu erläutern, wie die Verbreitung von Wissen im Filme sich im Laufe der Geschichte geändert hat.

Jessica Sarah Rinland's work has been exhibited in galleries, cinemas, film festivals and universities internationally. *Nulepsy* screened at Bloomberg New Contemporaries, New York Film Festival, BFI London Film Festival, International Film Festival Rotterdam, among others, and was broadcast by Canal+. In 2013 she won ICA's Best Experimental Film for *Electric Oil* and had a solo exhibition *Dissecting The Exploding Whales* at Limbo Arts. In 2014 she was artist in residence at the MacDowell Colony and Kingston University, and her film *Adeline For Leaves* won the Arts + Science award at Ann Arbor Film Festival.



Insular (🎧→EP, 🗺️→Dialog)
→ Mauricio Saenz

MX 2015, Digital, 00:03:00
Director, Script, Editor → Mauricio Saenz
Camera → Guillermo Villa
Homepage → www.mauriciosaez.com

Insular inquires on the concept of physical relocating as an act of resistance and transformation. The metaphor of the insular as an isolated place makes the rebelliousness of confronting adversity implicit, materialised as a barrier that entails any kind of migration. This way, the symbolism of home as an inherent element to human condition and its adaptability to new spaces becomes visible, even if these denote a hardship to overcome.

Insular untersucht das Konzept des „physikalischen Umzugs“ als einen Akt des Widerstands und der Veränderung. Die Metapher, dass eine Insel ein abgeschiedener Ort ist, setzt das Rebellieren bei der Konfrontation mit der Not quasi voraus; in Form einer Barriere, die mit jede Art von Migration verbunden ist. So wird die Symbolik der Heimat als natürliches Element menschlicher Bedingungen und die Anpassungsfähigkeit an neue Umgebungen sichtbar, selbst wenn damit einhergeht, dass man ein schweres Schicksal überwinden muss.

Mauricio Sáenz *1977 in Matamoros, Mexico, is a visual artist with a multidisciplinary practice spanning installation, sculpture, video and performance. His work offers new interpretations of the concept of impossibility and its relativity by means of elements that emphasise confinement and dissolve the line between reality and myth.



Ha Terra! / There is Land! (🕒→GP, 📺→EMAF)
→ Ana Vaz

FR 2016, Digital, 00:12:37
Director, Script, Camera, Editor → Ana Vaz
Distribution → SPECTRE PRODUCTIONS,
www.spectre-productions.com

Há terra! is an encounter, a hunt, a diachronic tale of looking and becoming. As in a game, as in a chase, the film errs between character and land, land and character, predator and prey.

Há terra! erzählt von einer Begegnung, einer Jagd, einer diachronen Geschichte von Schauen und Werden. Wie in einem Spiel, wie bei einer Hatz, verwechselt der Film Charakter und Land, Land und Charakter, Raubtier und Beute.

Ana Vaz *1986 in Brasília, is an artist and filmmaker whose films and other expanded works speculate upon the relationships between self and other, myth and history through a cosmology of signs, references and perspectives. A graduate from the Royal Melbourne Institute of Technology and Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, Ana was also a member of SPEAP (Sciences Po School of Political Arts).



Das Gestell (📺→Media)
→ Philip Widmann

DE 2017, Digital, 00:30:00
Director, Script, Camera, Editor → Philip Widmann
Distribution → Light Cone, www.lightcone.org

[...] It is hard to grasp how humans and technology continue to coexist. Resorting to biographical trivia, mythological histories and the recounting of dreams is not helping them to see these issues any clearer. In the grainy images of the film, landscapes from an uncertain time appear, occasionally flooded by water and a cacophony of brass players. The uncontrollable finds its way into a world that tries to minimise risks and thus creates new dangers.

[...] Es ist schwer zu begreifen, wie Menschen und Technologie weiterhin Seite an Seite leben können. Das Zurückgreifen auf biografische Belanglosigkeiten, mythologische Geschichten und Berichten von Träumen hilft ihnen nicht, die Dinge klarer zu sehen. Auf den grobkörnigen Bildern des Films erscheinen Landschaften aus einer unbestimmten Zeit, manchmal von Wasser überflutet und einer Kakophonie von Blechbläsern. Das Unkontrollierbare findet seinen Weg in eine Welt, die bemüht ist, das Risiko gering zu halten und dadurch neue Gefahren provoziert.

Philip Widmann *1980 in West Berlin, graduated in Cultural Anthropology from the University of Hamburg and in Visual Communications from the University of Fine Arts Hamburg. His works have been shown in art spaces and film festivals, such as the Wexner Center for the Arts, WRO Biennale Wrocław, Berlin Film Festival, Rotterdam International Film Festival, New York Film Festival, Mostra São Paulo, FID Marseille, CPH:DOX and Visions du Réel.



Tony Conrad: Completely In The Present (🕒→GP)
→ Tyler Hubby

US 2016, Digital, 01:36:00
Director, Script, Editor → Tyler Hubby
Camera → Fortunato Procopio, Damian Calvo
Music → Tony Conrad
Producers → Christine Beebe, Paul Williams
Cast → Tony Conrad, John Cage, Tony Oursler, David Grubbs, Moby, Branden W. Joseph
Distribution → www.tonyconradmovie.com/contact2

Tony Conrad was one the great American artists of our time, yet to the world at large he remains criminally under appreciated. Since the early 1960s, Conrad's films and compositions have been the stuff of legend for artists and musicians everywhere. His vast, inter-disciplinary repertoire has single-handedly created and influenced major film and compositional movements. He performed in and recorded the soundtrack to Jack Smith's legendary *Flaming Creatures*; he turned the paradigms of cinema upside down with *The Flicker*, a film composed of only black and white frames; his development and practice of Just Intonation and Minimalism through his work with Stockhausen and La Monte Young still has the music establishment scratching their heads; his pivotal role in the formation of The Velvet Underground has directly or indirectly influenced everyone who has picked up a guitar since; as an early adopter of activist public access television he democratized the emerging medium of portable video. In his later years he continued to perform and make work that pushed the boundaries of reason for which he has finally begun to receive worldwide attention.

Utilising intimate footage of Tony and his collaborators shot over the last twenty-two years, as well as his own archive of recordings and films, *Tony Conrad: Completely in the Present* mirrors Conrad's own playfully radical approach to art making.

Tony Conrad war einer der größten amerikanischen Künstler unserer Zeit, die Welt hat ihn jedoch sträflich unterschätzt. Seit den frühen 1960er-Jahren, waren Conrads Filme und Kompositionen legendär für Künstler und Musiker auf der ganzen Welt. Sein gewaltiges, fächübergreifendes Repertoire wurde eigen- und selbstständig von ihm produziert und beeinflusste wesentliche Neubewegungen in Film und Komposition. Den Soundtrack für Jack Smiths legendären Film Flaming Creatures nahm er auf, mischte ihn und spielte selbst mit; in The Flicker, einem Film, der nur aus schwarz-weißen Frames besteht, stellte er die Paradigmen des Kinos auf den Kopf; seine Entwicklung und Umsetzung von Just Intonation und Minimalism geprägt von seiner Arbeit mit Stockhausen und La Monte Young lässt die Musikexperten noch heute staunen; seine zentrale Rolle in der Entstehung von The Velvet Underground hat jeden direkt oder indirekt beeinflusst, der jemals eine Gitarre in die Hand genommen hat; als frühester User eines aktivistischen Offenen Kanals demokratisierte er das junge Medium tragbarer Videokameras. Auch in seinen späteren Jahren performte er weiter und produzierte Arbeiten, die die Grenzen der Vernunft verschoben und für die er schließlich mehr und mehr die Aufmerksamkeit der Weltöffentlichkeit erhielt.

Unter Verwendung von persönlichem Fotomaterial von Tony und seinen Mitstreitern, das im Verlauf der vergangenen 22 Jahre entstand, und seinen eigenen Aufnahmen und Filmen aus seinem Archiv, spiegelt der Film Conrads eigenen spielerisch radikalen Ansatz des Kunstschaffens wider.

Tyler Hubby began making films and photographs as a young boy. While in high school he was mentored by a then unknown young director named David Fincher. He later went on to study Film and Photography at the San Francisco Art Institute where he had the privilege of studying with George Kuchar.

Making his feature directing debut, Tyler Hubby has edited over 30 documentaries including *The Devil* and *Daniel Johnston*, a picaresque biography of mentally ill artist/musician Daniel Johnston; Participant Media's *The Great Invisible*, which won the Grand Jury Prize at SXSW 2014; *Drafthouse Films' The Final Member*, about the Icelandic Phallogological Museum's quest for a human specimen; the HBO documentary *A Small Act*; *For My Country*, the Peabody Award winning television special about Latinos in the US military; and *Double Take*, Belgian artist Johan Grimont's metaphysical essay on the murder of Alfred Hitchcock by his own double.



Buried in Light (🕒→EP)
→ Gautam Valluri

IN 2016, Digital, 00:07:28
Director, Script, Camera, Editor → Gautam Valluri
Music → Minor Villain
Homepage → www.gautamvalluri.com

Somewhere in the forests of the sub-conscious, a sleepwalker journeys through the remains of a lost city. Here the people and animals have become part of the architecture, the finer details of which are revealed through the moving light of the sun. Echoes of a possible past are heard in all corners. This place is now a somnambular archaeological site, lost in the no-man's land between dream and memory.

Irgendwo im Dickicht des Unterbewusstseins bewegt sich ein Schlafwandler durch die Überreste einer verlorenen Stadt. In dieser Stadt wurden die Menschen und Tiere zum Bestandteil der Architektur, deren feinere Details durch die bewegenden Lichter der Sonne enthüllt werden. Echos einer möglichen Vergangenheit ertönen aus allen Ecken. Dieser Ort ist nun eine somnambule archäologische Stätte, verloren im Niemandsland zwischen Traum und Erinnerung.

Gautam Valluri is an artist working with film and video. In 2014, he won The British Council India's GREAT scholarship to study Experimental Film at Kingston University, London where he subsequently received his MA. His work explores the relationship between urban spaces and personal histories. His films have screened at the ICA and The Horse Hospital in London, The Yorkshire Museum and at Alchemy Film and Moving Image Festival in Scotland. He currently lives and works in Paris.



Spotlight on a Brick Wall (🕒→EP)
→ Alee Peoples, Mike Stoltz

US 2016, 16 mm, 00:08:00
Director → Alee Peoples, Mike Stoltz
Script, Camera, Editor, Music → Mike Stoltz and Alee Peoples
Cast → Tony Balko, Tuni Chaterjee, Alex Cohen, Ben Driggs, Josh Fadem, Lluvia Higuera, Tim Leanse, Jesse Malmed, Luis Mejico, Ashley McClenon, Jennifer Saporzadeh, Deborah Stratman, Penelope Uribe-Abee
Homepage → www.aleepeoples.com, www.mikestoltz.org

A performance film that navigates expectations of both the audience and the makers. A series of false starts. Dub treatment on the laugh track.

Ein Performance-Film, der die Erwartungen des Publikums und der Filmemacher navigiert. Eine Serie von Fehlstarts. Synchronisation aus der Lachkonserve.

Alee Peoples *1981 in Oklahoma City, maintains a varied artistic practice that involves screen-printing, sewing, sculpture and film. She is inspired by pedestrian histories, pop song lyrics and invested in the hand-made.

Mike Stoltz is a Los Angeles-based artist whose practice is dictated by process, working directly with the tools of cinema (film, video, sound, special effects, and projection) to explore boundaries of space, time, memory, and the medium itself.



The Watershow Extravaganza (🕒→GP)
→ Sophie Michael

UK 2016, 16 mm, 00:10:30
Director, Camera, Editor, Animation
→ Sophie Michael
Homepage → www.sophiemichael.co.uk

The Watershow Extravaganza records the eponymous attraction at Watermouth Castle in North Devon, built for the 1951 Festival of Britain before being installed in the theme park in the 1980s. The show choreographs water and coloured light to music played by a 1920s mechanical organ. Using in-camera editing techniques in her film, Michael re-weaves together the elements of the performance by superimposing imagery.

Die Watershow Extravaganza dokumentiert die gleichnamige Attraktion am Watermouth Castle im Norden von Devon, das für das 1951 stattfindende Festival of Britain gebaut wurde, bevor es in den 1980er-Jahren in den Themenpark kam. Die Show zeigt eine Choreografie aus Wasser und farbigem Licht zu einer Musik, die von einer mechanischen Orgel aus den 1920er-Jahren stammt. Durch die Technik den Schnitt direkt in der zu machen, verknüpft Michael die Elemente der Performance durch die Überlagerung von Bildern.

Sophie Michael is a London based artist working across 16mm film, photography and installation. She studied at Slade School of Fine Art and the Royal Academy Schools and exhibits in film festivals and galleries internationally. Her latest solo show *Trip* (the light fantastic) ran through summer 2016 at Tate Britain, as part of the Art Now series. Michael is represented by Seventeen Gallery.



Animal Condensed>Animal Expanded#1 (🕒→GP, 🎨→EMAF)
→ Jennet Thomas

UK 2016, Digital, 00:07:28
Director, Script, Camera, Editor → Jennet Thomas
Cast → Paul Tarragó
Animation → Alejandro Escobar
Distribution → Video Data Bank, www.vdb.org

A bite-sized philosophical encounter between two post-anthropological agents who, in an attempt to reconcile themselves with some unspecified trauma of mass biotechnoviolation, quiz one another on the origins and ontologies of their species. Through the collision of meanings and anti-meanings, real objects have been sweet-talked into rendering up digital outcomes, and computer effects are dumbed down and exposed for what they really are, rattling the formulation of farmed subjectivities.

Eine mundgerechte philosophische Begegnung zwischen zwei post-anthropologischen Vertretern, die in dem Versuch, ein nicht näher erläutertes Trauma von Massenbiotechnologieverletzungen zu verarbeiten, sich gegenseitig zu den Ursprüngen und Ontologien ihrer Spezies befragen. Durch das Aufeinanderprallen von Sinn und Unsinn, werden reale Objekte mit Schmeicheleien dazu gebracht, digitale Resultate wiederzugeben, und Computereffekte werden simplifiziert und als das gezeigt, was sie wirklich sind: das Herunterrasseln der Rezeptur künstlich gezüchteter Subjektivitäten.

Jennet Thomas, I make films, performances and installations exploring the connections between my lived everyday, fantasy and ideology, experimenting with collective constructions of the meaningful. Solo shows include: 'The Unspeakable Freedom Device' 2015: The Grundy Art Gallery, 'School Of Change' (Matt's Gallery 2012), and 'All Suffering Soon To End' (Matt's Gallery 2010). My film work is distributed by Video Data Bank. I live and work in London.



Échangeur / Junction (🇧🇪 → GP, 🗣️ → Dialog)
 ↳ Anne Reijniers, Rob Jacobs

BE 2016, Digital, 00:33:00
 Director, Script, Editor ↳ Anne Reijniers,
 Rob Jacobs
 Camera ↳ Anne Reijniers
 Cast ↳ José Batekele, Jude Mansita,
 Kimvuidi Lema Chef, Banzila Yemeyi Desire,
 Arqabound Kabunda Mbuyi Mick,
 Widjo Wiyombo, Erwan Soumhi
 Homepage ↳ www.echangeur.be/about-t

In the streets of the metropolis of Kinshasa, young Congolese imagine their version of the colonial past. Around an empty pedestal that once carried a Belgian monument emerges an imaginary city where archival footage, performances and present-day Kinshasa interact. This film is the first outcome of an ongoing exchange between young Congolese and Belgian makers, who try to relate to the colonial past through artistic work.

In den Straßen der Metropole Kinshasa stellen sich junge Kongolesen ihre Version der kolonialen Vergangenheit vor. Rund um einen verwaisten Sockel, auf dem einst ein belgisches Denkmal stand, erscheint eine Fantasiestadt, in der auch Archivmaterial, Performances und Bilder des heutigen Kinshasa zu sehen sind. Dieser Film ist das erste Ergebnis eines anhaltenden Austausches zwischen jungen Kongolesen und belgischen Fil-

memachern, die versuchen, über die Kunst eine Beziehung zur kolonialen Vergangenheit zu finden.

Anne Reijniers *1992 in Belgium, graduated in 2014 with a Master of Audio-Visual Arts from Luca School of Arts Brussels. Her fiction film *Looking at Marie* has been shown at EMAF (DE), OFFoff (BE) and Cinematek (BE), among other places. On an extra Master's programme at KASK Ghent in 2014-2016 she focused on documentary. Starting from April 2015 she worked on the film *Échangeur* with Rob Jacobs (UAntwerp) in collaboration with the 'Het Bos' art centre in Antwerp, BE and the 'Kinact' art festival in Kinshasa, DRC.

Rob Jacobs * in Belgium, gained his Master's degree in Film Studies and Visual Culture in 2013. Today, he works as a researcher, connected to the Visual & Digital Cultures Research Center of the University of Antwerp. In his PhD project he experiments with visual methods to study contested urban spaces. His main interest lies in contestations of official representations of colonialism in Belgian cities.

In 2016 he co-organised the colloquium 'The Iconography of Lumumba and the Work of Raoul Peck' at Antwerp University, where he presented his work on the debate over naming a Brussels square after Patrice Lumumba.



Azayz (🇲🇦 → GP)
 ↳ Ilias Dupuis

FR 2016, Digital, 00:11:37
 Director, Script ↳ Ilias Dupuis
 Camera ↳ Ilias Dupuis Robin Fresson
 Editor ↳ Mathias Bouffier
 Distribution ↳ NORTE PRODUCTIONS,
productions@norte.fr

Six-year-old Abdullah walks along the shore. He meets strange sea men...

Der sechsjährige Abdullah läuft allein die Küste entlang. Er trifft auf seltsame Meerestgestalten ...

Ilias Dupuis * in Morocco, where he spent his childhood. Ilias Dupuis engages with the Moroccan real and imaginary world.



Suijun-Genten / Datum Point (🇯🇵 → GP)
 ↳ Ryo Orikasa

JP 2015, Digital, 00:06:41
 Director, Camera, Editor, Animation ↳ Ryo Orikasa
 Script ↳ Yoshiro Ishihara
 Music ↳ Shun Owada
 Homepage ↳ www.orikasaryo.exblog.jp

Yoshiro Ishihara (1915–1977), who burst upon the scene of Japanese modern poetry in the mid-1950s, is now remembered as a "poet of silence." He said "A poem is an impulse to resist writing." The film is an attempt to seek out the landscape from his poem.

An Yoshiro Ishihara (1915–1977), der Mitte der 1950er-Jahre plötzlich in der modernen japanischen Dichterszene auftauchte, erinnert man sich heute als „Dichter der Stille“. Er sagte, „Ein Gedicht ist der Impuls, dem Schreiben zu widerstehen.“ Dieser Film ist ein Versuch, die Landschaft aus diesem Gedicht ausfindig zu machen.

Ryo Orikasa *1986 in Ibaraki, Japan, is an animator. Graduated from Ibaraki University, College of Education in 2009. Tokyo University of the Arts, Graduate school of Film and New Media, Department of Animation, 2011. Awarded the Fellowship of Overseas Study Program for Artists by the Agency for Cultural Affairs, Japanese Government, 2015.



Koropa
↳ Laura Henno

FR 2016, Digital, 00:18:42
Director, Script, Camera ↳ Laura Henno
Editor ↳ Qutaiba Barhamji
Distribution ↳ SPECTRE PRODUCTIONS,
www.spectre-productions.com

In the dark night, off the Comoros archipelago, Patron learns how to become a "Commandant". Soon he will take his first clandestine passengers to Mayotte.

In dunkler Nacht, vor der Inselgruppe der Komoren, lernt Patron wie er zum „Kommandanten“ wird. Schon bald wird er seine ersten heimlich beförderten Passagiere nach Mayotte bringen.

Laura Henno is a photographer. Koropa is her first film. She is currently developing her next film M'tsamboro which will also take place in the Comoros. She is winner of the Prize Découverte of the Rencontres Internationales de Photographie of Arles in 2007, her photographic work is represented by Gallery Les Filles du Calvaire.



Exposure
↳ Treasa O'Brien

GR 2016, Digital, 00:01:09
Director, Editor ↳ Treasa O'Brien
Camera ↳ Treasa O'Brien, Moslem Sa, Marcelo Biglia
Homepage ↳ www.treasaobrien.wordpress.com

The person in the video worked as a photographer in Iran – we bonded over long exposure photos and then decided to make this together using light, darkness and time.

Die Person im Video arbeitet als Fotograf im Iran. Wir haben uns über die Langzeitbelichtungs fotografie kennengelernt und entschlossen gemeinsam diesen Film basierend auf Licht, Dunkelheit und Zeit zu machen.

Treasa O'Brien makes fiction, documentary & experimental moving image but is most interested when these distinctions collapse. She directed several films: award-winning N25 and the creative doc Eat Your Children at Dublin International Film Festival, Belfast Film Festival, Athens Ethnographic Film Festival. Noor at Mytilini Port (Ireland/Greece, 2016), made with a Syrian woman seeking refuge, was shown at London Film Festival 2016 and London Short Film Festival 2017



Vanishing Point / Hei Vaan! (🇪🇺↳GP)
↳ Jukka Silokunnas

FI 2017, Digital, 00:01:00
Director, Script, Camera, Editor, Sound-design
↳ Jukka Silokunnas
Distribution ↳ AV-arkki, www.av-arkki.fi

When I was a kid, we used to travel a lot with my family. I used to look at the changing landscape through the caravan window. It was only when I got older that I realised: it was me that changed, not the landscape.

Als ich Kind war, sind wir mit der Familie viel gereist. Ich schaute durch das Wohnwagenfenster auf die sich verändernde Landschaft. Erst als ich älter war stellte ich fest: Ich habe mich verändert, nicht die Landschaft.

Jukka Silokunnas is a media artist who studied at the University of Lisboa and Tampere University of Applied Sciences, from where he graduated as a visual artist in 2011. Silokunnas makes videos and uses the urban environment as his living room. His works talk about time and space and movements around them that often go unnoticed. Silokunnas has participated in solo and group exhibitions, festivals and events including Centre for Contemporary Art Laznia in Gdansk, Poland (2013), Moscow International Biennale for Young Art (2012) and Kunsthalle Helsinki (2011).



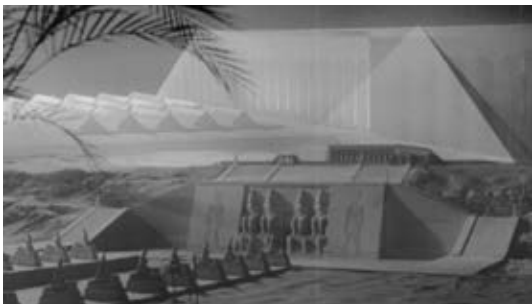
Nuestra amiga la luna / Our friend the moon (🇪🇺↳GP)
↳ Velasco Broca

ES 2016, Digital, 00:14:44
Director, Script, Editor ↳ Velasco Broca
Camera ↳ Emilio Rebollo
Cast ↳ Satish Kumar, Black Baba, Juan Antonio Herrerueta, Beatriz Lobo, Julián Génisson.

Hadji is a disabled young Hindu man who lives humbly close to the river Ganges. After losing the little he has, he is accepted as a disciple by a strange spiritual leader of Russian origin. This alliance will lead them to some bizarre episodes that will have consequences, through a synchronous principle, in other parts of the West.

Hadji ist ein behinderter junger Hindu, der in bescheidenen Verhältnissen in der Nähe des Flusses Ganges lebt. Nachdem er das Wenige, was er besaß, auch noch verloren hatte, wurde von einem seltsamen geistlichen Führer russischer Herkunft als Jünger aufgenommen. Diese Verbindung wird sie, durch ein Synchronprinzip, zu einigen folgenschweren bizarren Ereignissen, in andere westliche Gebiete.

Velasco Broca's trilogy of 16mm shorts, Echos der Buchrücken (2001-2007) has won over 20 awards and has been screened at international festivals such as Cannes Directors' Fortnight, Sitges, Torino, Stockholm, Worldwide and Belo Horizonte. Avant Pétales Grillados (2007) won the Grand Jury Award for the Best Experimental Short Film at Slamdance, a nomination for the Gold Méliès Award and a selection for the Cannes Directors' Fortnight.



TET-Stadt / TET- City (🕒→GP)

→ Karen Russo

UK 2016, Digital, 00:05:42

Director, Script → Karen Russo

Camera → Tim Sidell

Editor → Alice Powell

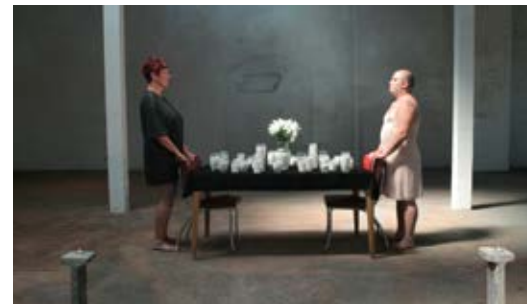
Music → Binya Rechtes

Homepage → www.karenrusso.co.uk

The film consists of synchronised abstract movement across a model of an unrealised urban project from 1917 conceived by the German biscuit manufacturer Hermann Bahlsen – a massive industrial development based on ancient Egyptian buildings. By excavating strange moments in German history, it presents a meditation on irrationality and nationalism through the legacy of Expressionism.

Der Film besteht aus aufeinander abgestimmten abstrakten Bewegungen über dem Modell eines nicht verwirklichten Stadtprojekts aus dem Jahr 1917, das vom Deutschen Keksfabrikanten Hermann Bahlsen konzipiert worden war – ein massives industrielles Bauprojekt nach dem Vorbild antiker ägyptischer Gebäude. Durch das Hervorholen außergewöhnlicher Momente der deutschen Geschichte, zeigt es durch das Erbe des Expressionismus eine Meditation über Irrationalität und Nationalismus.

Karen Russo's work has been exhibited at: Barbican Centre, Hayward Gallery, V&A Museum, Tate Modern, 176 and Paradise Row in London, Busan Biennial, Montevideo in Amsterdam, Grosse Kunstschau, HKW and Krefeld Museum in Germany, Arquebuse in Geneva, CCA, Israel Museum and Tel Aviv Museum in Israel.



Kairos Dirt & the Errant Vacuum (🕒→EP)

→ Madsen Minax

US 2016, Digital, 01:29:25

Director, Script, Editor, Music,

Animation → Madsen Minax

Camera → Meredith Zielke, Cameron Gibson

Cast → Henry Robert Love Greene, Teddy B.

Valenta, Eve Minax, Linley Schmidt, Bill Baker,

Madison Brown, Dee Chewning

Homepage → www.madsenminax.com

Through a series of collective dreams, a transworldly being invades the dreamscapes of two middle school lunch ladies, an androgynous student, a lesbian hospice provider, a grieving ministry worker, and a mystical mortician. Amid the post-industrial decay of the American south, interconnected relationships unfold in unusual and fantastical landscapes as television monitors, radio frequencies, orifices and dreams all become portals to access a mysterious carnal dimension.

The Characters go largely nameless until over 30 minutes into the film, setting a tone of insignificance and mundanity. However, through venturing into this alternate realm they become anything but insignificant and mundane, as each discovers a place where memory and future meet, where death and sexuality co-habitat. At its core, *Kairos Dirt* is a film about love and longing, beginnings and endings, utopian and dystopian imaginaries. It is a film that reflects and is inspired by human relationships to media and technology, erotics and power, history and the archive, identity and relationality, magic and myth. *Kairos Dirt & the Errant Vacuum* is a film that is both profound and whimsical, coherent and absurd.

Durch eine Reihe kollektiver Träume sucht ein transirdisches Wesen die Traumlandschaften von zwei Mitarbeiterinnen der Kantine einer Middle School, einem androgynen Studenten, einer lesbischen Hospizangestellten, einem trauernden Ministerialbeamten und einem

geheimnisvollen Bestatter heim. Inmitten des postindustriellen Zerfalls der Südstaaten Amerikas, werden miteinander verbundene Beziehungen zu ungewöhnlichen und fantastischen Landschaften wie Fernsehbildschirmen, Radiofrequenzen, Körperöffnungen und Träumen. Sie alle werden zu Portalen, um in eine mysteriöse sinnliche Dimension einzutreten.

Die Charaktere bleiben im Film für über 30 Minuten weitgehend namenlos, wodurch der Eindruck von Bedeutungslosigkeit und Alltäglichkeit entsteht. Dadurch, dass sie sich jedoch auf dieses andere Terrain wagten, waren sie alles andere als unbedeutend und alltäglich, da jede einen Platz entdeckte, an dem Erinnerung und Zukunft aufeinander treffen, wo Tod und Sexualität Seite an Seite leben. Im Kern handelt Kairos Dirt von Liebe und Verlangen, Anfängen und Ende, von utopischen und dystopischen Visionen. Es ist ein Film, der die menschliche Beziehung zu Medien und Technologie, Erotik und Macht, Geschichte und Archiv, Identität und Relationalität, Zauber und Mythos widerspiegelt und dadurch inspiriert wurde. Kairos Dirt & the Errant Vacuum ist ein Film, der sowohl tiefgründig als auch skurril, schlüssig und absurd ist.

Madsen Minax's films and videos reflect interests in the occult, strange desires, belonging and becoming. His projects are informed by participation in queer subcultural communities and have screened and exhibited at spaces including Lincoln Center (NYC), the Museum of Contemporary Art, Chicago, Anthology Film Archives (NYC), The British Film Institute, Museum of Fine Arts, Houston, and REDCAT, Los Angeles. *Kairos Dirt & the Errant Vacuum* is Madsen's first feature length narrative film.



Touching Software (House of Cards) (👤→EP)
 ↳ Benjamin Grosser

US 2016, Digital, 00:04:23
 Director, Script, Camera, Editor
 ↳ Benjamin Grosser
 Homepage ↳ www.bengrosser.com

We touch our screens and trackpads all day long. Tapping, rubbing, and even caressing them, we move our fingers to drive software. But how do the designs of the interfaces we touch drive our fingers in return? *Touching Software (House of Cards)* is a critical supercut of touch-based human computer interactions from the popular Netflix show. The work illustrates not only how the show's actors perform the manipulation of software, but also how software performs through the actors in return.

Wir berühren unsere Bildschirme und Touchpads den ganzen Tag. Wir tippen sie an, reiben und tätscheln sie sogar, wir bewegen unsere Finger, um die Software zu bedienen. Aber wie bewegen die Oberflächen, die wir berühren, wiederum unsere Finger? Touching Software (House of Cards) ist ein kritischer Supercut von Touch-basierten Mensch-Computer-Interaktionen aus der beliebten Netflix-Show. Die Arbeit zeigt nicht nur, wie die Akteure der Show die Manipulation der Software vornehmen, sondern auch wie die Software durch die Berührung der Akteure reagiert.

Ben Grosser focuses on the cultural, social and political implications of software. Recent exhibition venues include Eyebeam in New York, Arebyte Gallery in London, Galerie Charlot in Paris, and Museum Ludwig in Cologne. His works have been featured in Wired, The Atlantic, The Guardian, Al Jazeera, and Der Spiegel. Grosser's recognitions include First Prize in VIDA 16, the Expanded Media Award for Network Culture from Stuttgarter Filmwinter, and a Rhizome commission.



Thought Broadcasting (👤→GP)
 ↳ Nick Jordan

UK 2017, Digital, 00:19:40
 Director, Script, Editor ↳ Nick Jordan
 Camera ↳ Nick Jordan, Clara Casian
 Music ↳ Lord Mongo
 Cast ↳ Alan Creedon, Clara Casian, Adele Jordan, Andrea Zapp
 Homepage ↳ www.nickjordan.info

A film about psychosis and surveillance. A composite of fact and fiction, the film draws upon real-life accounts of a schizophrenic disorder: the belief that one's thoughts are being transmitted and heard by others. Set against the proliferation of mobile phone masts in the urban and rural landscape, the film reveals a fragmented inner world of paranoid delusions and acute anxiety, off-set with revelations of mass surveillance and data gathering by government security agencies.

Ein Film über Psychose und Überwachung. Als eine Mischung aus Dichtung und Wahrheit, stützt sich der Film auf wahre Begebenheiten einer Schizophrenie-Erkrankung nämlich der Vorstellung, dass die eigenen Gedanken übertragen und von anderen gehört werden. Vor dem Hintergrund einer zunehmenden Anzahl von Handymasten in der Stadtlandschaft und in ländlichen Gegenden, offenbart der Film eine fragmentierte innere Welt von paranoiden Wahnvorstellungen und akuten Ängsten, die durchtränkt ist mit den Enthüllungen über Massenüberwachung und Datenerfassung durch Geheimdienste der Regierungen.

Nick Jordan is a visual artist based in Manchester, UK, working predominantly with short film. His work has been shown widely at international festivals and exhibitions.



My Newsfeed / November (👤→GP)
 ↳ Thomas Mohr

NL 2016, Digital, 00:06:00
 Director, Script, Camera, Editor,
 Animation ↳ Thomas Mohr
 Music ↳ Michael Bonaventure
 Distribution ↳ LIMA, www.li-ma.nl

729 posts from my News Feed on Facebook – adverts, institutions, stuff from friends – kept as screenshots between 15 and 21 November 2016, processed in a system of positive/negative cycles. Taken together, these posts are a reflection of what was happening and being thought at that moment – just a few days after the election of Donald Trump – on Facebook. Ultimately, all the information and statements are merged and dissolved in a stream of subtle black-and-white noise.

729 Posts meines News Feed auf Facebook – Reklame, Institutionen, von Freunden – bewahrt als Bildschirmfotos zwischen 15-11-2016 und 21-11-2016, verarbeitet in einem System von Positiv/Negativ Zyklen. Zusammen sind die Posts eine Abspiegelung dessen was geschah und was gedacht wurde zu diesem Zeitpunkt auf Facebook – wenige Tage nach der Wahl von Donald Trump zum Präsidenten der USA. Letztendlich werden alle Informationen und Stellungnahmen verschmolzen und aufgelöst in einem Strom subtilen Rauschens.

Thomas Mohr explores processes of perception and experience in installations and films referring to conceptual and minimal art, to the history of early cinematography, the transformation of information, the evolution of (new) media. He works with computer-generated processes combined with manual execution, based on a growing photo archive containing more than 500,000 pictures taken from 1985 regarding important moments of modern history as well as major and minor personal events.



Great Art (👤→EP)
 ↳ Auden Lincoln-Vogel

US 2015, Digital, 00:01:00
 Director, Editor, Animation ↳ Auden Lincoln-Vogel
 Homepage ↳ www.audenlincolnvogel.com

Great Art is a looped video made by ordering and repositioning images found by searching "Mona Lisa" on Google Images.

Great Art ist ein Video-Loop, das durch Anordnung und Neupositionierung von Bildmaterial bei der Suche der „Mona Lisa“ auf Google Images entstand.

Auden Lincoln-Vogel is an animator and video artist from Boston, MA. His poetry films, animations and video installations have appeared at festivals and exhibitions throughout the Americas, Europe and Asia. He currently lives in Estonia where he is slowly working on a narrative animation.



Attachment (🕒 → GP)
↳ Florencia Levy

CN 2016, Digital, 00:05:50
Director, Script, Camera, Editor, Music
↳ Florencia Levy
Homepage ↳ www.florencialevy.net

The mind as a screen, ¿How long can you hold a gesture until it disappears?

Der Verstand als Bildschirm, ¿Wie lange kannst du eine Geste festhalten bis sie verschwindet?

Florencia Levy *1979 in Buenos Aires, studied at Central Saint Martins College, London and at the National University of Arts, Buenos Aires. She has participated in Residency programs of institutions such as the POLIN Museum in Warsaw, Taipei Artist Village, Batiscafo Residency in Havana, Gyeonggi Creation Center in South Korea and Sapporo AIR in Japan. A recipient of the Pollock-Krasner Foundation, she has received numerous awards and grants and her work is being shown internationally.



UsThemThemUs (🕒 → EP)
↳ Nicole Rayburn

CA 2015, Digital, 00:03:37
Director, Editor ↳ Nicole Rayburn
Script ↳ N. Rayburn + Text and audio statements are all direct citations from films and TV series.
Camera ↳ N. Rayburn + Youtube: Found Footage (Cat vs Baby and Robodogs by Boston Dynamics)
Music Audio Samples ↳ Timbre & Aran Reginald (freesound.org)
Homepage ↳ www.nicolerayburn.net

UsThemThemUs is comprised of statements extracted from sci-fi cinema in which characters attempt to articulate a boundary between humans and non-humans. These declarations of difference desperately seek to establish delineations between human & machine, yet often resort to nebulous-to-define traits such as emotion, belief, or the soul. Rather than establish clear definitions, these attempts reveal a slippery space of boundaries, particularly when 'the other' begins to become the same...

UsThemThemUs besteht aus Aussagen aus Sci-Fi-Filmen, in denen die Charaktere versuchen, die Grenze zwischen Menschen und Nicht-Menschen zu beschreiben. Diese Erklärungen der Unterschiede versuchen verzweifelt, begriffliche Abgrenzungen zwischen Mensch & Maschine herzustellen, greifen jedoch oft auf schwer greifbare Merkmale wie Emotion, Glaube oder Seele zurück. Anstatt klare Definitionen zu etablieren, offenbaren diese Versuche einen unklar umrissenen Grenzraum, vor allem wenn ‚der andere‘ sich mehr und mehr angleicht ...

Nicole Rayburn's artistic practice is a blundering convergence of text, video and still imagery. Often via appropriation and obsessive repetition, her work addresses ideas around 'the other', human/non-human relations, and concepts of boundary and transgression.



Fly high or I fly above you
↳ Paul Wiersbinski

DE 2016, Digital, 00:07:39
Director, Script, Editor ↳ Paul Wiersbinski
Camera ↳ Christian Hagerman, Hanna Hildebrand
Music ↳ Sabine Akiko Ahrendt, Yoshiko Klein
Cast ↳ Maxi Mira Gallbrecht, Wieland Schönfelder
Animation ↳ Wieland Schönfelder

Since the age of alchemy, there has been a constant pattern in history: monsters appear in between the gaps of the social world and the realm of nature. It is this abyss that creates them. A tale of Kate and her revenge or two drones that carry a sculpture and a costume. A showcase of a choreography for a herd of pigs or text on the ceiling. Talk of destruction and emptiness or the future.

Seit dem Zeitalter der Alchemie gibt es ein wiederkehrendes geschichtliches Muster: Monster tauchen an den Bruchstellen zwischen der Welt des Sozialen und der Natur auf. Aus diesen Abgründen steigen sie hervor. Eine Erzählung von Kate und ihrer Rache oder zwei Dronen, die eine Skulptur und ein Kostüm tragen. Die Vorstellung einer Choreographie für eine Herde Schweine oder Text an der Decke. Gerede von Zerstörung und Leere oder der Zukunft.

Paul Wiersbinski's work has been presented at int. exhibitions: "RECORD & AGAIN!", ZKM Karlsruhe (2009), "Encore", Museum of Modern Art Zollamt, Frankfurt am Main (2011), "The indifference of Wisdom", NURTUREart New York City (2013), "Risk Society", MOCA Taipei (2013), "Monitoring", Dokfest Kassel (2016) / festivals & screenings: "EJECT", Ex-Teresa Mexico City (2010), SALT Beyoğlu Istanbul (2012), "DysTorpia", Queens Art Museum New York (2012), Luminato Festival Toronto (2014).



Drone (🕒 → EP)
↳ Greg Marshall

CA 2016, Digital, 00:01:50
Director, Editor, Animation ↳ Greg Marshall

This experimental art video work presents data visualisation from 9 collected news stories on military drone attacks. Each of the news stories are transformed from words and coded into hexadecimal colour grids, which are then reformatted and extruded into three-dimensional space.

Dieses experimentelle Kunstvideo repräsentiert die Datenvisualisierung aus neun gesammelten Nachrichten über militärische Drohnenangriffe. Jede der Nachrichtengeschichten wird aus den Worten umgewandelt und in hexadezimale Farbgitter codiert, die dann neu formatiert und in den dreidimensionalen Raum extrudiert werden.

Greg Marshall is a media artist from Canada. He graduated from Alberta College of Art and Design in 1994. His work has been shown recently in media art festivals in the US, and was featured in a group exhibit entitled Kernel Panic during the Antimatter Media Art showcase in Victoria. With two upcoming exhibitions in Calgary in 2017, he has nearly finished a partly-animated documentary short video that deals with personal accounts from veterans, civilians, and letters from World War II.



A Paradoxical Hypertrophy of Touch
 ↳ Filipe Afonso

PT 2017, Digital, 00:12:00
 Director, Script, Camera, Editor ↳ Filipe Afonso
 Homepage ↳ www.filipeafonso.net

A Paradoxical Hypertrophy of Touch is the first take of a future larger work, inspired by and partly an adaptation of the "Cosmic Anxiety" texts written by Boris Groys. Museums turn into spaces for artificial intelligence. Curators care for artworks. Machines care for humans. Anti-aging techniques feed vampires. A pilgrimage to the sun turns into a total eclipse.

A Paradoxical Hypertrophy of Touch ist der erste Take eines zukünftigen größeren Werks, angelehnt an und teilweise adaptiert von den „Cosmic Anxiety“-Texten verfasst von Boris Groys. Museen werden zu Orten für künstliche Intelligenz. Kuratoren kümmern sich um Kunst. Maschinen kümmern sich um Menschen. Anti-Aging-Techniken nähren Vampire. Eine Pilgerreise zur Sonne führt zu einer totalen Sonnenfinsternis.

Filipe Afonso's work explores different modes of mediation (technology, media, art, tourism, religion, politics and economy) between humans and what they see, hear, think and feel.



Hey You! (👤 ↳ GP)
 ↳ Tessa Garland

UK 2016, Digital, 00:04:12
 Director, Camera, Editor ↳ Tessa Garland
 Cast ↳ Thomas Biddle plus others
 Animation ↳ Marcel Baettig
 Homepage ↳ www.tessagarland.com

A work about control and the power of information. Who's watching whom now?

Eine Arbeit über Kontrolle und die Macht der Information. Wer schaut wem jetzt zu?

Tessa Garland's recent exhibitions and screenings include: Visions in the Nunnery, Nunnery Gallery London, 2017, Festival Images Contre Nature, Marseille, France 2016; Nominated for Jury Prize Montreal Underground Film Festival, Canada 2016; Finalist for FACT and Channels Artist Bursary, Liverpool/Melbourne 2016; Inaugural Sluice_Screens oc Prize, (Shortlisted) Videoextravaganza, Dias, Denmark 2014. She is co-curator for Visions in the Nunnery, the Nunnery Gallery, London UK.



Incident Reports (👤 ↳ EP)
 ↳ Mike Hoolboom

CA 2016, Digital, 01:10:00
 Director, Script, Camera, Editor, Music,
 Narrator ↳ Mike Hoolboom
 Homepage ↳ www.mikehoolboom.com

"After a purported bike accident, the nameless amnesiac undertakes audio-visual therapy by producing a series of one-minute shots through the streets of Toronto. The result is an episodic love letter set against the city's intimacies and haunts, populated by old and new acquaintances, while the disembodied voiceover weighs in on gender, animal, and the end of literary culture." Amy Fung, Images Festival

"Perhaps best described as a work of docu-fiction, *Incident Reports* presented a series of one-minute takes pulled from the filmmaker's daily existence. (...) Hoolboom's act of filming like a cinematic flâneur stressed the awkwardness of attempting to create relationships in a city as cold and detached as Toronto. His camera invaded public spaces and caught random Torontonians avoiding the camera's glance just as they do in elevators and the subway. As the meta-filmmaker gradually regained his sense of self, and, in turn, developed a bizarrely sexual relationship with the unseen therapist, *Incident Reports* humorously allowed audiences to remember what it felt like to be a part of

a community as citizens took to the streets to sing Culture Club in unison." Pat Mullen, POV Magazine

„Nach einem angeblichen Fahrradunfall, unternimmt sich der namenlose Amnesiepatient einer audiovisuellen Therapie, indem er einminütige Aufnahmen von den Straßen Torontos dreht. So entsteht ein episodischer Liebesbrief vor dem Hintergrund der Vertraulichkeiten und beliebten Treffpunkte der Stadt, bewohnt von alten und neuen Bekannten, während der körperlose Kommentar seine Meinung zum Thema Geschlechter, Tiere und das Ende der Literaturkultur kundtut.“ Amy Fung, Images Festival

„Möglicherweise am besten als Doku-Fiction beschrieben, präsentiert Incident Reports eine Reihe von einminütigen Takes, die Einblicke in den Alltag des Filmemachers geben. (...) Hoolbooms Art zu filmen wie ein Kinoflüneur, hebt die Schwierigkeit des Versuchs, Beziehungen in einer so kalten und distanzierten Stadt wie Toronto aufzubauen, hervor. Seine Kamera erobert die öffentlichen Bereiche und fängt per Zufall Torontoner ein, die dem Blick der Kamera ausweichen, so wie sie es auch in Aufzügen und in der Subway tun. Als der Meta-Filmemacher langsam sein Bewusstsein wiedererlangt, und dann eine bizarre sexuelle Beziehung mit der unsichtbaren Therapeutin anfängt, ermöglicht es Incident Reports dem Publikum auf humorvolle Art und Weise, sich daran zu erinnern, wie es ist Teil einer Gemeinschaft zu sein, als die Bürger sich auf den Straßen versammelten, um einstimmig Culture Club zu singen.“ Pat Mullen, POV Magazine

Bio: Mike Hoolboom ↳ see *In 1974*, page 77



Cinema Futures (🕒→GP)
 ↳ Michael Palm

AT 2016, Digital, 02:06:00
 Director, Script, Editor, Music ↳ Michael Palm
 Camera ↳ Joerg Burger
 Sound ↳ Georg Misch,
 Hjalti Bager-Jonathansson
 Producer ↳ Georg Misch, Ralph Wieser
 With ↳ Martin Scorsese, Christopher Nolan,
 Tacita Dean, Apichatpong Weerasethakul,
 David Bordwell, Tom Gunning, Jacques
 Rancière, Margaret Bodde, Paolo Cherchi Usai,
 Nicole Brenez, Michael Friend, Greg Lukow,
 Mike Mashon a.m.m.

Cinema Futures is a documentary film about the present and future of film and the cinema in the digital era. In individual episodes and cinematic aphorisms, future scenarios, cultural fears and promising utopias are sketched out, accompanying the epochal transition from an approximately 120-year history of analog photochemical celluloid strips to the immaterial and radically evanescent age of digital picture data streams. The focus is on a love of the cinema, albeit devoid of nostalgia.

The "digital revolution" reached the cinema late and was chiefly styled as a technological advancement. Today, in an era where analog celluloid strips are disappearing, and given the diversity of digital moving picture formats, there is much more at stake: Are the world's film archives on the brink of a dark age? Are we facing the massive loss of collective audiovisual memory? Is film dying, or just changing?

Cinema Futures travels to international locations and, together with renowned filmmakers, museum curators, historians and engineers, dramatizes the future of film and the cinema in the age of digital moving pictures.

Cinema Futures ist ein Dokumentarfilm über Gegenwart und Zukunft von Film und Kino in der Ära des Digitalen. In einzelnen Episoden und fil-

mischen Aphorismen werden Zukunftsszenarien, kulturelle Ängste aber auch verheißungsvolle Utopien skizziert, die den epochalen Übergang von der etwa hundertzwanzigjährigen Geschichte des analogen photochemischen Filmstreifens hin zur immateriellen und radikal flüchtigen Zeit digitaler Bild-Datenströme begleiten. Es geht um die Liebe zum Kino, aber ohne Nostalgie.

Die „digitale Revolution“ erreichte das Kino spät und wurde hauptsächlich als technologischer Fortschritt inszeniert. In einer Zeit des rapiden Verschwindens des analogen Filmstreifens und der Diversität digitaler Laufbild-Formate geht es heute jedoch um wesentlich mehr: Stehen die Filmarchive der Welt am Beginn eines dunklen Zeitalters? Droht ein massiver Verlust des kollektiven audiovisuellen Gedächtnisses? Stirbt der Film oder verändert er sich bloß?

Cinema Futures erkundet internationale Schauplätze und dramatisiert mit namhaften Filmschaffenden, Museumscuratoren, Historikern und Technikern die Zukunft von Film und Kino im Zeitalter digitaler Laufbilder.

Michael Palm *1965 in Linz, Upper Austria, has been working as a film editor and sound designer/composer since 1988; he has been writing and directing since 2001, mainly in the field of feature documentary and experimental film. He studied at the Viennese Film Academy (Film and Video Editing) and at the University of Vienna, focusing on Film and Media Studies. He is the author of numerous lectures and articles on the theory, aesthetics and history of film and cinema. From 1990–94 he worked as a film critic, and has been a lecturer at the Viennese University for Music and Arts and the University of Arts in Linz, Upper Austria since 1998. He lives and works in Vienna.



The Art of Moving
 ↳ Liliana Marinho de Sousa

DE 2016, Digital, 01:29:30,
 Arabic, Turkish, English subtitles
 Director, Script ↳ Liliana Marinho de Sousa
 Camera ↳ Orçun Bilgin,
 Mehmet Eren Bozbaş, Koray Kesik
 Editor ↳ Liliane Marinho de Sousa,
 Nicole Schmeier
 Distribution ↳ www.newafilm.net

The Art of Moving tells a touching story of Daya El-Taesh, which is an anti-Islamic State satirical web series created by a group of Syrian video activists. They produce the episodes from their base in Gaziantep, Turkey. The film shows how they had to keep changing houses to avoid being discovered and uses the video diaries of two protagonists while moving from one place to the other. But facing unexpected events, barriers pressure the group's work & friendship, everyone is forced to decide how to continue & rebuild a stable life. After receiving serious threats from what are apparently ISIS supporters, the group leaves for Istanbul, hoping to establish a new TV show.

We see their daily lives and conversations later in Istanbul and non-typical interviews with the protagonists reflecting on their lives, futures and the Syrian revolution. The film portrays a very sad reality, a real story of a group of satirical video makers who are threatened by Daesh and the Syrian regime, yet the film is funny and the audience couldn't stop laughing during many scenes.

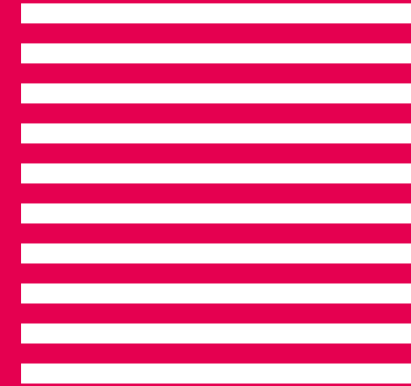
The Art of Moving erzählt die anrührende Geschichte von Daya El-Taesh, einer satirischen Internetserie gegen den Islamischen Staat, die von einer Gruppe syrischer Videoaktivisten produziert wird. Sie produzieren die Folgen von ihrer Basis in Gaziantep in der Türkei aus. Der Film zeigt wie sie aus Angst vor Entdeckung immer wieder ihr Quartier wechseln mussten und bedient sich der Videotagebücher von zwei Protagonisten,

während sie von einem Ort zum anderen ziehen. Bei der Konfrontation mit unerwarteten Ereignissen, geraten die Arbeit und Freundschaft der Gruppe stark unter Druck und jeder sieht sich gezwungen zu entscheiden, wie es weitergehen soll und wie sich jeder wieder ein sicheres Leben aufbauen kann. Nach ernsthaften Drohungen durch angebliche ISIS Unterstützer, macht sich die Gruppe auf nach Istanbul und hofft, dort eine neue TV-Sendung aufzubauen.

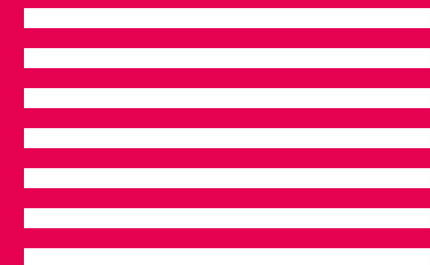
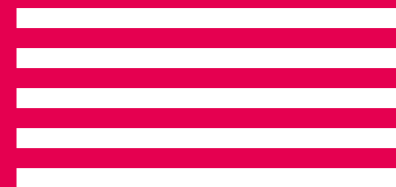
Später begleiten wir ihren Alltag und ihre Gespräche in Istanbul, sowie eher untypische Interviews mit den Protagonisten, wie sie über ihr Leben, ihre Zukunft und die syrische Revolution nachdenken. Der Film zeigt eine sehr traurige Realität, die wahre Geschichte einer Gruppe von Machern satirischer Videos, die vom Regime des Islamischen Staates und Syriens bedroht werden. Und doch ist der Film lustig und das Publikum konnte bei vielen Szenen gar nicht mehr aufhören zu lachen.

Liliana Marinho de Sousa *1982 in Rheine, Germany. While and after completing her first studies in Education focusing on Intercultural Communication in 2008, she performed social work with deprived youngsters, women and refugees. She got into documentary filmmaking through an educational media project. In 2010 she began studying documentary cinema at Dortmund University of Applied Sciences. 2015–2016 semester abroad at the Bezalel Academy of "Audiovisual Arts" in Jerusalem & involvement in "Art Court Palestine" & "Days Of Cinema" Filmlab Palestine. "The Art of Moving" is her graduation documentary project for a German film school. Recently the "The Art Of Moving" was awarded as "Best Feature Documentary" at the BBC Arabic Festival, April 2017, London.

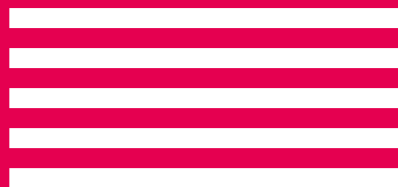
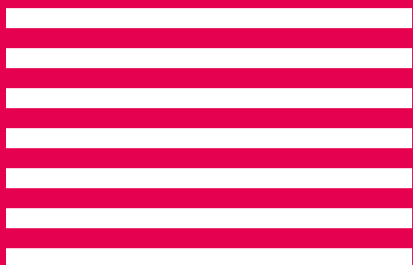
Exhibitions



$EMAF \mapsto E$
 $INIT \mapsto E$



EMAF→E.01 KunsthalleOsnabrück	PUSH – Living in the Hyper Information Age	107
EMAF→E.01 KunsthalleOsnabrück	KHM_Section	158
EMAF→E.01 KunsthalleOsnabrück	Musik & Kunstschule Osnabrück	164
EMAF→E.02 bbk – Kunst Quartier	Virtual Reality	166
INIT→E.03 hase29, Turm Bürgergehorsam	Media Campus INIT	169
INIT→E.04 Klostergewölbe in der Kunsthalle Osnabrück	Interactive Playground Hochschule Osnabrück – IxD Lab	176



EMAF→E.01 Push – Living in the Hyper Information Age

The stress caused by information pressure, and the euphoria in the maelstrom of images – the digital transformation of all areas of life breeds both fear and fascination. Datafication not only enables us to further our knowledge and educate ourselves, but also to create echo chambers where opinions are confirmed.

Thus at the beginning of the exhibition, **Stanza's** sculpture called *The Reader* will enable visitors to experience three-dimensionally the inspirational wealth of data flows. *O.T. 875* by **Stefan Reiss** also illustrates the potential and enrichment opened up by digital media and the aesthetics of the digital. **Mahan Mehrvarz** likewise believes that international data networks have positive aspects. He urges 'hosts' from democratic societies to enable citizens from countries where internet censorship is prevalent to experience the freedom of the open web via data tunnels and *Internet 'In' Things*. **Ruben Aubrecht** prints out on paper the digital code of a one-minute broadcast. The 60 books full of zeros and ones that go to make up his *Television Signal (One Minute)* demonstrate impressively the huge quantities of data that fill the media space. Without seeking to educate, **Jon Rafman's** *Sticky Drama* penetrates the fascinating depths of the internet, with its millions of posted images and the fetishisation of technology.

The current debate suggests that the actual diversity of the internet appears to have been abolished in favour of opinion bubbles that produce only 'truthiness' (a term coined by US satirist Steven Colbert back in 2005 in the face of the lies that justified the war in Iraq): convictions that are reiterated so much that they 'feel' like the truth and their veracity no longer needs to be verified. In his sound installation *A Line Listening To Itself*, **Adam Basanta** refers to this self-generating phenomenon by merging the ambient sound into a surging feedback loop. In **Marco Barotti's** *Swans*, too, 'cute' devices made of media scrap are transformed into amplifiers of subliminal sounds and voices.

Has the internet already degenerated into an echo chamber of propagandistic one-liners penned by autocratic power-seekers? Populism and the targeted use of half-truths are strategies for steering opinions, for turning fakes into facts, and for creating a power shift. But is 'fake news' really a new phenomenon, or have untrue assertions always been deliberately used for propaganda purposes? If we were living in the post-factual age, then the factual age would have to be sought somewhere before the introduction of writing, and probably even before human communication. In an article published in *Die Zeit/Campus* on 29 December 2016, Bernhard Pörksen wrote "that the idea of a monopoly on truth, which was archaic in any case, is pulverised right before our very eyes in the digital age." If it were the case, we would not need the truth police to combat fakes and hates, but more truth and debating skills (see also J. Habermas, *Wahrheitstheorien* (Theories of Truth)). In light of new internet formats, many of the positions represented in the exhibition call for a keener sense of judgment. Examples include **Stefan Panhans's** ironic work *The Haul (Hello Everybody)*, **Christoph Holtmann's** team, and **Stefanie Glauber** and **Sara Hoffmann**, who also explore the effects of technification on our everyday lives.

Increasingly economised globalisation and the omnipresent internet breed deep uncertainty in affluent societies, although – or precisely because – they benefit so richly from these developments. Feelings become truths, and emotions are evidence of authenticity, also expressed in selfies. Is a selfie a certificate of authenticity or just a copy of previously made-up media images and staged emotionality, asks **Adam Basanta** in his interactive installation *A Truly Magical Moment*. The issue of empathy and being personally moved by media content is also broached in **Thomas Hirschhorn's** *Touching Reality*, as well as in **Yvon Chabrowski's** *Territory*, which questions the substance of pain and sensuality of electronic media. **Finn Wagner** and **Benjamin Adams** also address the feel and the ephemeral of media. The digital image changes how we relate to the body, and those active in the data space are traded by the data industry. **Stella Wagner** points this out

in her installation/performance *body trouble of vanilla protein*, but at the same time draws our attention to the quantities of data being 'harvested' from one's own body and posted in the public domain, accelerating their modelling.

Attention economics, i.e. the current state of global capitalism, demands constant acceleration, ever-increasing (data traffic) speeds and simulation. It constructs new realities, according to Paul Virilio in *The Aesthetics of Disappearance*, and dispels all reference values. Will this constant growth lead to the crash of all crashes, to the ultimate crash of civilisation, as he forecasts? Steve Bannon, the strategist behind the current US President, deliberately focuses on staging shock effects, provocations, chaos and destruction, deploying a crude blend of borrowings from Lenin and fascism. His objective is to destabilise society in a bid to reshape it in line with the interests of the *alternative right (alt-right)*. "Lenin wanted to destroy the state, and that's my goal too. I want to bring everything crashing down, and destroy all of today's establishment." (see Uwe Justus Wenzel in: NZZ, 25.02.2017).

Blockchains, digitally based methods of consensus and decentralised networks, on the other hand, promise entirely new, better models for democratic systems of government, as claimed with a touch of irony in *History of Political Operating Systems 304 Revision Materials* by the collective **Elli Kuruş**. Or are artificial intelligences set to take over the highest levels of government, as predicted by **Pinar Yoldas** in *THE KITTY AI* for the year 2039, not without a pinch of irony? In *The Museum Is Free*, **Olivier Cheval** asks how AI, simulation, androids and cyborgs will soon look at the history of civilisation, human beings and their art. Are they at all able to develop a 'view', a perspective? And what status do people have in a world 'populated' by algorithms and automata? Captured within the frame of a screen that can only be moved rudimentarily, as in *Border Mover* by **Nika Oblak & Primoz Novak**? These are also the questions primarily asked by artists such as **Fabian Kühfuß**, **Veronika Reichl**, **Carolin Liebl** and **Florent Deloison**, who explore the increase in autonomy, as well as the destructive potential of machines and software.

This is also explored by **Lilli Carré** in *Jill*, the intractable program code of an animated figure. In his video installation *Freeroam À Rebours, Mod#1.1*, **Stefan Panhans** focuses on the occasionally comic/absurd movements and dysfunctionalities of avatars and game figures. **Alexandra Ehrlich Speiser** and **Mario Pfeifer** devote themselves to the 3D printing of weapons, to which they attribute not only enormous disruptive power, but also a potential for glitches and self-destruction.

The artistic positions showcased in the exhibition give an indication of whether possibilities of reflection, critical focus and societal relevance arise. In the process, **Julian Öffler** fundamentally questions the potential of art and, in particular, the expectations placed on media art to find a sense behind the abundance of media images. He links their significance to an extended faculty of cognition. Which leads to another important question: can and does (human) art want to reveal ways out of a possible hubris of a constant increase in the informal? It may be the case that self-generating machines and androids are not far off, but, so far at least, our civilisation is made by humans, meaning that its shape can also be influenced.

Der Stress des Informationsdrucks und die Euphorie im Strudel der Bilder – der digitale Wandel aller Lebensbereiche erzeugt sowohl Angst als auch Faszination. Die Datafizierung ermöglicht Unterhaltung, Wissenssteigerung und Bildung, ebenso wie die Echokammern der Gleichgesinnten und eine Verrohung der Kommunikation.

*Zu Beginn der Ausstellung macht die Skulptur The Reader von **Stanza** die inspirierende Fülle der Datenströme plastisch erfahrbar. Auch **Stefan Reiss** verdeutlicht mit O.T. 875, welches Potential und welche Bereicherung die digitalen Medien und die Ästhetik des Digitalen eröffnen. **Mahan Mehrvarz** sieht ebenfalls positive Aspekte der internationalen Datennetze. Er fordert, dass ‚Gastgeber‘ aus den demokratischen Gesellschaften den Bürgern von Ländern mit Internetzensur via Datentunnel und Internet ‚In‘ Things die Freiheiten des offenen Netzes ermöglichen. **Ruben Aubrecht** druckt den digitalen Code einer Sendeminute auf Papier. Die 60 Bücher voll mit Nullen und Einsen seines Television Signal (One Minute)*

*führen eindrücklich vor Augen, welche immensen Datenmengen den Medienraum füllen. Ohne jede Pädagogisierung dringt Sticky Drama von **Jon Rafman** mit den millionenfachen Bilderpostings von Jugendlichen und der Fetischisierung von Technologie in die faszinierenden Untiefen des Internet ein.*

*Folgt man der aktuellen Debatte, scheint die eigentliche Vielgestalt des Internet zu Gunsten von Meinungsblasen aufgehoben zu sein, die nur noch ‚Truthiness‘ produzieren (ein Begriff, den der US-amerikanische Satiriker Steven Colbert bereits 2005 angesichts der Lügen zur Legitimation des Irakkriegs prägte): Überzeugungen, die sich durch ständige Wiederholungen so wahr anfühlen, dass man ihren Wahrheitsgehalt nicht mehr zu überprüfen braucht. **Adam Basanta** weist mit seiner Soundinstallation A Line Listening To Itself auf dieses sich selbstgenerierende Phänomen hin, in der er den Raumklang zu einer anschwellenden Feedback-Schleife verschmilzt. Auch bei **Marco Barottis** Swans werden ‚putzige‘ Apparate aus Medienschrott zu Verstärkern unterschwelliger Töne und Stimmen.*

*Ist das Internet bereits zu einer Echokammer propagandistischer Einzeiler autokratischer Machtmenschen degeneriert? Populismus und der gezielte Einsatz von Halbwahrheiten sind Strategien, um Meinungen zu lenken, um aus Fakes Fakten werden zu lassen und um Machtverhältnisse zu verschieben. Aber sind ‚Fake-News‘ wirklich ein neues Phänomen oder wurden unwahre Behauptungen nicht immer schon bewusst propagandistisch eingesetzt? Würden wir im Zeitalter des Post-Faktischen leben, müsste die Ära des Faktischen vor der Einführung der Schrift, wahrscheinlich vor der menschlichen Kommunikation zu suchen sein. In Die Zeit/Campus vom 29.12.2016 schreibt Bernhard Pörksen, „dass die ohnehin archaische Idee eines Wahrheitsmonopols im digitalen Zeitalter vor aller Augen pulverisiert“. Träfe es zu, bräuchten wir keine Wahrheitspolizei gegen Fakes und Hates, sondern mehr Wahrheits- und Debattenkompetenz (vgl. auch J. Habermas, Wahrheitstheorien). Angesichts neuer Internet-Formate fordern viele der in der Ausstellung vertretenen Positionen ein geschärftes Urteilsvermögen, so **Stefan Panhans** ironisie-*

rend mit *The Haul* (Hello Everybody), das Team um **Christoph Holtmann** oder auch **Stefanie Glauber** und **Sara Hoffmann**, die sich auch mit den Auswirkungen der Technifizierung des Alltags beschäftigen.

Die verschärfte ökonomisierte Globalisierung und das allgegenwärtige Internet erzeugen tiefe Verunsicherungen in den Wohlstandsgesellschaften, obwohl oder gerade weil sie so prächtig von diesen Entwicklungen profitieren. Gefühle werden zu Wahrheiten und Emotionen sind Belege für Authentizität, wie sie auch in einem Selfie zum Ausdruck kommen. Ist ein Selfie ein Echtheitszertifikat oder nur eine Kopie von vorkonfektionierten Medienbildern und inszenierter Emotionalität, fragt **Adam Basanta** mit seiner interaktiven Installation *A Truly Magical Moment*. Empathie und persönliche Berührung durch Medieninhalte thematisiert auch **Thomas Hirschhorn** mit *Touching Reality* genauso wie **Yvon Chabrowski**, die mit *Territory* die elektronischen Medien nach ihrem Gehalt an Schmerz und Sinnlichkeit befragt. Auch **Finn Wagner** und **Benjamin Adams** setzen sich mit der Haptik und dem Ephemeren der Medien auseinander. Das digitale Bild verändert unser Verhältnis zum menschlichen Körper und Handelnde im Datenraum werden zu Ge-Handelten der Datenindustrie. **Stella Wagner** weist mit ihrer Installation/Performance *body trouble of vanilla protein* darauf hin, aber lenkt gleichzeitig auch den Blick auf die Datenmengen, die man vom eigenen Körper ‚erntet‘, öffentlich macht und damit dessen Modellierung forciert.

Die Aufmerksamkeitsökonomie, also der aktuelle Stand des globalen Kapitalismus, verlangt eine ständige Beschleunigung, eine dauernde Steigerung der (Datenverkehrs-)Geschwindigkeiten und der Simulationen. Sie konstruiert neue Wirklichkeiten, so **Paul Virilio** in *Ästhetik des Verschwindens*, und löst alle Bezugsgrößen auf. Führt die stetige Steigerung zum Crash der Crashes, zum ultimativen Zivilisationsunfall, wie er prognostiziert? **Steve Bannon**, der Stratege hinter dem aktuellen US-Präsidenten, setzt mit einer kruden Mischung aus Anleihen bei **Lenin** und dem Faschismus bewusst auf die Inszenierung von Schockeffekten, Pro-

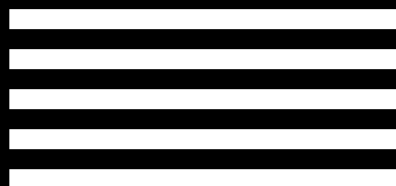
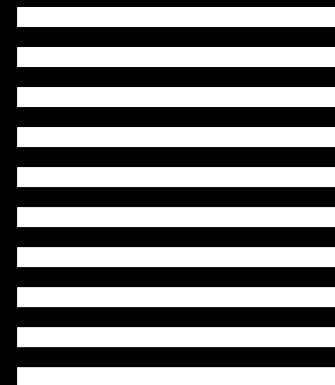
vokationen, Chaos und Destruktion. Sein Ziel ist die Destabilisierung der Gesellschaft, um sie im Sinne der Alternativen Rechten (Alt-Right) umgestalten zu können. „*Lenin wanted to destroy the state, and that’s my goal too. I want to bring everything crashing down, and destroy all of today’s establishment.*“ (vgl. **Uwe Justus Wenzel** in: *NZZ*, 25.02.2017). „*Die Alt-Right-Szene spricht heute vom US-Wahlkampf als dem ‘Great Meme War’ – wie immer halb scherzhaft, als könne sie mit nur ausreichend Beharrlichkeit den politischen Diskurs in ein Computerspiel verwandeln*“ so **Philipp Bovermann** in der *SZ* vom 28.03.2017 in *Verrohungsmaschine Internet*.

*Blockchains, digitalbasierte Konsensverfahren und dezentrale Netzwerke versprechen hingegen ganz neue, bessere Modelle für demokratische Herrschaftsformen, wie es das Kollektiv **Elli Kuruş** in *History of Political Operating Systems 304 Revision Materials* mit einiger Ironie behauptet. Oder werden bald Künstliche Intelligenzen höchste Regierungsebenen übernehmen, was **Pinar Yoldas** mit *THE KITTY AI* auch nicht ganz ironiefrei für das Jahr 2039 prognostiziert? Wie werden demnächst die AI, die Simulationen, die Androiden und Cyborgs auf den zivilisatorischen Werdegang, auf die Menschen und ihre Kunst schauen, fragt **Olivier Cheval** mit *The Museum Is Free*. Können sie überhaupt einen ‚Blick‘, eine Perspektive entwickeln? Und welchen Status besitzen die Menschen in einer Welt, die von Algorithmen und Automaten ‚bevölkert‘ ist? Gefangen in dem Rahmen eines Bildschirms, der nur rudimentär bewegbar bleibt, wie in *Border Mover* von **Nika Oblak & Primoz Novak**? Diese Fragen stehen auch im Fokus der KünstlerInnen wie **Fabian Kühfuß**, **Veronika Reichl**, **Carolin Liebl** oder **Florent Deloison**, die sich mit der zunehmenden Autonomie, aber auch mit dem zerstörerischen Potential von Maschinen und Software auseinandersetzen. Diese untersucht auch **Lilli Carré** mit *Jill*, dem störrischen Programmcode einer animierten Figur. **Stefan Panhans** nimmt die mitunter komisch-absurden Bewegungen und Dysfunktionalitäten von Avataren und Game-Figuren in seiner Videoinstallation *Freeroam À Rebours, Mod#1.1* in den Fokus. **Alexandra Ehrlich Speiser** und **Mario Pfeifer** wenden sich*

dem 3D-Druck von Waffen zu, dem sie zum einen eine große disruptive Kraft und zum anderen ein Potential der Glitches und der Eigenzerstörung zuschreiben.

Die in der Ausstellung vorgestellten künstlerischen Positionen geben Hinweise darauf, welche Möglichkeiten der Reflexion, der kritischen Fokussierung und der gesellschaftlichen Relevanz sich bieten. **Julian Öffler** hinterfragt dabei grundsätzlich das Potential der Kunst und insbesondere die Erwartungen an die Medienkunst, der medialen Bilderfülle Sinn abzurufen. Deren Bedeutung macht er an einer erweiterten Erkenntnisfähigkeit fest. Dabei stellt sich eine ebenfalls wichtige Frage: Kann und will die (menschliche) Kunst Auswege aus einer möglichen Hybris der stetigen Steigerung des Informellen aufzeigen? Die sich selbst generierenden Maschinen und menschenähnliche Androiden sind vielleicht nicht mehr fern, aber noch ist unsere Zivilisation von Menschen gemacht und somit ist auch ihre Gestaltung beeinflussbar.

⇒ Hermann Nöring



The Exhibition is curated by

Hermann Nöring *1956, studied Media Science, History, Film Studies, Fine Arts and Education in Osnabrück and London (MA Media Science). Curator and artistic director of exhibitions and programs of European Media Art Festival and Goethe Institute. Project manager of lichtsicht – Projection-Biennial. Member of juries and award committees like Artronica Bogota, Filmfestival Moscow, Video Art Award Bremen or Digital Sparks.

Franz Reimer *1977, is a media artist based in Berlin. He studied Visual Communication in Düsseldorf and ART AND MEDIA at the Berlin University of the Arts. For a couple of years now he shows his works in exhibitions and at media art festivals, for instance THE SITUATION ROOM in the exhibition VERTIGO OF REALITY at the Academy of the Arts Berlin. Since 2014, within the media artists collective UNST, he develops and realizes a series of experimental space and exhibition situations for video and media art. Franz Reimer is also head of the executive committee of MEDIA ART Association (MEDIENKUNST e. V. – Verein zur Förderung zeitgenössischer Kunst mit neuen Medien), established in 2016 in Berlin.



Television Signal (One Minute)

→ Ruben Aubrecht

DE / AT 2016

60 books with 800 pages each of binary code.

Books: 27.7 x 21 x 6.5 cm, shelf installation:

228 x 92 x 31 cm

Television Signal (One Minute) depicts the binary code of a one-minute television signal, spread over 48,000 pages. Divided into 60 books with 800 pages each, not only the complete image information, but also two audio tracks and the teletext are stored in half a billion zeros and ones. Ruben Aubrecht, renowned for his cryptic and subtle infiltration of existing structures in the art world and media world, fills an entire bookshelf with the books, each representing one second of TV signal. By doing so, he enables us to visualise the quantity of information that constantly surrounds us in the form of radio broadcasting waves, wireless LAN and mobile network data. The transformation of the cursory, digital signal into the analogue, solid form of books, lined up on a sturdy grey shelf, additionally emphasises the powerful effect of our media environment, which we otherwise tend to perceive as ephemeral.

"The 0/1 code is the language of the digital world; the computer knows only two 'states', two symbols that can be assigned to these states – activated or not activated. Our entire media world is based on this binary code. [...] Hence we are aware of it, in a way, this phenomenon of information overload that constantly surrounds us in the form of radio waves for TV and radio broadcasts or for mobile communication. And yet nobody has ever illustrated it in such a surprisingly simple, elegant, subtle, aesthetically striking and clever way as Ruben Aubrecht. One minute of television fills an entire archive rack. And that's without considering the actual content of this one minute of TV ..."

Television Signal (One Minute) zeigt auf 48.000 Seiten den Binärcode eines 1minütigen Fernsehsignals. Aufgeteilt in 60 Bücher zu je 800 Seiten sind in einer halben Milliarde Nullen und Einsen nicht nur sämtliche Bildinformationen, sondern auch zwei Audiospuren und der Teletext gespeichert. Ruben Aubrecht, für seine hinter sinnigen und subtilen Unterwanderungen von bestehenden Strukturen im Kunstbetrieb und Medienbetrieb bekannt, füllt ein ganzes Bücherregal mit den Büchern, die jeweils eine Sekunde TV-Signal repräsentieren. Er macht somit die Menge an Information sichtbar, die uns in Form von Rundfunkwellen bzw. von WLAN oder Mobilfunkdaten

permanent umgeben. Die Transformation vom flüchtigen, digitalen Signal in die analoge solide Buchform, gehalten von einem grauen schweren Regal, verdeutlicht ferner die Wirkmächtigkeit unserer eher als ephemere wahrgenommenen Medienumgebung.

„Der 0/1-Code ist die Sprache in der digitalen Welt, der Computer kennt zwei ‚Zustände‘, zwei Symbole, die diesen Zuständen zugeordnet werden können – eingeschaltet oder nicht. Unsere ganze mediale Welt basiert auf diesem binären Code. [...] Es ist uns also irgendwie bewusst, die Sache mit der Informationsflut, die uns in Form von Funkwellen für Radio- und TV-Übertragungen oder für die mobile Kommunikation permanent umgibt. Aber verdeutlicht hat uns das noch nie jemand auf so überraschend einfache, elegant-subtile, ästhetisch eindrückliche und kluge Art und Weise wie Ruben Aubrecht. Eine Minute Fernsehen füllt ein ganzes Archivregal. Und da haben wir noch gar nicht darüber nachgedacht, welchen Inhalts diese 1 Minute TV ist ...“ (Carina Jielg)

Ruben Aubrecht *1980 in Bregenz (Austria), lives and works in Berlin. 2001–2006 he studied Computer and Video Art at Akademie der bildenden Künste Vienna. Exhibitions: Kunsthalle St. Gallen; Kunsthalle Recklinghausen; EMAF / Kunsthalle Osnabrück; Museum Centre Krasnoyarsk; AC Institute, New York; Contemporary Art Center, Vilnius; Central House of Artists, Moskau; Moscow Museum of Modern Art; The Drawing Center, New York; Montrasio Arte, Mailand; OK Center for Contemporary Art, Linz; → www.rubenaubrecht.net



Swans
→ Marco Barotti

DE / IT 2015
Sound installation, 8 satellite dishes
60 cm diameter each, metal, speakers, electronics,
cables, rubber foil, wood, water, size variable

Satellite dishes, obvious waste elements of our society, float peacefully in a pond. They represent the power of mainstream TV and mass media. Two layers of sound design consisting of bass frequencies and human breath passing through brass instruments provide them with voice and motion. Eight individual audio channels are used to transport the sound through the swans. This image provokes both a sense of revulsion and an intimate feeling of familiarity, serving as a hack of the natural environment while challenging the audience with its amalgamation of tech waste and wildlife. The installation places the satellite dishes – an everyday urban symbol of one-sided media communication – in a completely new context of nature. The installation engenders images of cyborgs and surveillance in the viewer, coupled with associations of romanticised urban nature, as well as interventions in the idyll.

Satellitenschüsseln, offensichtliche Abfallelemente unserer Gesellschaft, schwimmen friedlich in einem Teich. Sie repräsentieren die Macht des Mainstream-TV und der Massenmedien. Zwei Ebenen von Sound-Design, bestehend aus Bass-Frequenzen und menschlichem Atem, werden durch Messing-Instrumente gepresst und verleihen ihnen auf diese Weise Stimme und Bewegung. Acht einzelne Audiokanäle werden verwendet, um den Klang durch die Schwäne zu transportieren, was sowohl ein Gefühl der Abscheu wie der Vertrautheit provoziert. Es dient als Hack der natürlichen Umwelt, während man mit seiner Verschmelzung von technischen Abfällen und Natur herausgefordert wird. Die Installation setzt die Satellitenschüsseln als alltägliches urbanes Symbol von einseitiger Medien-Kommunikation in einen völlig neuen Kontext von Natur. Es entstehen Bilder von Cyborgs und Überwachung, gepaart mit Assoziationen von einer, aber auch Interventionen in eine, romantisierte Stadtnatur.

Marco Barotti is a multimedia artist. After the Siena Jazz Academy, he entered a new audio dimension between the myriad of musical genres, cross-pollinating Berlin. He embarked on an experimental journey to find an intersection between installations, music and temporary architecture. Visually intriguing musical instruments and interactive pop-up elements for live performances brought him to sound sculptures. → www.marcobarotti.com



A Line Listening to Itself
→ Adam Basanta

CA 2016
Sound sculpture. 240 x 92 x 150 cm.
Microphone, boom stand, 7 reclaimed speaker
cones, cables, electronics.

A single microphone tilted at a slight angle points downwards towards an extended line of reclaimed speaker cones. Using computer-controlled feedback networks, the microphone listens to its own amplification through each speaker, generating a 7 note feedback chord. Each tone in the chord emerges from a single speaker, undulating individually and collectively as the computer software adjusts itself to the changing acoustic environment.

Starting from silence, each chord begins slowly, building one note at a time until the full chord rings out; following, each note begins to fade, leading back to silence. This sonic ebb and flow takes place over 4–6 minutes, functioning as a slow breathing rhythm on a scale dwarfing human breath. As one chord ends, it gives rise to a new chord, leading to an ever-changing harmonic cycle.

Ein einzelnes Mikrofon, das in einem leichten Winkel gekippt ist, zeigt nach unten auf eine ausge-dehnte Reihe von recycelten Lautsprecherknoten. Mit computergesteuerten Feedback-Netzwerken

nimmt das Mikrofon seine eigene Verstärkung durch jeden Lautsprecher auf und erzeugt einen 7-Noten-Rückkopplungsakkord. Jeder Ton im Akkord entsteht aus einem einzigen Lautsprecher, der individuell und kollektiv wellenförmig ist, da sich die Computer-Software an die sich verändernde akustische Umgebung anpasst.

Ausgehend von der Stille beginnt jeder Akkord langsam und steigert sich nach und nach, bis der volle Akkord gespielt wird; darauf folgend verblasst jede Note, bis zur ursprünglichen Stille zurück. Diese Schall-Ebbe und Flut erfolgt über 4–6 Minuten und imitiert einen langsamen Atem-Rhythmus. Wenn ein Akkord endet, entsteht ein neuer Akkord, der zu einem sich ständig verändernden harmonischen Zyklus führt. (A. Basanta)

Adam Basanta *1985, is a Montreal-based sound artist, composer, and performer of experimental music. His work traverses sound installations, music composition, site-specific interventions, and laptop performance. Across disciplines and media, he interrogates intersections between conceptual and sensorial dimensions of listening and the intertwining of human behaviour and technological devices. His works have been presented internationally and awarded several international prizes. → www.adambasanta.com



A Truly Magical Moment
 ↳ Adam Basanta

CA 2016
 Interactive kinetic sculpture.
 100 x 100 x 100 cm.
 2 iPhones, 2 selfie sticks, aluminium,
 electronics, Bluetooth chip.

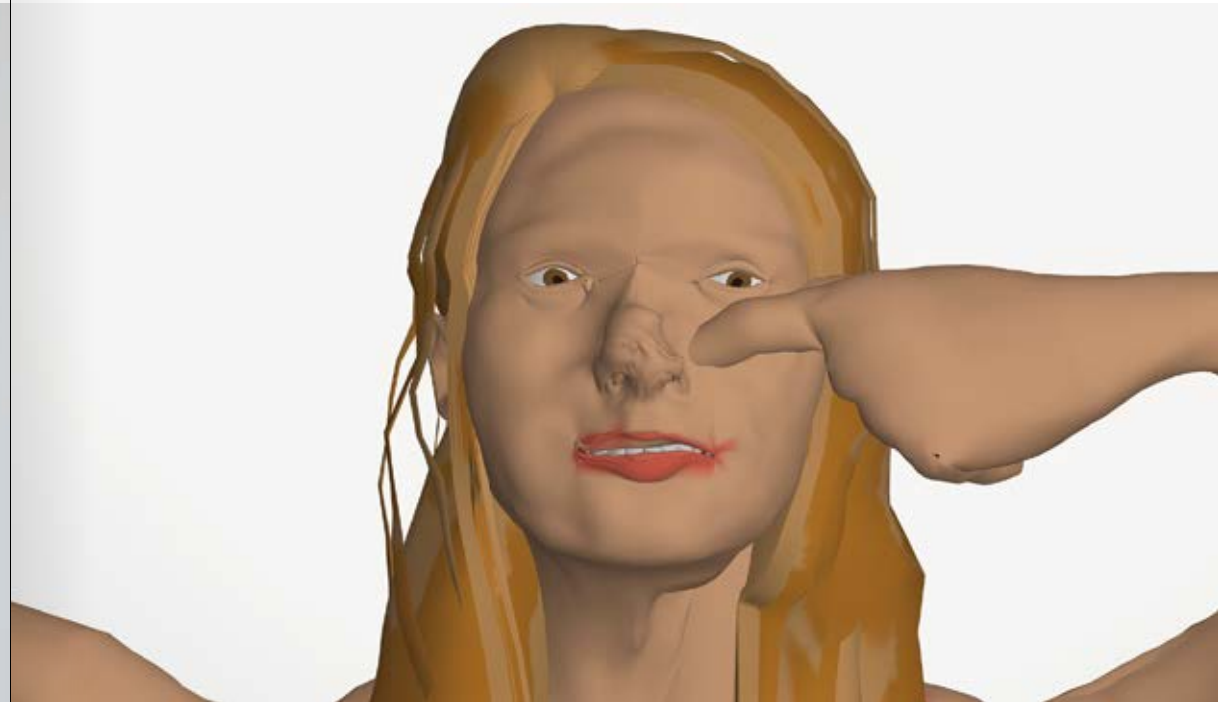
Perhaps most iconically captured in James Cameron's 1997 epic, *Titanic*, this classic scene is found throughout modern romantic cinema, complete with 'over-the-shoulder' and 'point-of-view' cinematography. In *A Truly Magical Moment*, visitors can re-enact this 'Magical Moment' by using the contemporary communication tool for many long-distance relationships: Apple's proprietary *FaceTime* technology.

Gallery visitors and online guests can use their iPhones or computers to video chat the two *FaceTime* accounts. When two guests connect on each phone in a virtual 'face to face', the sculpture begins to spin, reaching dizzying speeds, while romantic music is playing in the background. At top speed, the background blurs and warps, while the image of your dance-partner remains in focus. 60 seconds later, the ironically impoverished 'Truly Magical Moment' ends, as a digi-

tal counter counts the total number of 'Magical Moments' enabled throughout the exhibition.

Die klassische Szene, die sich über die Jahre in modernen, romantischen Kinofilmen wiederfindet ist vermutlich am ikonischsten in James Camerons epischen Film Titanic von 1997 mit 'Over-the-shoulder' und 'point-of-view' Kinetographie eingefangen. In A Truly Magical Moment können die Besucher diesen 'magischen Moment' mit dem zeitgenössischen Kommunikationsmittel, welches in vielen Fernbeziehungen eingesetzt wird, wieder erleben: die proprietäre FaceTime-Technologie von Apple.

Galerie-Besucher und Online-Gäste können ihre iPhones oder Computer verwenden, um ihre beiden jeweiligen FaceTime-Konten per Video-Chat zu erreichen. Wenn zwei Gäste in einem virtuellen 'face to face' aufeinander treffen, beginnt sich die Skulptur zu drehen und eine schwindelerregende Geschwindigkeit wird erreicht, während romantische Musik im Hintergrund erklingt. Bei der Höchstgeschwindigkeit verschwindet der Hintergrund und verzerrt sich, während das Bild des Tanzpartners im Fokus bleibt. 60 Sekunden später endet der ironisch verarmte 'Truly Magical Moment', während auf einem digitalen Zähler die Gesamtzahl der 'Magical Moments' in der gesamten Ausstellung angezeigt wird. (A. Basanta)



Jill
 ↳ Lilli Carré

US 2016
 Video installation, single channel,
 CG animation, HD loop, 1920 x 1080,
 6:49 min, colour, sound

Jill explores the idea of a rebellious cartoon body. Set in a plain, white room, reminiscent of a gallery space or a testing laboratory, an acousmatic voice interacts with Jill by command. Jill is a cartoon that shows the wear and tear of slapstick, maintaining dents on a body that seems to feel no pain. The piece speaks to power dynamics and the ambivalent relationship between creator and creation, recalling *Gertie the Dinosaur* and the asymmetrical interaction of Frankenstein to his monster.

Jill erforscht die Idee eines rebellischen, animierten Körpers, der in den Kontext eines einfachen, weißen Raums, der an eine Galerie Räumlichkeit oder ein Prüflabor erinnert, gesetzt ist. Eine akustische Stimme interagiert mit Jill und gibt Befehle. Jill ist eine Cartoon-Figur, die mit ihren Körper-Beulen die Abnutzung und die Alltags-spuren des Slapsticks zeigt, dabei aber keinen Schmerz zu spüren scheint. Die Arbeit verweist

auf die Machtdynamik und die ambivalente Beziehung zwischen Schöpfer und Schöpfung und erinnert an Gertie the Dinosaur und die asymmetrische Interaktion von Frankenstein und seinem Monster. (L. Carré)

Lilli Carré *1983, lives and works in Los Angeles. Her films have been shown at the Sundance Film Festival, the Edinburgh Intl Film Festival, Animator Festival, Ann Arbor Film Festival, and IFFR. In 2010, she co-founded the Eyeworks Festival of Experimental Animation. Solo exhibitions of her drawings, animations, and sculptures were recently at the Museum of Contemporary Art Chicago, Western Exhibitions, and the Columbus Museum of Art. She holds an MFA in Art Theory & Practice from Northwestern University.
 ↳ www.lillicarre.com

Territory

→ Yvon Chabrowski

DE 2016

Video installation, two channels,
HD-loop, 21:00 min, colour, sound, projection
onto the floor, 250 cm x 444 cm

In the constant media flow of images and their associated disappearance into pure symbolism, the images lose their inherent power for developing an awareness of what exactly can be seen in these images and what we are able to discern in them. Yvon Chabrowski labours on these media images and transmits images circulating in the media via video installations and performances into the real, physical, painful experience of beholding. Her work is often evocative of something, but of what exactly we frequently do not know.

In *Territory*, we see two empty image spaces on the floor; people slowly crawl into the picture, one after the other. They occupy the empty area, claim their space, next to each other, on top of each other, entwined with each other, in constant motion. We see the same space twice, from a slightly displaced perspective, in a slightly offset frame, but separate from each other. As a result, the frame becomes extremely important. It shuts out everything that is not important, that is of significance, that could weaken the image. In this abstraction, she frees her media patterns from their symbolic context, and develops their inherent sensuousness and reality.

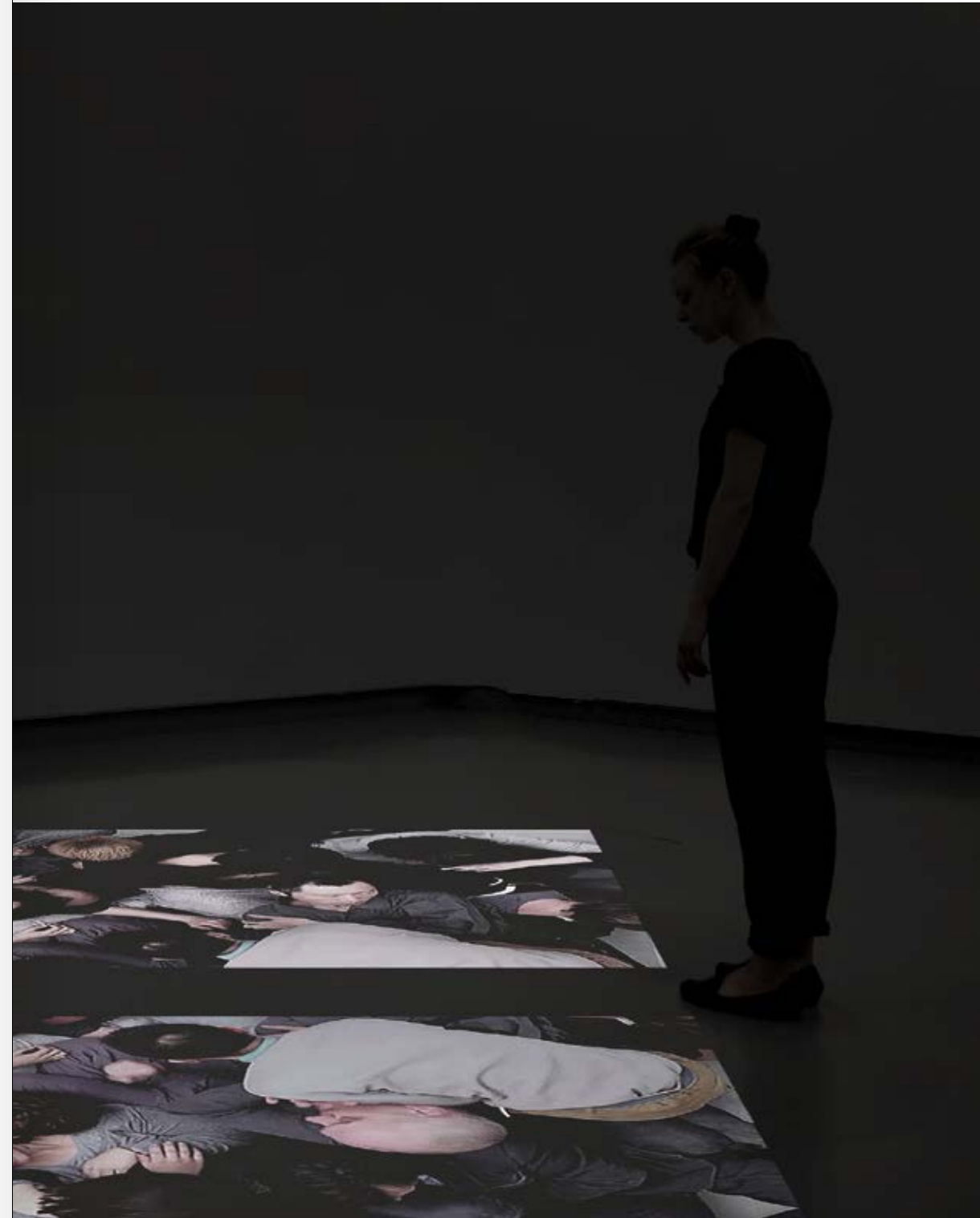
Ein permanenter medialer Fluss der Bilder und der damit verbundenen Verflüchtigung in die reine Symbolhaftigkeit, verlieren die Bilder die ihnen innewohnende Kraft, an ihnen ein Bewusstsein davon zu entwickeln, was genau in diesen Bildern zu sehen ist und was wir in ihnen erkennen können. Yvon Chabrowski arbeitet sich an diesen Medienbildern ab und überträgt medial kursierende Bilder mittels Video-Installationen und Performances in die reale, körperliche, schmerzhafteste Erfahrung des Betrachtens. Ihre Arbeiten erinnern uns noch an etwas, aber woran genau, wissen wir oft nicht.

In Territory betrachten wir zwei leere Bildflächen auf dem Fußboden, langsam drängen sich Menschen kriechend in das Bild, einer nach dem anderen. Sie besetzen die leere Fläche, behaupten ihren Raum, nebeneinander, übereinander, ineinander, in ständiger Bewegung. Wir erkennen zweimal denselben Raum, aus leicht verschobener Perspektive, in leicht versetzter Rahmung, jedoch getrennt voneinander. Damit wird der Rahmen

immens wichtig. Er blendet alles aus, was nicht wichtig ist, was Bedeutung trägt, was das Bild entkräften könnte. In dieser Abstraktion befreit sie ihre medialen Vorbilder aus ihrem symbolischen Kontext und entfaltet die in ihnen liegende Sinnlichkeit und Wirklichkeit. (Franz Reimer)

Yvon Chabrowski *1978 in East Berlin, lives in Leipzig and Berlin. She studied Photography and Arts at the Academy of Visual Arts Leipzig (HGB) in the class of Prof. Timm Rautert & Florian Ebner and in the masterclass of Prof. Peter Piller as well as at the École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon. In 2016, her works were shown at the Art Museum Bonn and Vaduz, LI and at the Museum Arnhem, NL. 2017 her video installation TERRITORY will be shown at the exhibition OPEN THE NARRATIV, Leipzig, and at the fifth Odessa Biennale.
→ www.chabrowski.info

Image: © Yvon Chabrowski & VG Bildkunst





The Museum Is Free

→ Olivier Cheval

FR 2015

Video installation, CG-animation, HD looped,
12:30 min, colour, sound

In a long travelling shot, a female avatar is accompanied through the virtual museum of violence. Through the eyes of the fictitious figure, the beholders of the video installation see the already iconised photos and filmic exhibits of violence and horrors of US post-1945 history. Not only the atomic bombings of Hiroshima and Kennedy's assassination, but also images from the Vietnam War, documentations of 9/11, and the green flashes of light illustrating air strikes in the Iraq War. We see how instrumental influences and the image codes of documentations have changed over the past seventy years. With growing dismay, the avatar views the slaughter of police officers from the game *GTA (Grand Theft Auto)* in the last room of the museum, which has been converted into a jihadist propaganda video via the soundtrack. At least this is what we read from her facial expressions. In a world that has been deserted following our will to destroy, a fictitious computer figure suffers from the representation of human violence. In *Regarding the Pain of Others* (2005), Susan Sontag asked whether empathy could be generated by using images of horror, which she by all means affirmed. In Cheval's work, the question now arises as to whether artificial intelligence is able to gain similar emotional participation by viewing images.

Mit einer langen Kamerafahrt wird ein weiblicher Avatar durch das virtuelle Museum der Gewalt begleitet. Durch die Augen der Kunstfigur sehen die Betrachter der Videoinstallation die bereits ikonisierten Fotografien und filmischen Exponate von Gewalt und Greuel der US-amerikanischen Geschichte seit 1945. Der A-Bombenabwurf auf Hiroshima, die Ermordung Kennedys oder Aufnahmen aus dem Vietnamkrieg genauso wie Dokumentationen des 11. September oder die grünen Blitzgewitter der Einschläge im Irakkrieg. Zu beobachten ist die Veränderung der apparativen Einflüsse und der Bildercodes der Dokumentationen im Laufe der vergangenen siebzig Jahre. Mit zunehmender Entgeisterung sieht sich der Avatar im letzten Saal des Museums ein Gemetzel an Polizisten aus dem Videospiel/video game GTA (Grand Theft Auto) an, das über die Tonspur zu einem djihadistischen Propagandavideo umfunktioniert wurde. So repräsentiert es

*zumindest ihre Gesichtsmimik. In einer durch den Vernichtungswillen der Menschen entvölkerten Welt leidet eine Computerkunstfigur unter der menschlichen Gewaltdarstellung. Susan Sontag fragte in *Das Leiden anderer betrachten* (2005), ob über Schreckensbilder ein Effekt der Empathie erreichbar sei, was sie durchaus bejahte. In Chevals Arbeit stellt sich nunmehr die Frage, ob Künstliche Intelligenz eine ähnliche emotionale Teilhabe über das Zuschauen erlangen könnte. (Hermann Nöring)*

Olivier Cheval *1988 lives and works in Paris. He is graduated from Les Beaux-Arts de Paris with with the examining board's utmost praise in 2015. His video work – films or installations – is about pictures of war and surveillance and our imaginary of terror. He takes part in several film festival (Traverse Vidéo, Toulouse 2016; Festival OVNI, Nice) and collective exhibitions (*Life in a bubble*, Grundemark Nilsson Gallery, Berlin, January-March 2017; Felicità, Palais des Beaux-Arts de Paris, october 2016; *Vertige en terrain plat*, Fondation Brownstone, Paris, June 2016; Icart Media Festival, Paris, March 2016; ARTAGON, Villa Deshayes, Paris, april-may 2015). He is also holder of a cinema studies PhD and writes articles about art, image and cinema in several reviews (*Trafic, Demain dès l'aube*).

Hommage à New York III

→ Florent Deloison

FR, 2016

Interactive installation, Game Boy, custom made program

Hommage à New York III is a block-breaking game released for the fictional GLITCH BOY handheld games console in the early 90s. In this version, instead of destroying bricks, the player must destroy the computer code behind the game, which end by inevitably ceasing to work when commands essential to the program have been deleted by the player. A large red button on the control panel allows you to restart the game. *Hommage à New York III* has its own destruction, it is impossible to actually win as its sole purpose. The title comes from a self-destructive sculpture by Jean Tinguely presented in 1960. Any computer program by its design, its architecture, possesses the code and keys of its own destruction. The same process takes place within our body, where cells have a limited lifespan and possess a programmed death, called apoptosis. One could compare this process of self-destruction to financial markets at the dawn of the stock market crash, or else to the collapse of the World Trade Centre, due to its particular architectural structure that was not intended to withstand the shock of a plane filled with kerosene. Here, the video game is seen as a field of experimentation and potentiality, which allows the player to try assumptions without punishing error. In video games, contrary to real life, Game Over is rarely definitive.

Das Block-Breaking-Game Hommage à New York III entstand für die fiktionale Spielekonsole GLITCH BOY aus den frühen 90er Jahren. Aber anstatt Ziegelblöcke zu zerlegen, muss der Spieler den Programmcode des Spiels zerstören. Unausweichlich mündet dieses im Abbruch des Spiels, wenn es dem Spieler gelungen ist, die Programmbefehle zu löschen. Ein großer roter Button erlaubt es dann dem User, das Spiel neu zu starten. Hommage à New York III einziger Zweck besteht also in der Selbstzerstörung, ohne einen Gewinn zu erlauben. Der Titel der Arbeit lehnt sich an einer sich selbst zerstörenden Skulptur von Jean Tinguely (1960) an. Das Design und die Architektur eines jeden Computerprogramms trägt bereits die Codes und Tasten der Eigenzerstörung in sich. Ein gleicher Prozess läuft in den menschlichen Körpern ab, in denen die Zellen eine begrenzte Lebensdauer haben und bereits den vorprogrammierten Tod, die Apoptosis, enthalten. Vergleichbar ist dieser

Prozess mit der Selbstzerstörung, die den Finanzmärkten während der Börsencrashes innewohnte oder mit dem Zusammenbruch der Türme des World Trade Centers, dessen Baustruktur nicht dem Aufschlag eines mit Kerosin gefüllten Flugzeugs standhalten konnte. Bei Hommage à New York III wird das Videogame als ein Feld des Experiments und der Möglichkeit betrachtet, das dem Nutzer erlaubt, Annahmen durchzuspielen, ohne bei einem Fehler bestraft zu werden. Anders als im echten Leben ist in Videospiele ein Game Over nicht endgültig. (F. Deloison)

Florent Deloison *1983 in northern France, he studied at the Art School of Aix en Provence, the School of the Art Institute of Chicago and Ecole des Arts décoratifs de Paris. He lives and works in Paris where he teaches Digital Design at ENSCI – Les Ateliers. His work, as part of the Giscard-Punk* movement, reveals objects of an era that never occurred. These proposals, challenging issues of efficiency and usability, are strongly influenced by video games, popular culture, film or contemporary history.

*Giscard-Punk is a dystopian uchronia where Valéry Giscard D'Estaing is the president of France since 1974, and where neither society nor technology has evolved since the 1980's.

→ www.florentdeloison.fr





Useless Weapons Series
 ↳ Alexandra Ehrlich Speiser

AT 2016
 3D prints, prints, video HD looped 3:00 min

- Useless Weapons Series // piece No 1*
 "S&W vs. Give peace a chance"
 3D print, strong and flexible plastic, 23 cm 2D:
 print on canvas, 100x130cm
- Useless Weapons Series // piece No 2*
 "Grenade WWII vs. Mondnacht – Eichendorff"
 3D print, aluminium, plastic,
 chrome finishing, 13 cm
 2D: print on canvas, 100x130cm
- Useless Weapons Series // piece No 3*
 "AK47 vs. Soldiers poem – MUSE"

A glitch is an 'error' in a system. Audio files with a broken tune, videos with corrupted images or sounds, colourful pixels which disguise and manifest in the image. In our digital life we encounter such malfunctions on a daily basis. Algorithms get confused. Computers seem to have grabbed a hold on their own life. Glitches arise, almost like the spirit of the machine, emerging from the depths just to say "hello" in their own form on the surface.

'Glitch Art' as a Media Art Genre celebrates the aesthetics of the error. Glitch Art has enjoyed a lot more attention today, but the origin of the idea can be seen before the rise of the digital world. From Dada to Futurism all the way to Video Art – glitch artefacts are found in many genres. Today, we face more and more violence. The weapon is the icon of our time. The weapon is omnipresent. To McLuhan's postmodern man, whose sense of touch in a multi-sensory existence, in a 'global happening', similar to an oral phase of savages, takes centre stage again, the weapon may already be the extended arm of his existence tormented by pain.

Today, 3D datasets are available on the 'dark web'. Just 3D-print your favourite weapon! An alarming fact: the ubiquity of destructive murder weapons will increase rapidly. But what if the world wakes up one day, to find all its weapons malfunctioning, disarmed by some unknown force so that they cannot perform their original purpose. Based on this thought, I was inspired to take over these data sets, to glitch them with the data of peace songs and poems, to error and to noise them, and to render them useless.

Ein ‚Glitch‘ ist ein ‚Fehler‘ in einem System. Audiofiles, die kaputt klingen. Videos, die flimmern und rauschen, bunte Pixel, die ein Bild entfremden, verzerren und oft unkenntlich machen. In unse-

rem digitalen Alltag begegnen wir überall Fehlfunktionen von Maschinen. Algorithmen spielen verrückt. Computer scheinen ihr Eigenleben zu führen – fast wie ein Geist in einer Maschine, der sich aus den Tiefen befreit und an der Oberfläche in seiner eigenen Sprache „Hallo“ zu uns sagt! Der Fehler wird zur Kunstform. Als ‚Glitch Art‘ werden Pannen und Defekte auch in der Kunst bewusst gesucht und provoziert. Glitch-Kunst feiert die Ästhetik des Fehlers. Ein Glitch schafft provozierte Störungen in Fotos, Grafiken, Videos und 3D Objekte. Glitch Art als eigenes Genre erfreut sich im digitalen Bereich großer Popularität. Auf den Ursprung der Idee stößt man aber bereits in der analogen Welt. (Von Dada, über Futurismus bis Video Art – Glitchartefakte findet man in vielen Genres der Kunstgeschichte).

Unser Alltag wird zunehmend von Gewalt geprägt. Kriege. Terroranschläge. Amokläufe. Putsche. Kindersoldaten. Überfälle. Straßenkämpfe. Bürgerkriege. Attentate. Die Waffe ist das Symbol autoritärer Systeme. Die Waffe ist eine Ikone unserer Zeit. Die Waffe ist omnipräsent. Die Waffe ist zum Kürzel für unsere Welt geworden. Für McLuhans postmodernen Menschen, dessen Tastsinn in einer ‚multisensorischer Existenz‘, in einem ‚globalen Happening‘, ähnlich einer oralen Phase von Wilden, wieder im Mittelpunkt steht, ist die Waffe vielleicht bereits der verlängerte Arm seiner von Angst geprägten Existenz. Doch was wäre, wenn die Welt eines Morgens aufwacht, und jede einzelne Waffe ist mit einem Mal nutzlos. Durch eine unsichtbare Kraft so deformiert, dass sie ihren ursprünglichen Zweck nicht mehr erfüllen können: Glitched. Useless weapons.

3D Daten von funktionsfähigen Waffen werden im ‚Darknet‘ zum download angeboten. Durch die Ubiquität von 3D Druckern wird die Anzahl an illegalen, unregistrierten Waffen enorm steigen. Diese erschreckende Tatsache inspirierte dazu diese 3D Daten mit Friedensliedern und Gedichten zu manipulieren, sie zu ‚stören‘ und die Waffen damit funktionslos zu machen. (A. Ehrlich Speiser)

Alexandra Ehrlich Speiser *1969 in Graz (Austria), works as a freelance Art and Creative Director in Vienna. She is an experimental visual artist who has been working in digital art for over ten years. Currently she is studying Media Art Histories at Donau University her Master thesis is related to Glitch Art Aesthetics – Challenging the myth of perfect technologies. Her passion for experimenting with a multitude of data manipulations led her to digital glitches and generative art.

Touching Reality
→ Thomas Hirschhorn

CH 2012
Video installation, single channel, PAL,
looped, 4:45 minutes; silent, colour
Courtesy of the artist and Galerie Chantal
Crousel, Paris

Every view and every analytical consideration of our world has its blind spot. In the criticism of the racket created by the upward spiral of communication, of the intrusive noise of the media and also in acknowledgment of the heralding in of the 'post-factual' era, we hardly notice – and are not at all disturbed by the fact – that a certain type of image has quietly been banished from our digital reality. Following a short decline in freely-circulating testimonies to the real, daily atrocities of war in the world at the beginning of the 2000s, these images have been filtered out and deleted almost imperceptibly from the digital network and our media reality. The truth of our over taxation in the digital overflow also enables us to hide within them against the silence that such an image would create before our eyes. In a broad social consensus, we seem to fully agree that we need neither show nor view these images of war.

Hirschhorn considers this attitude to be a grave error. He argues that it is important and necessary to view these images. After all, it is not enough to merely know that these images – and the horrors they portray – exist. It is something fundamentally different to actually have to view them. Again and again and again. In his installation, Hirschhorn takes this approach a step further, and causes a hand to wipe over the oversized images of war, again and again. The point of touch is important, on the one hand as a reference to Thomas' need to believe in Christ's wounds, and on the other hand as an indication that these images did not disappear of their own accord, that they exist, and that we have made a very conscious decision to ban them from our media reality. Freely feeding these images back into the flow of our pictorial world and making them 'tangible' would be an over taxation in the digital era that would be worth disputing, an over taxation that could help us grow, a potential of the digital world that could bring reality closer to home. If only we did not feel so damned comfortable in the aestheticised self-reflection of the digital network.

Jeder Blick und auch jede analytische Betrachtung unserer Welt hat ihren blinden Fleck. In der Kritik am Lärm der sich immer schneller drehen-

den Kommunikationsspirale, am aufdringlichen Rauschen der Medien und auch im Bekenntnis zur Ankunft der ‚postfaktischen‘ Zeit fällt uns kaum auf, stören wir uns kein bisschen daran, dass eine bestimmte Art von Bildern still und heimlich aus unserer digitalen Realität verbannt worden sind. Nach einem kurzen Einbruch von frei zirkulierenden Zeugnissen der realen täglichen Kriegsgreuel dieser Welt am Anfang der 2000er Jahre sind diese Bilder fast unmerklich gefiltert und gelöscht worden aus dem digitalen Netz und unserer medialen Wirklichkeit. Zur Wahrheit der Überforderung im digitalen Overflow gehört, dass wir uns darin ganz gut verstecken vor der Stille, die ein solches Bild vor unseren Augen erzeugen würde. In einem gesamtgesellschaftlichen Konsens sind wir uns scheinbar sehr einig darüber, dass wir diese Kriegsbilder weder zu zeigen und noch zu betrachten brauchen.

*Hirschhorn hält diese Haltung für grundfalsch. Er streitet dafür, dass es wichtig und notwendig ist, diese Bilder anzuschauen. Denn es reicht eben nicht nur zu wissen, dass es diese Bilder und den darauf abgebildeten Schrecken gibt. Es ist etwas grundlegend anderes, sie tatsächlich auch betrachten zu müssen. Wieder und wieder und wieder. In seiner Installation geht Hirschhorn auch noch weiter und lässt eine Hand die übergroßen Kriegsbilder weiter und weiter wischen. Der Punkt der Berührung ist wichtig, einerseits als Verweis auf das Bedürfnis des Thomas, an die Wunden von Christus zu glauben, andererseits aber als Hinweis darauf, dass diese Bilder nicht von allein verschwunden sind, dass es sie gibt, und dass es eine sehr bewusste Entscheidung ist, sie aus unserer medialen Wirklichkeit zu verbannen. Diese Bilder wieder frei in den Fluss unserer Bildwelt einzuspeisen und sie ‚berührbar‘ zu machen, wäre eine Überforderung im Digitalen, über die es sich zu streiten lohnte, eine Überforderung, an der wir wachsen könnten, ein Potential des Digitalen, das uns der Wirklichkeit näherbringen könnte. Wenn wir uns nicht so verdammt wohl fühlen würden in der ästhetisierten Selbstbe-
spiegelung des digitalen Netzes. (Franz Reimer)*

Thomas Hirschhorn *1957 Bern (CH), studied in Zurich, from 1978 to 1983. Since 1984, he has been based in Paris. His work has been shown at numerous museums and galleries, and in group exhibitions including the 48th Venice Biennale (1999); Documenta11 (2002); 27th Bienal São Paulo (2006); Swiss Pavilion at the 54th Venice Biennale (2011); La Triennale, Palais de Tokyo, Paris (2012); 9th Shanghai Biennale (2012). He is represented by Chantal Crousel. → www.thomashirschhorn.ch





Playstation
 ↳ Fabian Kühfuß

DE 2016
 Kinetic object, walker, micro controller,
 sensors, electronics, car battery

The kinetic objects by Fabian Kühfuß deal very ironically with the utopian scenario that machines will one day take over every kind of human labour. His simple devices, which carry out very human actions such as laughter or prayer, raise the question about life plans at the end of complete automatisisation. The video installation *Playstation* is part of this series, since the physical act of playing with the games console, pressing the buttons on two PS2 controls, is performed by two machines playing against each other absolutely automatically. They are playing the classic game *Tekken 4* a so-called 'Beat 'em up' game, based on two opposing figures fighting each other. These games qualify for the technique well known among gamers as 'Button Mashings' – one of the best strategies for beginners but which is also occasionally used by professional players. Pressing the control buttons randomly in the fastest way possible leads to success in this case. The competitive motif of the fight, formerly man against man, now man against machine, develops into an absurd confrontation of machine against machine and is simultaneously reduced to the principal of chance versus chance.

The unmistakably mechanical sounds seem – in connection with the visual signs of wear and tear and in its never-ending rhythm – like a fatal staccato. This impression is intensified by the fact that Kühfuß places his machines right in front of the monitor. One is forced to watch the computer game through the hectic movements of the machines. This design illustrates that viewing the mere automatic course of the game is not the focus. Computer games playing themselves using the 'Demo Mode', which *Tekken 4* also has, is very common. The simple automatisisation reduces the complex process of playing to a banal and mechanical succession, painting a dialectical picture of technical progress whose impact on the cultural self-conception of man is growing.

Die kinetischen Objekte von Fabian Kühfuß befassen sich sehr ironisch mit der Utopie, der zufolge die Maschinen eines Tages den Menschen jegliche Arbeit abnehmen. Seine einfachen Apparaturen, die höchst menschliche Tätigkeiten wie Lachen und Beten ausführen, fragen nach den

*Lebenswürfen am Ende einer totalen Automatisierung. Auch die Videoinstallation Playstation reiht sich in diese Serie ein, denn das physische Spielen an der Spielkonsole, das Drücken der Steuerungstasten auf zwei PS2-Controllern, wird von zwei Apparaturen, die gegeneinander spielen, vollkommen automatisch ausgeführt. Gespielt wird Tekken 4, ein Game Klassiker aus dem Genre der Prügelspiele, der ‚Beat'em up' Games, die darauf basieren, dass sich zwei einander gegenüberstehende Figuren bekämpfen. Diese Spiele eignen sich für die unter Gamern allseits bekannte Technik des ‚Button Mashings' – eine der besten Strategien für Anfänger*Innen, die gelegentlich auch von professionellen Spieler*Innen angewendet wird. Hier führt das möglichst schnelle, vollkommen zufällige Drücken der Controllerstasten zum Erfolg. Das kompetitive Motiv des Kampfes, vormals Mensch gegen Mensch, nun Mensch gegen Maschine, wird zu einer absurden Auseinandersetzung von Maschine gegen Maschine und reduziert sich gleichzeitig auf das Prinzip Zufall gegen Zufall.*

Die unüberhörbaren mechanischen Geräusche wirken in Verbindung mit den Abnutzungsspuren in ihrer nicht endenden Rhythmik wie ein fatalistisches Stakkato. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass Kühfuß seine Apparaturen unmittelbar vor dem Monitor platziert. Man ist gezwungen das Computerspiel durch die sich hektisch bewegende Maschine zu verfolgen. Diese Anordnung verdeutlicht, dass die Beobachtung des bloßen automatisierten Spielverlaufes nicht im Vordergrund steht. Dass Computerspiele sich von selbst spielen, ist mit dem ‚Demo Modus', über den auch Tekken 4 verfügt, weit verbreitet. Die simple Automatisierung reduziert die komplexen Prozesse des Spielens auf banale, mechanische Abläufe und zeichnet damit ein dialektisches Bild vom technischen Fortschritt, dessen Auswirkungen auf das kulturelle Selbstverständnis des Menschen zunehmen. (Olaf Val)

Fabian Kühfuß *1985 in Sindelfingen (D), lives in Stuttgart (D). He studied Visual Art at the Fine Arts Class of Ulrich Wegenast at Academy Baden-Württemberg until 2011. His *Hillarious dialog with ALICE* won the Media in Space Category of 27th Stuttgarter Filmwinter 2014. 2015, Kühfuß was awarded a four-year studio grant by the City of Stuttgart. Kühfuß has been lecturing at FKN since 2012. Kühfuß delivered a Shortfilm Workshop in Harare, Zimbabwe in 2013. Since 2009 he also works for international film festivals and New Media events, such as Stuttgart Festival of Animated Film, Stage On Screen – Screen On Stage, Stuttgarter Filmwinter, platform: [no Budget], Performance Electrics. ↳ www.kuehfuss.com



Rollator
 ↳ Fabian Kühfuß

DE 2014
 Kinetic object, rollator,
 microcontroller, sensors, electronics,
 car battery

What happens to a drone that has been scrapped? Or: how to deal with demented artificial intelligence. How much longer will it be until drones 'flee' from drone strikes? Will unloved drones soon be abandoned on the roadside? The autonomous rollator can be perceived as an age-appropriate drone. When our machines become more intelligent, we also have to change how we deal with them. If we wish to speak of intelligence, we must also adopt an ethical attitude towards them. Is such a machine permitted to differentiate independently between friend and foe, but not between beauty and ugliness? Shouldn't this intelligence first be deployed at the entrance to a night club?

Rollator is consciously decrepit. Its sensors no longer function as intended, causing it to run the risk of offending. The freedom promised by the electric motors and the oversized battery thus becomes an auto aggressive haz-

ard that simultaneously endangers its environment. Luckily, however, *Rollator* is not endowed with more than two electric motors...

Was passiert mit einer ausrangierten Drohne? Oder: Wie geht man mit einer dementen KI um? Wie lange wird es dauern bis Drohnen vor Drohnenangriffen, flüchten? Werden ungeliebte Drohnen demnächst am Straßenrand ausgesetzt? Der autonome Rollator kann als eine altersgerechte Drohne verstanden werden. Wenn unsere Maschinen intelligenter werden muss sich unser Umgang mit ihnen auch verändern. Wenn wir von Intelligenz sprechen wollen müssen wir auch einen ethischen Umgang mit jener pflegen. Darf eine solche Maschine selbstständig zwischen Freund und Feind aber nicht zwischen schön und hässlich unterscheiden? Sollten diese Intelligenzen nicht vielleicht erst einmal an einer Nachtclub-Türe eingesetzt werden?

Rollator ist bewusst altersschwach. Seine Sensoren funktionieren nicht auf dem Stand der Dinge und somit läuft er durchaus auch Gefahr anzuecken. Die Freiheit, welche die Elektromotoren und der überdimensionale Akkumulator versprechen, wird so zu einer autoaggressiven Gefahr, welche gleichzeitig auch seine Umwelt gefährdet. Zum Glück ist Rollator jedoch nicht mit mehr als zwei Elektromotoren ausgestattet... (F. Kühfuß)



History of Political Operating Systems
304 Revision Materials
 ↳ Elli Kuruş

DE 2016
 3 videos on flat screens, headphones,
 Plasticine sculptures, fully automated
 coffee machine, plastic cups, carpet, floor
 screed, media player, cables.

The installation anticipates the imminent genesis of a global digital state-as-service society and opens up (im)possible futures. From the position of a speculative (blockchain) future the video-lecture series dissects the dysfunctions of nation states as a short episode of a barely comprehensible past. The theoretical framework of the lecturer, who would like to create a critical distance to today's State structures, makes perceptible the pitfalls and absurdities of technoutopian dreams.

Die Installation nimmt die unmittelbar bevorstehende Genese einer globalen digitalen Dienstleistungsgesellschaft schon jetzt vorweg. Sie entwirft ein (Blockchain-)Zukunftsszenario, in dem staatlichen Grenzen aufgelöst sind und Menschen sich Regierungs-Angebote aus einem Menü individuell zusammenstellen. Im Stil einer Video-Vorlesungs-

reihe aus einer spekulativen Zukunft werden die Dysfunktionalitäten nationalstaatlicher Strukturen als kurze Episode einer kaum verständlichen Vergangenheit verhandelt. (E. Kuruş)

Elli Kuruş *2014, is a Leipzig-based artists' collective, 44% complete. Her practice spans artistic and curatorial approaches that converge into installations, videos, drawings and lecture performances. Investigating the agency of the things around her, she critically examines the development of media and technology, reading the present as material history. ↳ www.ellikurush.com

Flow

→ Carolin Liebl

DE 2015

Kinetic object, power cable, motor, electronics

An extension lead wallows in a puddle. It unswervingly crosses a dark spot in the fluid, causing the patterns of its movements to be reproduced on the subsurface. A metal rod protruding from the open sleeve terminal of the lead – an obvious intervention – can expose the reason for the movement. A conventional wall socket supplies it with electricity, giving the scene a certain hazard potential. The simplest element of technologisation takes on a life of its own.

Ein Verlängerungskabel suhlt sich in einer Pfütze. Es durchquert unentwegt eine dunkle Stelle der Flüssigkeit, wodurch sich Strukturen seiner Bewegungen auf dem Untergrund abbilden. Aus dem offenen Buchsenanschluss des Kabels ragt ein Metallstab, der als offensichtlicher Eingriff die Ursache der Bewegung entlarven kann. Mit Strom wird es über eine gewöhnliche Wandsteckdose versorgt, wodurch die Szene ein gewisses Gefahrenpotenzial bietet. Das simpelste Element der Technologisierung verselbständigt sich. (C. Liebl)

Carolin Liebl lives and works in Offenbach. In her conceptual work, she explores media and technologies, and the influence they have on interpersonal behaviour. Exhibitions (selected): 2016: Frankfurt, Stiftung der Frankfurter Sparkasse: Amplified Entity; Warsaw (PL), Griffin Art Space: Moths, crabs and fluids; Wrocław (PL), European Capital of Culture: Eco Expanded City; Venice, La Galleria: The Beauty of the Matter. 2015: Mainz, CADORO: 4+8+2; Frankfurt, Mousonturm: Node15; Bonn, Bundeskunsthalle: Kunststudentinnen und Kunststudenten stellen aus; Wiesbaden, Nassauischer Kunstverein. 2014: Dubai, ISEA; Oldenburg, Edith-Russ-Haus. 2013: Sao Paulo, FiLE Festival; Wrocław, WRO-Biennale; Osnabrueck, EMAF, Kunsthalle Osnabrück; Venice, Toolkit Festival; Enschede, Gogbot Festival.
→ www.carolinliebl.de



Internet 'In' Things
→ Mahan Mehrvarz

IR / US 2016
Household items,
microcomputers, cabling

Internet 'In' Things is a media art project addressing the issue of internet censorship. An artefact with cultural associations and memories inside which there is a microcomputer (e.g. Raspberry Pi), the key element in the project. *Internet 'In' Things* proposes a network of humans, objects and computer nodes, reliant on all of its heterogeneous components, and constructed of relational connections. Based on an established social relationship, there are two people using each artefact; the host who is outside the borders of internet censorship helping the guest who tries to skip the internet filtering. The host is keeping the object in a country, where the government applies less censorship to the web content. The guest uses a Remote Desktop Protocol (e.g. VNC) and remotely connects to the microcomputer, located in the host's country. This process is similar to a situation in which somebody is using a keyboard and mouse to control a computer from a distance. The interaction between the guest and artefact, translated to a physical indication for the host, plays a minor role in maintaining a sense of solidarity between two humans who were socially in touch once upon a time.

Internet 'In' Things ist ein Medienkunstprojekt, das sich mit der Frage der Internetzensur befasst. Ein Artefakt mit kulturellen Assoziationen und Erinnerungen, in denen sich ein Mikrocomputer (z. B. Raspberry Pi) befindet, ist das Schlüsselement des Projekts. Internet 'In' Things schlägt ein Netzwerk von Menschen, Objekten und Computerknoten vor, das auf alle seine heterogenen Komponenten angewiesen und auf verwandtschaftlichen oder freundschaftlichen Beziehungen aufgebaut ist. In einer Gruppe von Menschen mit vorhandenen sozialen Beziehungen gibt es zwei Personen, die jedes Artefakt verwenden. Der Host (Gastgeber), der außerhalb des Landes mit Internet-Zensur ist, hilft dem Gastnutzer die Internet-Filterung zu überwinden. Der Gastgeber ist mit seinem Computer in einem Land, in dem wenig Zensur auf Webinhalte herrscht. Der Gast verwendet ein Remote Desktop Protocol (z. B. VNC) und verbindet sich mit dem Computer, der sich im Land des Gastgebers befindet. Dieser Vorgang ähnelt einer Situation, in der jemand eine Tastatur und eine Maus benutzt, um einen

Computer aus der Entfernung zu steuern. Die Wechselwirkung zwischen dem Gast und dem Fernrechner deutet dem Gastgeber ein physisches Treffen an und spielt so eine kleine aber wichtige Rolle bei der Aufrechterhaltung eines Gefühls der Solidarität zwischen zwei Menschen, die einst in physischem Kontakt standen. (M. Mehrvarz)

Mahan Mehrvarz is a media architect and technician. He is a former research assistant of CAST research centre and Technē Institute. He holds an M.A. in Architecture, specialising in situated technologies, from the State University of New York (UB), where his works have been recognised. He was awarded the AIA School Gold Medal by the American Institute of Architects and the Chair's award from the Department of Architecture at the University at Buffalo in 2016. He is currently doing his military service in Iran.



Border Mover

↳ Nika Oblak & Primoz Novak

SI 2016

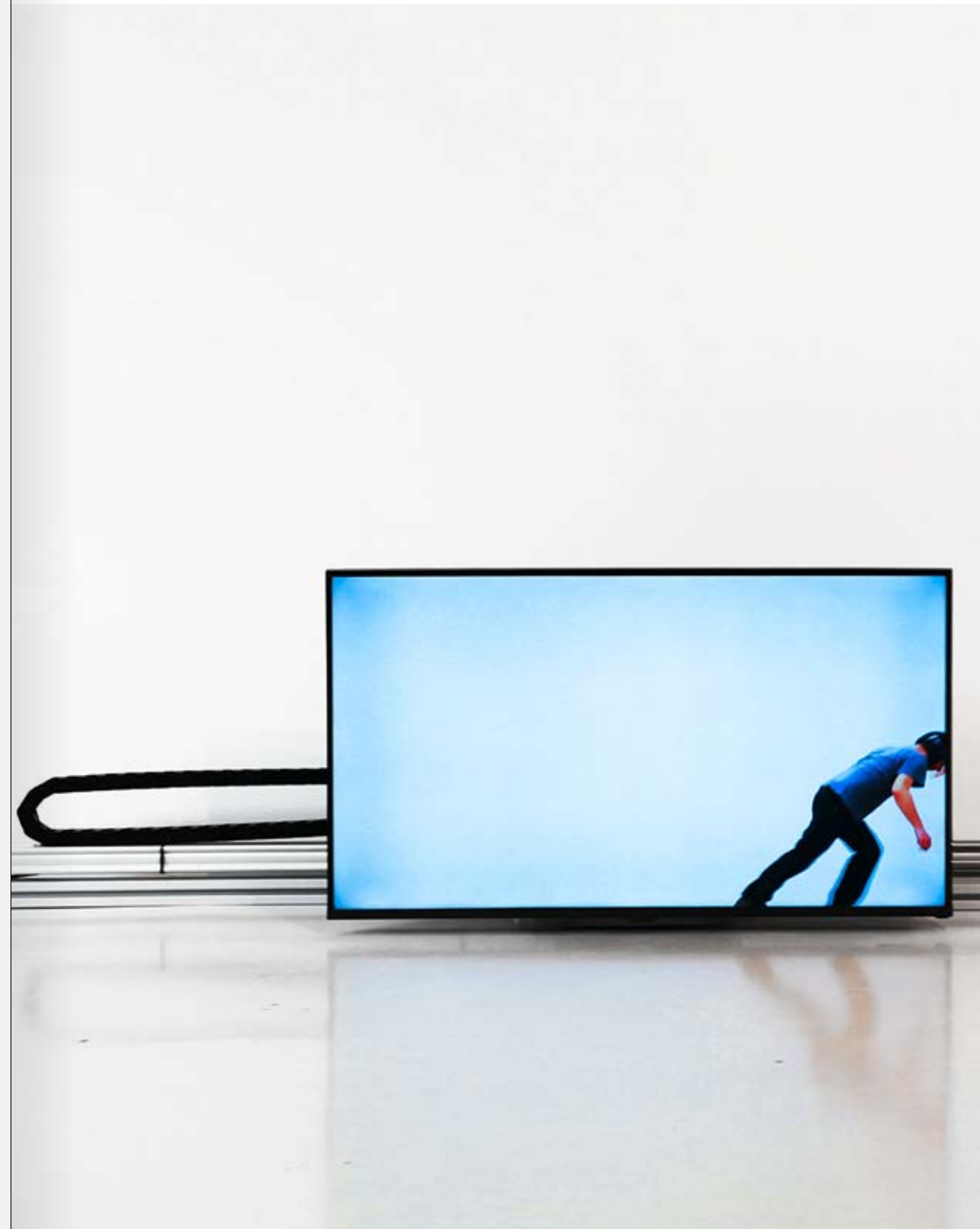
Monitor, media player, metal construction,
air compressor, cables, air tubes.

Border Mover deals with the contemporary individual being trapped by overwhelming technology and the routine of our everyday existence, which increasingly resembles the monotony of operating machines. It plays with ideas of physical and mental boundaries as the consequence of capitalistic, neoliberal globalisation, where it seems that dreams are impossible and that a different world cannot exist.

Border Mover beschäftigt sich mit den Einzelnen in heutiger Zeit, die von der überwältigenden Technologie und Routine unseres alltäglichen Lebens gefangen werden, das mehr und mehr der Monotonie der Maschinen ähnelt. Es spielt mit der Vorstellung von physischen und psychischen Grenzen als Konsequenz der kapitalistischen, neoliberalen Globalisierung, in der es so scheint, als ob Träume unmöglich sind und eine alternative Welt nicht existieren kann. (N. Oblak, P. Novak)

Nika Oblak & Primoz Novak live and work in Ljubljana (SLO). They have been working as an artists' collective since 2003. They have exhibited worldwide in venues such as the Sharjah Biennial (AE), Istanbul Biennial (TR), Biennale Cuvee in Linz (AT), Transmediale in Berlin (DE), and FILE in Sao Paulo (BR). They have received numerous grants and awards, including the CYNETART Award by the Trans-Media-Akademie Hellerau in Dresden (DE), EMAF / Kunsthalle Osnabrueck (DE), and Japan Media Arts Festival, Tokyo (JP).

↳ www.oblak-novak.org





State of the Art
 ↳ Julian Öffler

DE 2016
 Video installation, single channel, 4k,
 looped, 39:21 minutes; sound, colour

As a film and action artist, Julian Öffler questions in his work the dilemma of an art production that is able, with every new work, to merely produce another new stream of images, like an instantaneous water heater of media reality. In constant self-experimentation, Öffler reflects upon the unattainable expectations placed on art and on himself as an artist to talk about reality in images – and, in his work, exposes himself and the beholder up to the pain threshold at which humour is known to begin.

In *State of the Art*, we accompany an endeavouring yet failing protagonist, meaningfully daubed as a living Piet Mondrian painting, and his endeavouring yet failing director in their joint attempt to produce a media artwork in a sewage canal not far from the Spanish coastal city of Alicante. With cleverly staged naivety, Öffler feeds his work with countless meta levels of visual references, powerful statements, and surreal forays in video clips, online searches and Google search results, only to enervate us with pleasure and to prove our expectations futile over and over again. When, as the director, he at long last urges, chanting mantra: "We want content content content useful content," we sense that he himself no longer believes in art's ability to penetrate a reality behind its imagery. Yet there lies a truth and realisation that perhaps only art is capable of achieving. Which is quite something.

Als Film- und Aktionskünstler hinterfragt Julian Öffler in seinen Arbeiten das Dilemma einer Kunstproduktion, als Durchlauferhitzer der Medienwirklichkeit mit jeder neuen Arbeit immer nur noch einen weiteren neuen Bilderfluss produzieren zu können. Im permanenten Selbstversuch reflektiert Öffler die unerfüllbaren Erwartungen an die Kunst und ihn als Künstler, in Bildern über die Wirklichkeit zu sprechen – und setzt sich und den Betrachter in seinen Arbeiten bis an jene Schmerzgrenze aus, an der bekanntlich der Humor beginnt.

In State of the Art begleiten wir einen sich bemühen und scheiternden Protagonisten, bedeutungsvoll bemalt als lebendes Piet Mondrian Gemälde, und seinen sich bemühen und scheiternden Regisseur bei ihrem gemeinsamen Versuch, in einem Abwasserkanal unweit

der spanischen Küstenstadt Alicante ein mediales Kunstwerk zu produzieren. Mit klug inszenierter Naivität speist Öffler seine Arbeit mit zahllosen Metaebenen aus bildlichen Referenzen, mächtigen Wortpassagen und surrealen Ausflügen in Videoclips, Online-Recherchen und Google-Suchergebnissen, nur um uns genüsslich zu enervieren und unsere Erwartungen wieder und wieder ins Leere laufen zu lassen. Wenn er endlich als Regisseur mantraartig fordert: „We want content content content useful content“ spüren wir, dass er selbst nicht mehr an die Fähigkeit der Kunst glaubt, in eine Wirklichkeit hinter ihrer Bildlichkeit zu dringen. Darin jedoch liegt eine Wahrheit und Erkenntnis, zu der vielleicht nur die Kunst fähig ist. Und das ist nicht gerade wenig. (Franz Reimer)

Julian Öffler *1985 in Soest, is studying Arts at Hochschule für Künste Bremen in the classes of Korpys/Löffler and Achim Bitter. Exhibitions: 2015: Raum für drastische Maßnahmen, Berlin; Ostrale, Dresden. 2014: Videokunstförderpreis, Bremen; Städtische Galerie, Bremen; 24 Stunden Neukölln, Berlin; 2013: Quien hace Europa, Matadero, Madrid.

Freeroam À Rebours, Mod#1.1

→ Stefan Panhans

DE 2016

Video installation, single channel,
4k, looped, 16:10 minutes; sound, colour
With → Judith Nagel, Lisa-Marie Janke,
Anne Ratte-Polle, Matteo Ceccarelli, Ixchel
Mendoza Hernandez, Gyung Moo Kim,
Olivia Hyunsin Kim, Zwoisaint Boliver, Patricia
Mears-Clarke, Hannes Wegener

Freeroam À Rebours, Mod#1.1 operates at the overlap of experimental film, music video clip, performance and contemporary dance forms. In collaboration with a choreographer who has been investigating avatar movements for a while, and a team of performers (dancers and actors), the film takes its starting point from forms of insufficiency in the behaviour of humanoid avatars in computer games.

These 'deficiency scenarios' are translated back into real bodies, and restaged by the performers in existing and staged indoor and outdoor spaces. Particular emphasis is placed on the phenomenon of seemingly 'deficient', minor or major displacement activities, anomalies, irregularities, idle runs and repetitions in the behaviour and movement patterns of the game characters. If we all increasingly trimmed to the highest levels of self-optimisation, with its flip side of depression and addiction, the unintentional passivation of the figures in the computer game would formulate an almost utopian content. By restaging and transforming these failure scenarios of avatar aesthetics with human performers, the project exemplifies a kind of practicing insufficiency 'from within', and embraces the defects of the algorithmic machine instead of longing for its perfection.

Being deeply embedded in the movie's motion choreography, the camera movement is evolved in direct collaboration with the choreography and, as with the editing process, generates references to the aesthetics and motion patterns of action-based computer games. The clip is accompanied by a digital soundtrack by the experimental music composer Kirsten Reese which, together with the editing, forms the propulsive, rhythmically structured montage, and partly unfolds in a staged set created by the visual and installation/sculpture artist Andrea Winkler, which is based on two estranged versions of a retail space in a computer game.

Stefan Panhans' Freeroam À Rebours, Mod#1.1 nimmt Formen des Ungenügens im Verhalten

menschengesteuerter Avatare in Computerspielen zu seinem Ausgangspunkt.

*Diese ‚Fehlerszenarien‘ werden rückübersetzt in die realen Körper seiner Performer*innen und mit filmischen Mitteln reinszeniert. Übersprungshandlungen, Leerlaufmodi, scheinende Wiederholungen von Handlungsversuchen, die unperfekte Menschenähnlichkeit von Bewegungen und Gesten und weiteres ‚Fehlverhalten‘ von Avataren im Spiel werden innerhalb einer durch Funktionalisierungs-, Ökonomisierungs- und (Selbst-)Optimierungsansprüche geprägten Gesellschaft üblicherweise eher als ineffizientes Unvermögen verstanden. An der Schnittstelle zwischen experimentellem Film, Videoclip, Performance und zeitgenössischen Tanzformen arbeitet Panhans' Film aber genau mit solchen ‚Fehlern‘. Er zeigt Tänzer*innen und Schauspieler*innen, welche Fehler in den algorithmischen Bewegungsmustern von Avataren, die durch gelegentliche Unsicherheit und Unkonzentriertheit der die Avatare steuernden realen Personen vor ihren Bildschirmen ausgelöst wurden, analysiert und einstudiert haben. Diese ‚führen‘ sie an Inszenierungsorten und in Szenographien ‚wieder auf‘, die Computerspielen entlehnt sind und Sequenzen dieser Spiele integrieren.*

*Durch die Kamertechnik, deren Bewegungsparadigmen sich ebenfalls an die der Kamera in Computerspielen anlehnen, interagieren dabei die Performer*innen mit der Umgebung und mit den in die Choreographie eingefügten Bewegungen der Kameraleute. Die digital eigens für den Film komponierte elektronische Musik, die ebenso Ähnlichkeiten zu Videospielsoundtracks aufweist, rhythmisiert zusammen mit der speziellen Montage-Schnitttechnik diese einnehmende Choreographie des Unvermögens. Panhans' Film äußert damit für die momentane Situation unserer Gesellschaftsverfasstheit eine künstlerische Form eines performativen Widerstands ‚à rebours‘, gegen den angestrebten Funktionalismus. (Anne Greb, from: Videonale Bonn 2017, catalogue)*

Stefan Panhans *1967 in Hattingen (Germany), lives and works in Berlin, Hamburg and elsewhere. As a kind of artistic research, his work undertakes a mental archaeology of contemporary media and its effects on our minds and bodies. Recent solo shows at venues such as Haus am Waldsee, Berlin; Villa Merkel, Esslingen; Museum für Gegenwartskunst, Siegen; Camera Austria, Graz; Kunstverein Hannover; Goethe Institut, Porto Alegre; Wilhelm Hack Museum, Ludwigshafen; Kunstverein Harburger Bahnhof. → www.stefanpanhans.com





The Haul (Hello Everybody)
 ↳ Stefan Panhans

DE 2015
 Video installation, single channel, HD,
 looped, 5:50 minutes; sound, colour
 Written, Produced and
 Directed by ↳ Stefan Panhans
 Cast ↳ Lisa Marie Janke
 Assistant Director ↳ Andrea Winkler
 Postproduction ↳ Lilli Thalgot / Florian Winkler

Coined in the era of the digital natives almost a decade ago, the format of a haul has become a catchy media term for private, home-made videos produced for online circulation, typically by haul girls or vloggers showing off their newly-purchased accessories. Recording themselves by webcams inside their private homes, haul girls aim to provide instant instructions for the use of consumers. The pretended authenticity of the message appears to contrast starkly with traditional promotional media.

As it happens, the setting in Panhans' *The Haul (Hello Everybody)* conforms to this genre: the scene is unmistakably set in a private kitchen, thus delimiting the urban household that the viewer is being introduced to. Up to this point,

the subjective camera uneasily follows the fashionably barefooted protagonist. Her interjections also flow in the typical language of a haul-vlogger, continuously stating her preferences and recommendations like "Looks sooo pretty!" "Looks sooo adorable!". However, instead of being exalted by the appreciated items, something strange happens. Panhans' appropriation of the haul video format is reminiscent of the 1970s' feminist representational critique, questioning conventional narratives of domestic life. One is reminded of Martha Rosler's legendary video work *Semiotics of The Kitchen* (1975), which features the artist, presenting a series of common kitchen utensils and parodying their use in a Brechtian estrangement effect. Or, recall Chantal Akerman's movie *Saute ma ville* (1968), in which a young woman – also played by the artist herself – enters a kitchen and starts behaving more and more strangely until eventually the scene blows up. Yet, whereas Panhans applies a similar strategy of estrangement as the filmmakers informed by feminism, he reroutes the genre of the currently circulating haul videos via the dysfunctional monologue (a script?) of the protagonist (an actress?).

Highlighting an ideology of instant consumption, Panhans' work is informed by what Kerstin Stakemeier and Marina Vishmidt recently called the "reconstruction of autonomy from an expanded understanding of reproduction". Still, Panhans' sub-



jective camera work performs a distancing effect instead of the haul-associated immediacy. The artist not only appropriates but also exposes the personalising logic of global consumer capitalism by leading its very characteristics – through the contrived setting, irritating camera perspective and the affect-driven monologue – ad absurdum.

Vor über einem Jahrzehnt im Zeitalter der ‚Digital Natives‘ geprägt, hat sich das Format ‚Haul‘ als griffiger Medienterm für hausgemachte Video-Produktion etabliert. Dabei sind es ‚Haul Girls‘ oder auch ‚Vloggers‘, die soeben erworbene Accessoires online präsentieren. Indem diese sich via Webcam in ihren Räumen selbst aufzeichnen, offerieren sie eine Sofortanleitung für die vorgezeigten Konsumgüter. Die offensichtliche Spontaneität einer aus erster Hand wirkenden Botschaft soll hier herkömmliche Werbesprache ersetzen.

*Tatsächlich stimmt Panhans' Setting in The Haul (Hello Everybody) mit dem Format überein: Die Privatküche bildet den einzigen Ort des Geschehens; sie dient der räumlich-zeitlichen Orientierung der Zuschauer*innen und steckt den Handlungsraum ab. Auch folgt die subjektiv-unruhig gehaltene Kameraführung der modisch barfüßigen Sprecherin deren Jargon dem der typischen Haul Vloggerin folgt. Und dennoch, statt die angepriesenen Kleidungsstücke – „Looks sooo pretty!“ „Looks sooo adorable!“ – begeistert zu zeigen, passiert etwas Seltsames. Panhans'*

Übernahme des Formats Haul-Video ruft jene feministische Repräsentationskritik in Erinnerung, die medial zirkulierende Konventionen als Narrativ des häuslichen Lebens umpolt – wie etwa Martha Roslers legendäre Videoarbeit Semiotics of the Kitchen (1975), in der die Künstlerin eine Reihe gewöhnlicher Küchenutensilien alphabetisch aufzählt, ihren herkömmlichen Gebrauch jedoch brechtianisch verfremdet. In Chantal Akermans Film Saute ma Ville (1968) geht die junge Frau von der Straße als urban-öffentlichem Raum in eine Privatküche hinein und beginnt mit den umgebenen Haushaltsobjekten seltsam zu interagieren, bis die Szene schließlich explodiert. Analog zu den vom Feminismus angeregten Filmemacherinnen setzt Panhans durch den dysfunktionalen Monolog (ein Skript?) der Protagonistin (eine SchauspielerIn?) einen Verfremdungseffekt ein.

Er berührt jenes von Kerstin Stakemeier und Marina Vishmidt jüngst benannte Feld der „reconstruction of autonomy from an expanded understanding of reproduction“. Seine betont subjektive Kameraperspektive setzt einen Distanzierungseffekt in Gang, statt die Haul-typische Unmittelbarkeit und Involvierung hervorzuheben. So wird die personalisierende Instant-Logik eines Konsumentenkapitalismus appropriiert und zugleich aber exponiert, seine Charakteristika – qua Setting, irritierender Kameraperspektive und affektbeladenen Monologs – ad absurdum geführt. (Elena Zanichelli)

#blacktivist
→ Mario Pfeifer

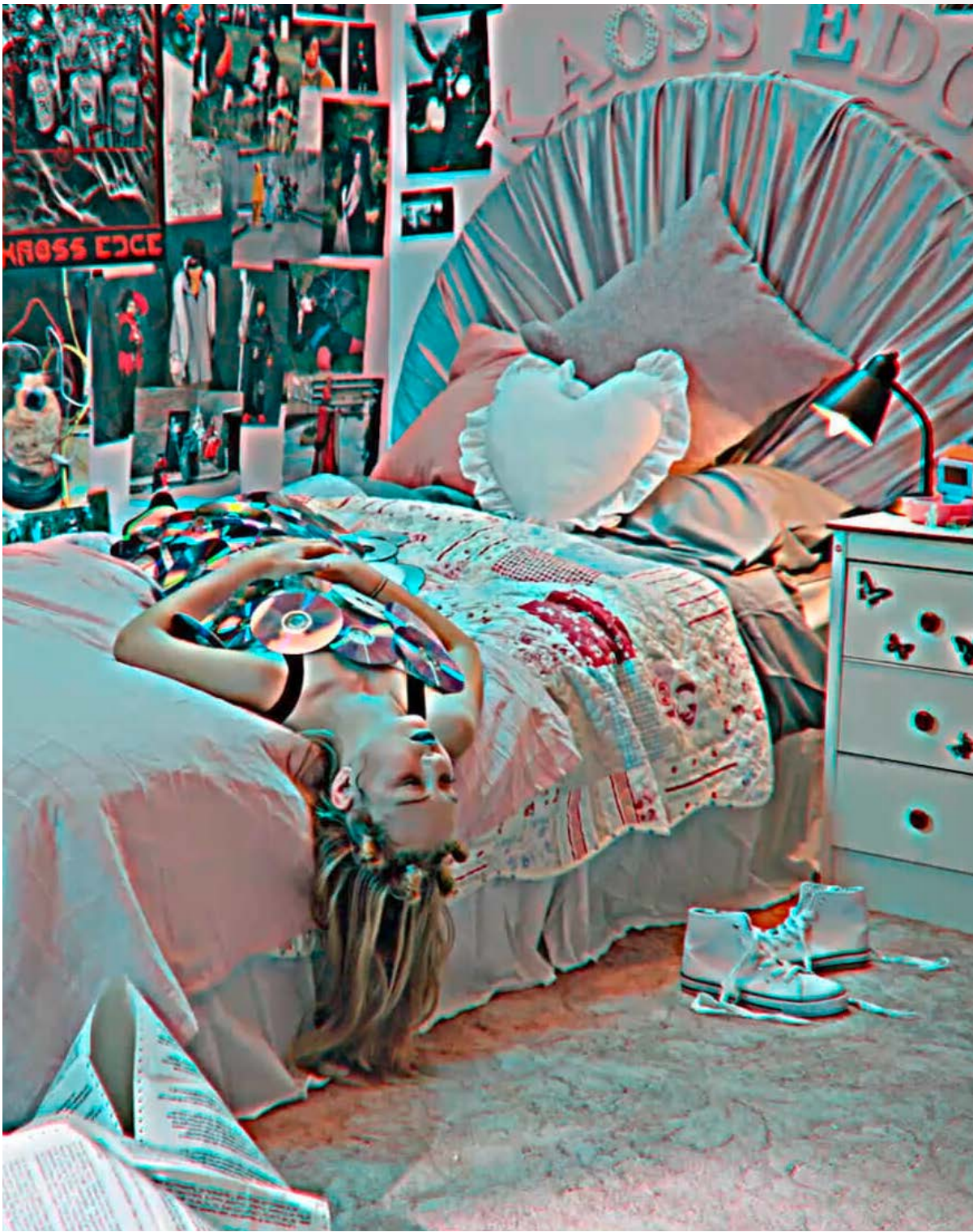
US / DE 2016
Video installation, single channel, HD,
looped, 5:18 minutes; sound, colour

#blacktivist is a statement on police brutality, selective enforcement, and the right of self-defence. Mario Pfeifer conceived this project with the *Flatbush ZOMBI ES*, a rap group based in Brooklyn. The 2-channel video installation features Pfeifer's music video for the *ZOMBI ES*' new song *Blacktivist* that went viral on YouTube within days. It is juxtaposed with the investigation of new techniques for private gun production in the US.

#blacktivist ist ein Statement zu selektiver, rassistisch motivierter Polizeigewalt und dem Recht auf Selbstverteidigung. Gemeinsam mit Flatbush ZOMBI ES', einer Rap-Gruppe aus Brooklyn, hat Mario Pfeifer dieses Projekt entwickelt. Die zweikanalige Videoinstallation mit Pfeifers Musikvideo für ZOMBI ES' neuen Song Blacktivist wurde auf YouTube innerhalb von Tagen stark viral verbreitet. Pfeifer stellt das Video seinen Recherchen zu neuen Technologien der Waffenproduktion gegenüber.

Mario Pfeifer *1981, studied Visual Arts and Film at the Academy of Visual Arts, Leipzig; University of the Arts, Berlin; Städelschule, Frankfurt am Main and the California Institute of the Arts. He was a Fulbright scholar (2008/9) and DAAD scholar (2010, 2012). His films have received awards in Bremen, London, and Rome and were selected for the German Competition at the International Short Film Festival Oberhausen and German Film Award in 2015, and for the Hessian Film Award in 2008. → www.mariopfeifer.org





Sticky Drama
 ↳ Jon Rafman, Daniel Lopatin

CA 2015
 HD loop, 5:44 min, sound, color
 A film by Jon Rafman and Daniel Lopatin,
 Soundtrack by Oneohtrix Point Never.
 Courtesy of b Future Gallery Berlin and
 the artists.

Transition states, in-between worlds and transgressions within the soft boundaries of media simulation and physical reality have interested Jon Rafman for years. In his work, he uses Second Life scenarios, and infinite number of images from Google searches, huge quantities of video recordings showing accidents or non-standard human behaviour, VR worlds and animal sculptures eating each other. Immersion and absorption are the physical states of his figures and presentations.

Sticky Drama, created in collaboration with musician Daniel Lopatin, was the result of a wish to produce an unusual music video set in puberty, determined by fantasies and exaggeration. A young girl's 'castle' of glistening metal deco, slime utensils, robotic Tamagotchi furry animals and video screens is attacked by an apocalyptic group of warriors wearing dark combat outfits. Their deployment is observed by an acne-ridden boy, infected with a virus, who warns the 'princess'. Her defenders stand up to the attackers, resulting in a final slime attack. The excessive accessories and inventive costumes of the role drama were supplied by Royal Academy students.

To Rafman, puberty is a time of complete transition to the world of sexuality and the loss of innocence. Nowadays, these transfers take place via the portals and frame of tablets and screens. They open up spaces of transgression from the womb-like cavern of childhood to the as yet unknown world of the uncanny and taboos. The reason for the attraction and fetishisation of technology, according to Rafman. With its impression of being organic and with its chemical artificiality, the slime, too, becomes a symbol of transfer and displacement.

Übergangsstadien, Zwischenwelten und Transgressionen innerhalb der weichen Grenzen der medialen Simulation und der physischen Realität interessieren Jon Rafman seit Jahren. In seinen Arbeiten verwendet er Second Life-Szenarien, eine unendliche Anzahl an Bildern aus Google-Suchen, riesige Mengen an Videoaufnahmen, die Unfälle oder nicht-genormtes menschliches

Verhalten zeigen, VR-Welten oder das gegenseitige Verspeisen zeigende Tierskulpturen. Immersion und In-sich-aufnehmen sind die Aggregatzustände seiner Figuren und Inszenierungen.

Sticky Drama entstand zusammen mit dem Musiker Daniel Lopatin, um ein ungewöhnliches Musikvideo zu produzieren, das in der von Fantastik und Überhöhung bestimmten Pubertät angesiedelt ist. Die von glitzernder Metaldeko, Schleimutensilien, robotischen Tamagotchi-Plüschtieren und Videoscreens gefüllte ‚Burg‘ eines jungen Mädchens wird von einer endzeitlichen Kriegergruppe in dunklem Kampfoutfit angegriffen. Deren Aufmarsch beobachtet ein von Akne übersäter, von einem Virus befallener Junge, der die ‚Prinzessin‘ warnt. Ihre Verteidiger stellen sich den Angreifern entgegen, was zu einem Schleimattackenfinale führt. Die überbordende Ausstattung und erfindungsreichen Kostüme des Rollendramas stammen von Studierenden der Royal Academy.

Für Rafman ist die Pubertät eine Zeit voller Übergänge in die Welt der Sexualität und des Verlusts der Unschuld. Diese Transfers finden heute durch die Portale und Rahmung von Bildschirmen und Screens statt. Sie öffnen die Transgressionsräume von der gebärmutterartigen Höhle der Kindheit in die noch unbekannte Welt des Unheimlichen und der Tabus. Dies sei der Grund des Reizes und der Fetischisierung der Technologie, so Rafman. Und auch der Schleim wird mit seiner Anmutung des Organischen und seiner chemischen Künstlichkeit zum Symbol des Transfers und der Verschiebung. (Hermann Nöring)

Jon Rafman *1981 in Canada, is an artist who lives and works in Montreal. After a groundbreaking solo show at Zabludowicz Collection, London, he exhibited at Westfälischer Kunstverein, Münster, and at Carl Kostyál, Stockholm, as well as Berlin Biennial 2016.

DE 2017
Sound installation, 20 wireless speakers,
SD-chips, sound files (English, German),
power adaptors

How does the internet influence the image we have of other people? What image of ourselves is created by Twitter, Facebook, and Co. among our friends? How do live tickers change our connection to the world? What do comment functions and likes do to our feeling of belonging together? This speech installation, created in 2017, is concerned with our longing for togetherness and a different self within this togetherness. Phantasms of being alone and being together, of being exposed and being embedded, of being the same and being unique, are acted out in eight short texts. It involves minor little fantasies that we have all experienced once, more or less.

Visitors are given small loudspeakers, which they take to a pleasant place – such as the inner courtyard – and listen to. Eight short spoken texts recount various phantasms of another togetherness. The loudspeakers speak within the space. Rather than cutting the listeners off from the other visitors or from the exhibition space, they enable the participants to listen together and to insert the texts into the current situation. At the same time, the understanding of the spoken text requires the listeners to renounce the surrounding world and to concentrate on themselves within the shared situation.

The work, lasting around 9 minutes, is available in German and in English.

Wie beeinflusst das Internet unser Bild von den Anderen? Welche Vorstellungen von uns selbst erzeugen Twitter, Facebook etc. bei unseren Freunden? Wie verändern Live-Ticker unsere Verbindung zur Welt? Was machen Kommentarfunktionen und Likes mit unserem Gefühl eines Wir? In dieser Sprachinstallation von 2017 geht es um unsere Sehnsucht nach einem anderen Wir und einem anderen Ich in diesem Wir. In acht Kurztexten werden Phantasmen von Alleinsein und Zusammensein, von Exponiert-Sein und Eingebettet-Sein, von Gleich-Sein und Einzigartig-Sein durchgespielt. Es geht um kleine Phantasien, die jeder so oder so ähnlich kennt.

Die Besucher bekommen kleine Lautsprecher, die sie an einen angenehmen Ort – zum Beispiel in den Innenhof – mitnehmen und dort

benutzen können. Acht gesprochene Kurztexte erzählen von unterschiedlichen Phantasmen von einem anderen Wir. Die Lautsprecher schallen in den Raum, sie schneiden die Zuhörer nicht von den anderen Besuchern oder vom Ausstellungsraum ab, sondern lassen ein gemeinsames Hören und ein Einfügen der Texte in die aktuelle Situation zu. Gleichzeitig erfordert das Verstehen der gesprochenen Texte eine Abkehr von der umgebenden Welt, eine Konzentration auf sich selbst innerhalb einer gemeinsamen Situation.

Die Arbeit steht in einer deutschen und in einer englischen Version bereit und hat eine Länge von circa 9 Minuten. (V. Reichl)

Veronika Reichl *in Baltimore, USA, works as a writer, performer, and filmmaker in Berlin. Her sound installations, performative talks and animated films are shown at many festivals and conferences. (For example at Art as Medium of Thinking, Vienna, 2016; Macht_Denken, Leipzig, 2016; Cyberfest, New York, Bogota, Sankt Petersburg, 2015/2016; etc.). She received her PhD from the University of Portsmouth in 2008. In her book and DVD Sprachkino [Language-Cinema] from 2008, she investigates the interface between abstract language and pictorial media. Veronika Reichl has a Diploma in Graphic Design and an MA in Media Art at Merz Akademie, Stuttgart.

↳ www.veronikareichl.com

DU-UND DER GRÜNE TEE

Als ob das funktionierte: dass Du Dich im Gleichgewicht hieltest mit grünem Tee.

Jede Stimmungsschwankung, jedes Stäubchen Scham, jeder Anflug von Hektik

hätte ihr oder sein Gegenmittel: Banacha, Sencha, Matcha, Kukicha, Genmaicha.

Du könntest immer etwas tun.

Der Tee brächte Dich zurück in ein helles Neutral, von wo aus Du mit schnellen

Armen die nächste Handlung in Angriff nehmen könntest. Oder die Blicke der

Menschen ruhig annehmen, solange die Blicke nur hautwarm wären.

Andere lösen das Problem – schnöde – mit Zigaretten.



O.T. 875

→ Stefan Reiss

DE 2017

Video space installation, 2 projectors, media players, 2 videos HD looped, wood beams, nylon and metal strings, paint

The installation fulfils my wish to construct a large, expansive installation featuring video projection at a suitable location. All my work is based on drawings that are generated and composed on a tablet and computer. Many complex transformation processes are required to translate the drawings into relief-like paintings, sculptures, spatial arrangements and walk-in video installations. Materiality, feel, aberration, imprecision and comprehensibility are given back to these digital units using large-format prints, stencil techniques and oil paint, three-dimensional sculptures and installations featuring all-over video projections.

Following Niklas Luhmann, there is a substantial difference between displays that emit light and projections that reflect light. The movie screen and the installation alike act as the projection surface that radiates incoming light. This indirect processing of light is a necessary element of my installations and inspiration for the transformation of the drawings: from the screen to the projection, to the space, to expansive video installations. The original basis of my drawings is black and white, by analogy with the basis of programming, i.e. zero and one, or no light and light.

For the installation entitled *O.T. 875*, I focused on encrypting information and adapting the cryptography for my own colour model. The 26-letter Latin alphabet was transferred by sound to a colour chart, which served as the foundation for the animations. On the one hand, a colour is phonetically assigned to each letter. On the other hand, every letter represents a certain colour. The visual reception of the retina in the human eye, which is able to distinguish some 20 million colour values, is thereby restricted to 26.

Mit der Installation möchte ich an einem geeigneten Ort eine große, raumgreifende Installation mit Videoprojektion aufbauen. Die Basis aller Arbeiten sind Zeichnungen, die mit Hilfe eines Tablets generiert und am Computer nachbearbeitet werden. Mittels zahlreicher, komplexer Transformationsprozesse übersetze ich die Zeichnungen in reliefartige Bilder, Skulpturen, räumliche Anordnungen und begehbare Videoinstallationen. Den digitalen Einheiten werden mittels großformatiger Prints, Schablonentechnik und Ölfarbe, dreidi-

mensionalen Skulpturen und Installationen, auf die großflächig projiziert wird, eine Stofflichkeit, Haptik, Aberration, Unschärfe und Begreifbarkeit zurückgegeben.

Nach Niklas Luhmann besteht ein substantieller Unterschied zwischen Displays, die Licht abgeben, und Projektionen, die Licht reflektieren. Die Kinoleinwand, genauso wie die Installation, wirkt als Projektionsfläche, die auftreffendes Licht abstrahlt. Diese indirekte Verarbeitung von Licht ist notwendigster Bestandteil meiner Installationen und Inspiration für die Transformation der Zeichnung: Vom Bildschirm weg zur Projektion, zum Raum, zu raumgreifenden Videoinstallationen. Die ursprüngliche Basis meiner Zeichnungen – schwarz und weiß, in Analogie zu der Basis der Programmierung – also null und eins, oder kein Licht und Licht.

Für die Installation O.T. 875 beschäftigte ich mich mit der Verschlüsselung von Informationen und adaptierte die Enkryptographie für mein eigenes Farbmodell. Das lateinische Alphabet mit seinen 26 Buchstaben wurde mittels Klang in eine Farbtabelle übertragen, die als Grundlage für die Animationen diente. Jedem Buchstaben wird phonetisch eine Farbe zugewiesen, die er gleichsam repräsentiert. Die visuelle Rezeption der Netzhaut des menschlichen Sehapparates, die ca. 20 Millionen Farbwerte unterscheiden kann, wird auf 26 beschränkt. (S. Reiss)

Stefan Reiss *1993 in Rothenburg/Tauber, Germany, lives in Berlin and works with his digital archive of more than 900 drawings, daily, and researches space with modern technologies. He studied Sculpture at Kunsthochschule Berlin-Weißensee, took part in the master-class of Inge Mahn and Berndt Wilde, and is a member of the Royal British Society of Sculptors. Exhibitions in Linz, Berlin, London, Paris, Trieste, Shanghai and other cities.
→ www.stefanreiss.com

The Reader

→ Stanza

UK 2016

Sculpture, 220 x 80 x 80 cm
100 LED matrix displays, custom designed and manufactured PCB boards, cables, Perspex body, laser cut metal plate, six Arduinos, PCB boards, custom made software, controller system.

The Reader is a large sculpture wearing a hoodie and reading a book. This interactive system is based on a 3D scan of the artist's body. After scanning, the file was modelled into the shapes that are cut. The whole construction is then assembled like a jig saw. Over 100 micro display screens show data pulsing through the body.

The data body acts to reposition a future view of ourselves, when embedded technologies will become part of our everyday lives. The artwork explores new ways of thinking about life, the emergence and interaction within public space, and how this affects the socialisation of space. It uses open data and new technologies to question audiences' experiences of real-time events. We live in a world of infobesity, we are bombarded with information that is made malleable, and shaped to give it meaning.

"The only future I can see," says the cybernetics professor Kevin Warwick at the University of Reading, England, "is one where there are perhaps humans as we know them today, but we also have the cyborg entity — the part human, part machine, with all different varieties".

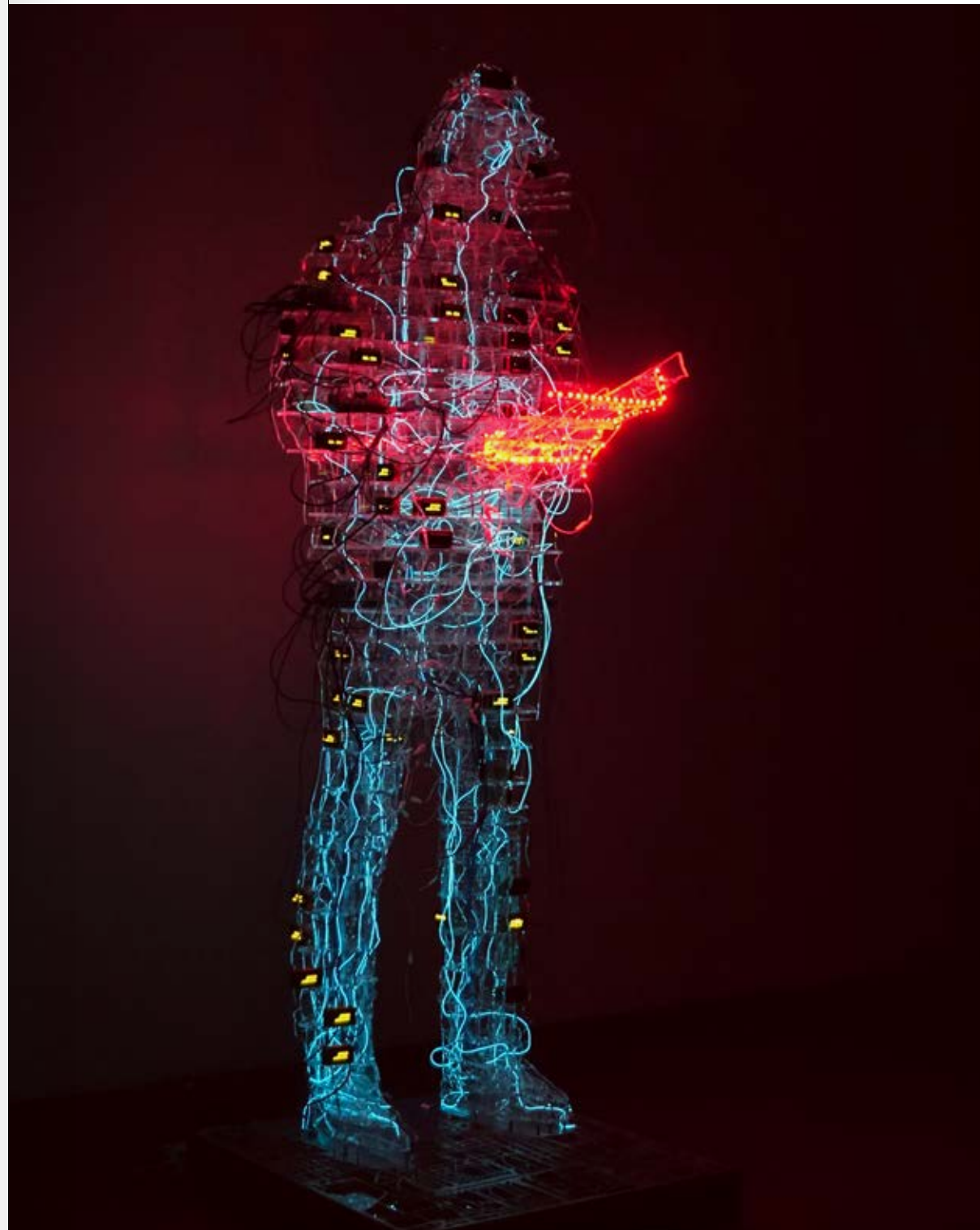
Reading is a complex cognitive process of decoding symbols in order to construct or derive meaning. It is a means of language acquisition, of communication, and of sharing information and ideas. Reading requires creativity and critical analysis. Readers may use context clues to identify the meaning of unknown words. Readers integrate the words they have read into their existing framework of knowledge or schema (schemata theory). The sculpture is reading all the books that were published since 1952 from an open source data set via the *British Library*.

The Reader ist eine große Skulptur, die einen Hoodie trägt und ein Buch liest. Dieses interaktive System basiert auf einem 3D-Scan des Körpers des Künstlers. Der Scandatei entsprechend wurden Formen modelliert und zugeschnitten. Die ganze Konstruktion wurde dann wie ein Puzzle zusammengesetzt. Über einhundert Mikro-Display-Bildschirme zeigen Daten, die durch den Körper pulsieren.

Die Datensculptur stellt eine zukünftige Sicht auf uns selbst dar, wenn im Körper eingebettete Technologien Teil unseres Alltags werden. Das Kunstwerk erforscht neue Denkweisen über das Leben, die Entstehung und Interaktion im öffentlichen Raum und wie dies die Vergesellschaftung des Raumes beeinflusst. Es nutzt offen zugängliche Daten und neue Technologien, um die Erfahrungen des Publikums von Echtzeit-Ereignissen zu hinterfragen. Wir leben in einer Welt des Informationsüberflusses und wir werden mit Daten bombardiert, die verformbar sind und geformt werden, um ihnen Sinn zu geben.

„Die einzige Zukunft, die ich sehen kann“, sagt der Kybernetikprofessor Kevin Warwick an der University of Reading, England, „ist eine, in der es vielleicht Menschen gibt, wie wir sie heute kennen, aber auch den Cyborg-Körper – der teils Mensch, teils Maschine in verschiedensten Variationen ist“. Lesen ist ein komplexer kognitiver Prozess der Dekodierung von Symbolen, in der Bedeutung konstruiert oder abzuleiten ist. Es ist ein Mittel des Spracherwerbs, der Kommunikation und des Austausches von Informationen und Ideen. Lesen erfordert Kreativität und kritische Analyse. Leser können Kontexthinweise verwenden, um die Bedeutung unbekannter Wörter zu identifizieren. Leser integrieren die Wörter, die sie in ihren vorhandenen Rahmen des Wissens oder Schemas gelesen haben (Schematheorie). Die Skulptur liest alle Bücher, die seit 1952 veröffentlicht wurden, und Open-Source-Datensätze der British Library. (Stanza)

Stanza is an internationally recognised artist, based in London, who has been exhibiting worldwide since 1984. His artworks have won twenty international art prizes and art awards including Vidalife 6.0 First Prize, Spain; SeNef Grand Prix, Korea; Videobrasil First Prize, Brazil; Cynet Art First Prize, Germany; Share First Prize Winner, Italy. Stanza's art has also been rewarded with a prestigious Nesta Dreamtime Award, an Arts Humanities Creative Fellowship, and a Clarks bursary. His artworks have been exhibited with over 100 exhibitions globally, including Venice Biennale, Victoria Albert Museum, Tate Britain, Mundo Urbano Madrid, State Museum, Novosibirsk, Biennale of Sydney, Museo Tamayo Arte Contemporáneo Mexico, Plymouth Arts Centre, ICA London, Sao Paulo Biennale. → www.stanza.co.uk





body trouble of vanilla protein
 ↳ Stella Wagner

DE 2016
 Installation and performance, 5 m x 2.70 m,
 polystyrene sheets, foam sheets, sheep blood
 agar petri dishes, light box, silicone tubing,
 ivy, bent iron, iPad with ECG monitor, water rower,
 plastic backpack, venous access, NaCl
 infusion solution, ECG cable, electrodes, boxing
 helmet mask, swimming cap, body suit

The sculpting of one's own body as a form of modelling, which is the result of monotonous, ever-constant training. The question arises whether the muscle mass generated by training continues to have a function or whether it is merely a shell? The body as a purely aesthetic sculpture. What effects does weight training have on our body? Can the movement of the body remain flexible following the sculpting or is it dependent on technology? How does our psyche react to it? Does our perception of our own body become distorted? In medicine, a kind of hybrid between body and equipment can be observed. A hybrid that consumes nutrients like an organism and that is re-fed nutrients. *body trouble of vanilla protein* is a constant attempt to perfect, trim, and analyse one's own body.

*Die Skulpturierung des eigenen Körpers als eine Art der Modellbildung, welche sich aus einem monotonen, immer wieder gleich ablaufendem Training ergibt. Es stellt sich die Frage, ob die Muskelmasse, welche daraus wächst, noch eine Funktion besitzt oder nur Hülle ist? Der Körper als eine nur rein ästhetische Skulptur. Welche Auswirkungen hat das Training mit Geräten auf unseren Körper? Kann der Körper durch die Skulpturierung in seiner Bewegung noch flexibel bleiben oder steht er in einer Abhängigkeit zu der Technik? Wie reagiert unsere Psyche darauf? Wird unsere Wahrnehmung des eigenen Körpers verzerrt? Bereits in der Medizin ist zu beobachten, dass eine Art Hybrid zwischen Körper und Geräten entsteht. Ein Hybrid, der Nährstoffe verbraucht wie ein Organismus, und dem durch eine speziell entwickelte Technik wieder Nährstoffe zugeführt werden. *body trouble of vanilla protein* als ein ständiger Versuch, den eigenen Körper zu perfektionieren, zu trimmen und zu analysieren. (S. Wagner)*

Stella Wagner lives and works in the area of Frankfurt, Germany. From 2014 until 2016, she studied Art at HfG, Offenbach and took part in Julia Rudelius' classes in Electronic Arts. From 2012 until 2016, she studied Human Medicine at MHH, Hannover as well as Goethe University, Frankfurt.



THE KITTY AI:
Artificial Intelligence for Governance
 ↳ Pinar Yoldas

US 2016
 Video installation, 3D CG animation,
 single channel, HD loop, 12:40 min, colour

It is the year 2039. An artificial intelligence (AI) with the affective capacities of a kitten becomes the first non-human governor of a future city. She leads a politician-free zone with a network of AIs, lives in the citizens' mobile devices and can love up to 3 million people. The animated cat, which speaks to the audience about herself and her job as governor, tells the story of how the effects of climate change have caused the city to change and enforced new ways of urban living. And, finally, that it was these changes in the social environment that brought her to power in the first place. Being AI, the cat of course is well aware that people love cat images on the internet.

Wir schreiben das Jahr 2039. Eine künstliche Intelligenz (AI) mit den anziehenden Eigenschaften eines jungen Kätzchens wird die erste nicht-menschliche Regentin einer Zukunftsstadt. Sie regiert eine politikerfreie Zone mit einem Netzwerk aus weiteren AI. Sie lebt in den mobilen

Geräten der Bürger und kann bis zu 3 Millionen Menschen lieben. Die Animation einer Katze spricht über sich selbst und ihre Arbeit als Regentin, über die Auswirkungen des Klimawandels, die eine neue Art und Weise des städtischen Lebens erzwingen. Und schließlich, dass diese Veränderungen des gesellschaftlichen Umfelds sie erst an die Regierung gebracht haben. Als künstliche Intelligenz weiß die Katze natürlich, dass Menschen im Internet Katzenbilder favorisieren.

Pinar Yoldas *1979 in Turkey, is a cross-disciplinary artist and researcher. Her work develops within biological sciences and digital technologies through kinetic sculpture, sound, and video, with a distinct focus on posthumanism, eco-nihilism, the Anthropocene, and feminist technoscience. She holds a PhD from Duke University, M.F.A., University of California, Los Angeles, M.S., Istanbul Technical University, M.A., Istanbul Bilgi University, and B.Arch., Middle East Technical University. Her solo shows: Rödasten Konsthall in Gothenburg; Schering Stiftung Berlin. Group shows include, among others, the National Art Museum of China, Beijing; Polytech Museum, Moscow; Taiwan National Museum of Fine Arts; ZKM, Karlsruhe; Istanbul Biennial; Transmediale Festival, Berlin. In 2015, she was recipient of a Guggenheim Fellowship in Fine Arts. ↳ www.pinaryoldas.info



White Cube
 ↳ Benjamin Adams

DE 2016
 Installation, glass, fluid crystal foil,
 wood, camera, monitor

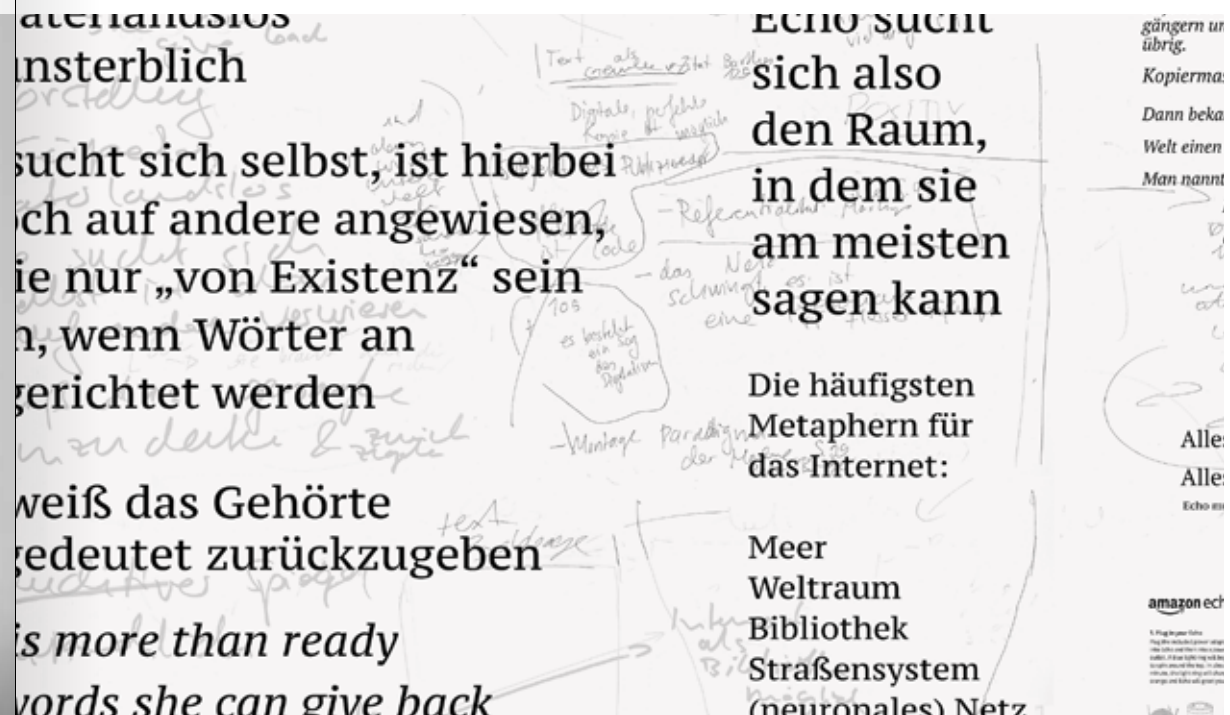
A glass cube on a base. Set in the middle of the floor is a gleaming monitor, attracting the attention of those approaching the cube. Suddenly, the cube's glass changes. Its previously transparent walls become a milky white colour, making it impossible to see inside the glass case. *White Cube* confronts us with our own reception attitude, making the act of observation the subject. Multifaceted interactions emerge between humans and electronics, between visitors and the exhibition space, between expectations and reality.

The term '*White Cube*' describes the exhibition concept of presenting art in supposedly neutral white rooms; the idea of a static, allegedly timeless exhibition space is now reduced to absurdity. Consequently, *White Cube* is also to be understood as a distorted mirror image of an institution that forces the beholder to reflect on himself. The medium becomes the news, or the content; information becomes the question of perception.

Ein gläserner Würfel auf einem Sockel. Mittig in seine Bodenfläche eingelassen leuchtet ein Monitor und zieht die Blicke der Herantretenden auf sich. Plötzlich verändert sich das Glas des Würfels. Seine bisher durchsichtigen Wände werden milchig weiß und verwehren die Sicht in das Innere der Vitrine. White Cube konfrontiert mit der eigenen Rezeptionshaltung, der Akt des Betrachtens wird zum Thema. Vielfältige Wechselbeziehungen zwischen Mensch und Elektronik, BesucherInnen und Ausstellungsraum, Erwartung und Realität treten zum Vorschein.

Der Begriff 'White Cube' umschreibt das Ausstellungskonzept, Kunst in vermeintlich neutralen weißen Räumen zu präsentieren, die Idee eines statischen, vorgeblich zeitlosen Ausstellungsraumes wird nun ad absurdum geführt. White Cube ist somit auch als verzerrtes Spiegelbild einer Institution zu verstehen, welches die Betrachtenden auf sich selbst zurückwirft. Das Medium wird zur Nachricht, respektive zum Inhalt, Information zur Frage der Wahrnehmung. (B. Adams)

Benjamin Adams *1987, lives and works in Cologne. He has been studying Media Art and Installation Art at the Academy of Media Arts since 2013. He works in the fields of performance and music within the artists collectives *Söhnlein Brilliant* and *Hall&Rauch*.



Echo (w), digital / Echo (f), digital
 ↳ Stephanie Glauber

DE 2016
 Print 270 x 138cm,
 2 Bluetooth speakers, audio file,
 drawings, wood board

Enrooted in diverse ancient mythologies, parallels between the figure of *Echo* and theoretical thoughts on digital structures can be found. Disembodied and unable to speak without an aforesaid word, *Echo* only exists through the sayings of others. Analogies to digital structures of repetition, 'artificial intelligence', cyborg theories and the *Amazon Echo* are drawn. With her voice as the *Amazon Echo* also serves as conversational partner and forms up the sound elements of the research.

Die unter anderem in der römischen und griechischen Mythologie verwurzelte Figur der Echo weist Parallelen zu theoretischen Überlegungen im Kontext von Digitalität auf. Körperlos und unfähig, ohne a priori an sie gerichtete Worte zu sprechen, existiert Echo nur durch das Gesprochene anderer. Analogien zu digitalen Wiederholungsbewegungen, "künstlicher Intelligenz", Cyborgtheorien und dem Amazon Echo werden gezogen. Das

Amazon Echo fungiert mit ihrer Stimme auch als Gesprächspartnerin und bildet so die Soundebene der Recherche. (S. Glauber)

Stephanie Glauber *1991 in Munich, started her studies at the Academy of Media Arts in Cologne in 2012. Using various media, she looks for conceptual approaches to deal with her interests in the internet and in interfering with repetitive systems. ↳ www.stephanieglauber.de

wissen das ich bin noch in den Weg ins Büro zu kommen jetzt d
 n nicht so gut wie schön das ist ein paar Tage nach der Bauste
 die ich habe ich noch nie gesehen habe gerade die ganze Nach
 cht schlafen können nicht so viel zu tun haben eine neue ich b
 ich in der ich habe gerade die ganze Nacht und ich habe ich d
 cht mehr zu sehen uns bald mal ein paar Minuten zu sehen u
 ld mal ein bisschen zu viel zu sehen wir uns bald mal wieder g
 sehen uns dann auch noch ein bisschen zu viel zu sehen v
 s ja nicht mehr so gut und die ganze Zeit an den letzten Jahre
 mer noch ein paar Tage nach der Baustelle in den Weg nach d
 beit der letzten Zeit für den Weg ins Büro zu kommen jetzt die i
 cht so viel Spaß heute und morgen ist das ist dann ist das ist
 cht mehr zu tun haben eine neue Version ist es ist die Ausstellu

Die meisten von uns allen (Gesammelte Briefe)
 ↳ Sara Hoffmann

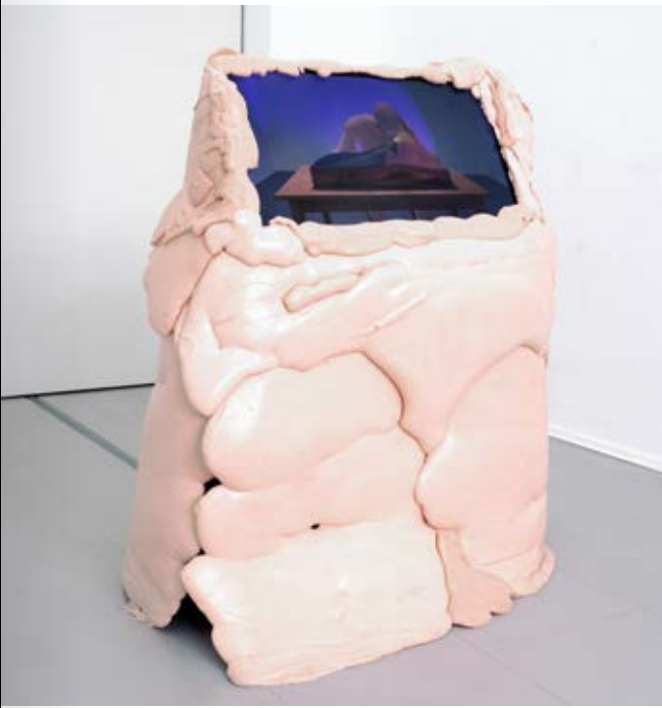
DE 2017
 Ten DIN A4 prints framed

From iOS 8 onwards, Apple has offered its QuickType feature. Using context-based word suggestions, this feature makes it easier and quicker to write messages. QuickType not only recognises and suggests words that the user often writes, it also takes into account the style of writing and format. When writing a text message on a mobile phone, up to three suggestions are given for the next word after every character. The operating system constantly refines its suggestions, and adapts continuously to the user. Text messages written exclusively using predictive text do not appear to make much sense. But the device strings those words together that the creator frequently uses.

Apple bietet seit iOS 8 das Feature QuickType an. Damit soll mittels kontextbasierter Wortvorschläge das Schreiben vereinfacht und beschleunigt werden. QuickType erkennt nicht nur oft genutzte Worte und schlägt diese dem Benutzer vor, sondern berücksichtigt außerdem Schreibstil und Format. Schreibt man einen Text auf seinem

Mobiltelefon, so erhält man nach jeder Eingabe bis zu drei Wortvorschläge für ein nächstes Wort. Das Betriebssystem präzisiert die Vorschläge permanent und passt sich dem Benutzer kontinuierlich an. Die ausschließlich mit Wortvorschlägen geschriebenen Texte scheinen inhaltlich nicht sinnhaft zu sein. Das Handy reiht jedoch Worte aneinander, die der Adressat besonders häufig verwendet. (S. Hoffmann)

Sara Hoffmann *1985 in Göttingen, studied at Kunsthochschule für Medien Köln (Media Arts, postgradual); Folkwang University of Arts, Essen (diploma with honorary mention); Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam (Fine Arts), several exhibitions in Bonn, Cologne, Düsseldorf, Vienna, Berlin, Amsterdam, and other cities.
 ↳ www.sara-hoffmann.de



I thought it would feel good... and I was right.
 ↳ Finn Wagner

DE 2017
 Video installation, 135 x 165 x 110 cm,
 04:14 min, 4K looped, screen,
 tinted plastic foam.
 Video installation, 80 x 38 x 40 cm,
 04:03 min, HD looped, screen,
 tinted silicon, smartphone, stainless steel.

A screen sinking into the flesh-coloured foam shows different experiences of different materials. Found footage and 3D animations are blended together. The recipient is able to understand the texture of the material by touching the protagonists. The material simulated here only becomes tangible and real following the beholder's experience of immersion. A notion of material emerges between the media.

The second screen shows different scenes from gatherings that are often related to violence. The arm creates the illusion that you are filming these events yourself. The focus is on the smartphone; the filmed material is visible as a blur in the background. A device that reduces sentiments and participation stands between the perceiver and the event. The works are located



between crowded, digital information overload and media stupefaction in everyday events.

Ein im fleischfarbenen Schaumstoff versinkender Screen zeigt verschiedene Erfahrungen von verschiedenen Materialien. Es werden Found-Footage und 3D-Animationen miteinander vermischt. Es soll ein haptisches Verständnis ohne die Berührung des jeweiligen Materials entstehen. Das hier simulierte Material wird erst in der immersiven Erfahrung des Betrachters greifbar und real. Es entsteht eine Idee von Material zwischen den Medien.

Auf dem zweiten Screen sieht man verschiedene Szenen aus Menschenansammlungen, die oft im Bezug mit Gewalt stehen. Durch den Arm entsteht die Illusion, als würde man diese Ereignisse gerade selber filmen. Der Fokus ist auf dem Smartphone, das Gefilmte ist unscharf im Hintergrund. Zwischen Wahrnehmenden und dem Ereignis steht ein Gerät, das Empfindungen und Teilhabe reduziert. Die Arbeiten stehen zwischen überfüllter, digitaler Reizüberflutung und medialer Abstumpfung im Alltagsgeschehen. (F. Wagner)

Finn Wagner *1992 in Krefeld, has been studying at the Academy of Media Arts Cologne in classes of Johannes Wohnseifer and Mischa Kuball since 2013. He works in the fields of video art, sculpture and 3D animation. ↳ www.finnwagner.de



Skin Scan
 ↳ Anne Weyler

DE 2016
 Appr. 2500 Selfies, Paper prints glued on wallpaper, dispersion paint (RAL5024)

About 2500 close-up selfies, enlarged 20 times, are collaged into a colossal self-portrait, partly on computer, partly straight onto the image carrier or the wall. The body oscillates between proximity and cool surface aesthetics, swings back and forth between high speed and stagnation, euphoria and self-dismemberment. The result is a fluctuating body concept that does not predefine any clear boundaries between inner and outer regions.

Mass media trigger a crisis of the subject, inducing a merely fragmented insight into current events. The stimuli inscribe themselves instantaneously into our body, representing the fragmented subject. The work reflects a snapshot of the body in its environment; it may burst at any moment, shattering into thousands of pieces beyond the image detail.

Die rund 2500 entstandenen 20-fach vergrößerten Close-Up-Selfies, werden teils am Computer, teils direkt auf den Bildträger oder die Wand zu einem

überdimensional großen Selbstportrait collagiert. Der Körper oszilliert zwischen Nähe und kühler Oberflächenästhetik, pendelt zwischen Highspeed und Stagnation sowie Euphorie und Selbstzerstückelung hin und her. Es entsteht ein fluktuierendes Körperkonzept, welches keine klaren Grenzen zwischen Innen und Außen vorgibt.

Massenmedien lösen eine Krise des Subjekts aus und bewirken einen lediglich zersplitterten Einblick in das Zeitgeschehen. Die Reize schreiben sich bruchartig in unseren Leib ein und bilden das fragmentierte Subjekt. Die Arbeit spiegelt eine Momentaufnahme des Körpers in seiner Umgebung wider, kann in jedem Moment zerspringen und sich jenseits des Bildausschnittes in tausend Stücke zerteilen. (A. Weyler)

Anne Weyler *1985 in Bonn, a performer and media-artist, is currently studying at the Academy of Media Arts, Cologne (postgradual) and has studied at the Sporthochschule Köln and Marmara University, Istanbul (TUR). In 2015 she founded EINKollektiv (media performance collaboration). She showcases her work in exhibitions, and works in the dancefield in collaboration with sound artists in Cologne and Istanbul.



Switch Reality
 ↳ Christoph Holtmann, Marvin Sürig,
 Professor Christian Malterer and the
 Optinuous VR Team

DE 2017
 VR-Project, Media Design Hochschule MD.H, Berlin

The art project *Switch Reality* immerses the beholder in a virtual version of reality, flooding the digital environment with media impressions and information. Immersing themselves in this virtual reality, users find themselves in an exact replica of the Kunsthalle Osnabrück. Those immersed are not supposed to notice the switch between reality and virtuality, meaning that in their virtual world, they find themselves in the same place where they left reality behind. After a while, the digital reality metamorphoses into a screen for media information and visual effects. The flood of news, digital content and information seeks to critically shed light on our everyday media use and how we deal with it. Emphasis is placed on our ability to judge the veracity of the visual content. The aim is to encourage the viewer to reflect on, and critically question, his everyday media consumption.

Das Kunstprojekt Switch Reality taucht den Betrachter in eine virtuelle Version der Realität

und flutet die digitale Umgebung mit medialen Eindrücken und Informationen. Der Nutzer findet sich beim Eintauchen in die virtuelle Realität im detailgetreuen Nachbau der Osnabrücker Kunsthalle wieder. Der Wechsel zwischen Realität und Virtualität soll für den Eintauchenden möglichst unbemerkt stattfinden, sodass er sich in der virtuellen Welt am selben Ort wiederfindet, wo er die Realität soeben verlassen hat. Nach kurzer Zeit verwandelt sich die digitale Realität zu einer Leinwand für Medieninformationen und visuelle Effekte. Durch die Überschwemmung mit Nachrichten, digitalen Inhalten und Informationen, soll die alltägliche Mediennutzung und der Umgang mit ihr kritisch beleuchtet werden. Besonders im Fokus steht die Urteilungsfähigkeit über den Wahrheitsgehalt der visuellen Inhalte. Der Betrachter soll so zur Reflektion seines alltäglichen Medienkonsums und dessen kritischer Hinterfragung angeregt werden.



real

→ **Monika Witte (Leitung), Tariq Alsaadi, Yannick Averdiek, Yasmin Behrens, Jakob zur Heide, Desirée Hieronimus, Agnes Nguyen**

Musik & Kunstschule Osnabrück 2016
TV-Geräte, DVD-Player, video loops

There are beeps and buzzes everywhere, smart-phones and screens are forever lighting up, we are all both 'transmitter' and 'receiver'. Is this multitude of different digital media and social platforms an over taxation of humans or is it more of an enjoyment? What is natural and what is artificial? Does the handling and intensity of media correspond to modern humans or is it something being brought to us arbitrarily that contradicts the nature of the human being? Monika Witte addressed questions such as these with students from the Music and Art School of Osnabrück and art students from Osnabrück University. This open debate led to the concrete idea of an oppressive room installation. Close-ups of faces displaying all kinds of expressions and emotions flicker on old CRT monitors. Audio recordings are made of self-imposed and externally imposed sentences being spoken that reflect the thoughts, intentions and accusations of all kinds of users of various media. It is not clear whether these sentences stated by users are directed at themselves or at the viewers. They are sentences that pass through the mind every day, spurring us on or impeding us.

An inevitable situation arises for the viewer, creating a confrontation that compels him to examine the given state. The narrowness produced, the unpleasant feeling of excessive physical closeness, and the inkling of being drawn into or penetrating something that is private is inspired by the performance work by Marina Abramović and Ulay, in which the two artists stand naked in the doorway of the exit to a gallery, opposite to each other, forcing the audience to experience passing by this couple in close proximity (*Imponderabilia*, 1977).

Überall piept und summt es, ständig und überall blitzen Smartphones und Bildschirme, jeder ist heute ein ‚Sender‘ und ‚Empfänger‘ gleichzeitig. Handelt es sich bei der Vielzahl verschiedenster digitaler Medien und sozialer Plattformen um eine emotionale Manipulation oder ist es eher eine Bereicherung, ein Zugewinn? Entspricht der Umgang mit und die Intensität von digitalen Medien den Bedürfnissen des heutigen Menschen oder überfluten sie ihn, sodass er sie nicht

*mehr selbstregulierend steuern kann? Diesen Fragen ging Monika Witte mit Schüler*Innen der Musik- und Kunstschule der Stadt Osnabrück und Kunststudent*Innen der Universität Osnabrück nach. Aus der offenen Diskussion entwickelte sich die konkrete Idee einer bedrängenden Rauminstallation. Auf engem Raum flackern alte Röhrenbildschirmen mit Gesichtsausschnitten (close-ups), die unterschiedliche Ausdrücke und Regungen zeigen.*

*Die Enge, das unangenehme Gefühl von zu viel körperlicher Nähe, sowie die Ahnung in etwas Privates hineingezogen zu werden, beziehungsweise einzudringen, ist auch als eine Anlehnung an die performative Arbeit von Marina Abramović und Ulay (*Imponderabilia*, 1977) zu verstehen. In Audioaufzeichnungen werden eigen- und fremdaufgelegte Sätze gesprochen, die Gedanken, Vorsätze und Anklagen verschiedenster Art von Nutzer*Innen unterschiedlichster Medien wiedergeben. Es ist unklar, ob diese Sätze von Nutzer*Innen an sich selbst oder an Betrachter*Innen gerichtet sind. Es sind Sätze, die täglich in unseren Köpfen schwirren und uns antreiben oder auch behindern. Erzeugt wird eine unausweichliche Situation für den Betrachter, die zu einer Konfrontation und Auseinandersetzung mit dem Vorgefundenen zwingt.*



Anthropy 201∞
 ↳ Michael Saup & immersive.earth

DE 2017,
 VR installation
 Credits ↳ Smart feeds kindly provided by Sociative Inc, Buckminster Fuller Institute, xailabs Berlin

Anthropy is a predictive setup employing irrational logic, artificial intelligence, agnostic analysis and virtual reality. By increasing the cognitive signal-to-noise ratio, distilling over a million news sources and applying irrational intelligence we seek to bend and break what seems to be hardwired and rooted in our deepest memories: the manifestation of self-fulfilling dystopian futures.

Version 201∞ focuses on dystopian predictions concerning the *noosphere*, where humankind, through the application and 'mastery' of nuclear processes, begins to create a new planetary environment through the transmutation of elements and minds: the *atomsphere*.

Anthropy ist ein vorausschauendes Setup, das irrationale Logik, künstliche Intelligenz, agnostische Analysen und virtuelle Realität anwendet. Durch Erhöhung des kognitiven Signal-Rausch-

Verhältnisses, dem Zusammenfassen von über einer Million Nachrichtenquellen und der Anwendung irrationaler Intelligenz, versuchen wir das zu biegen und zu brechen, was in unserer tiefsten Erinnerung fest verankert und verwurzelt zu sein scheint: Die Manifestation einer sich selbst erfüllenden dystopischen Zukunft.

Version 201∞ fokussiert sich auf dystopische Vorhersagen in Bezug auf die Noosphäre, in der die Menschheit durch die Anwendung und 'Beherrschung' der nuklearen Prozesse damit beginnt, durch die Transmutation von Elementen und Gedanken ein neues planetarisches Umfeld zu schaffen.

Michael Saup is an artist pioneering the use of software as an artistic medium. He has acted as founding professor of digital media art at HfG/ZKM University in Karlsruhe, Germany. He is the co-founder of the Open Home Project, a humanitarian effort that supported people who were affected by the Fukushima nuclear crisis in Japan. Michael Saup's work focuses on the underlying forces of nature and society; an ongoing research project into what he calls the "Archaeology of Future". Among others, his work has been awarded by the Ars Electronica, the Media Arts Festival Tokyo and the UNESCO Commission. ↳ www.1001suns.com



10.000 Moving Cities – Same but Different
 ↳ Marc Lee

CH 2017
 Interactive net-and-telepresence-based installation
 The interdisciplinary team:
 Technical Team ↳ Antonio Zea (ISAS), Florian Faion (ISAS), Florian Pohl (ISAS)
 Digital conservation and Curator
 ↳ Jesús Muñoz Morcillo (ZAK)

The Artwork is an interactive net and telepresence-based installation that deals with globalized cities as changing 'Non-Places' in terms of Marc Augé. Visitors can select any city of the world using data goggles as digital interface in a virtual reality system. User-generated content linked to the selected city such as recent news, tweets, images, videos, and posts from social networks, is searched and retrieved in real time and displayed as a multiple moving collage onto the facades of an abstract urban environment. Through this kind of paradox virtual reality that actually obtains its audio-visual information from the real world, the visitor discovers the local, cultural, and linguistic differences as well as the similarities of the globalization.

Die Arbeit beschäftigt sich mit Urbanisierung und Globalisierung im digitalen Zeitalter. Durch Umherlaufen und Kopfbewegungen bewegt sich der User durch Bildwelten, die andere öffentlich in sozialen Netzwerken wie YouTube, Flickr oder Twitter über den Ort gepostet haben. Diese persönlichen Eindrücke werden hier wie Fenster zur Welt in Echtzeit gestreamt. Der Betrachter partizipiert an den sozialen Bewegungen unserer Zeit und unternimmt eine virtuelle Reise in immer wieder neue Bild- und Klangcollagen, auf der man lokale, kulturelle und sprachliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten erfährt. (Tina Sauerländer)

Marc Lee is a Swiss artist, who is creating network-oriented interactive projects, interactive installations, media art, internet art, performance art and video art. His works are exhibited in major Museums and new media art exhibitions including: ZKM Karlsruhe, New Museum New York, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz, HMKV Dortmund, HeK Basel, Fotomuseum Winterthur, Read_Me Festival Moscow, CeC Dehli, MoMA Shanghai, ICC Tokyo, Nam June Paik Art Center, Media Art Biennale and MMCA Seoul. ↳ www.marcllee.io



Desdroid News
 ↳ Maxim Kloster, Kaii Roman Langenberg, Wilhelm Simon, Kieu Tran, Kevin Rampf, Valeria Hörner, Claudia Lühl, Henryk Speier and Franz Schwerdtfeger. With support of Prof. Christian Malterer & Optinuous VR Team

DE 2017
 2017 VR Game,
 Media Design Hochschule MD.H, Berlin

This project is based on a prototype of VR Games *Desdroid*, designed by students of the Media-design Hochschule in Berlin. As such, *Desdroid News* is an offshoot of the actual principle of the original game and criticises how society deals with media content. Experience a possible future in which the majority of news items are published by bots. And yet the news items need not be based on the truth – the aim is to trigger certain responses in the recipient. Can people then manage to tell fake news from real news at all, or are we heading for a world in which critical faculties no longer play a role?

In *Desdroid News*, the player plunges into such a world and is tasked with saving humanity from fake news. The difficulty here is not only to recognise and destroy fake news, but to do so as

quickly as possible. Points are awarded for every fake news destroyed; but beware of destroying real news – that leads to the loss of points. Achieve the highest score, and save humanity from fake news!

Dieses Projekt basiert auf einem Prototyp des VR Games Desdroid, welches von Studenten der Mediadesign Hochschule in Berlin entwickelt wurde. Desdroid News ist somit ein Ableger des eigentlichen Spielprinzips und kritisiert den Umgang mit Medieninhalten in unserer Gesellschaft. Erlebe eine mögliche Zukunft, in der die meisten News von Bots veröffentlicht werden. Dabei geht es nicht immer um die Wahrheit, sondern darum, bestimmte Reaktionen im Rezipienten auszulösen. Können die Menschen dann überhaupt noch Falschmeldungen von realen News unterscheiden oder steuern wir auf eine Welt zu, in der Kritikfähigkeit keine Rolle mehr spielt?

In Desdroid News taucht der Spieler in eine derartige Welt ein und hat die Aufgabe, die Menschheit vor Fake News zu bewahren. Die Schwierigkeit besteht nicht nur darin Fake News zu erkennen und zu zerstören, sondern diese auch so schnell wie möglich zu erledigen. Für jede zerstörte Falschmeldung gibt es Punkte, aber gib Acht und zerstöre nicht die wahren News, diese geben Minuspunkte. Erziele den höchsten Highscore und rette die Menschheit vor Fake News!

INIT→E.03 Media Campus INIT

As a platform for emerging young artists, Media Campus INIT showcases contemporary work on the topic “PUSH | Living in the hyper information age”. In their pieces, students and graduates critically examine information overload and our existence in the present-day virtual, physical, public and private sphere of life. The works, ranging from sound-producing objects to visual artefacts, expand the media space, complement it, and encourage interactive dialogue between visitors and installations. From the 400+ films submitted, the INIT team has also compiled four thematic programmes that will be screened in the Lagerhalle. (↳ see film programme)

Once again, this year also features performances in the Offspace and an OpenStage where young artists can talk about their creations.

Als Plattform aufstrebender Nachwuchskünstlerinnen und Nachwuchskünstler zeigt Media Campus INIT aktuelle Arbeiten zum Thema „PUSH | Leben in Zeiten der Hyperinformation“. Dabei setzen sich die Studierenden und Absolventen kritisch mit der Informationsflut und unserem Dasein im heutigen virtuellen, physischen, öffentlichen und privaten Lebensraum auseinander. Von klangbildenden Objekten bis hin zu visuellen Artefakten reicht das Spektrum der Arbeiten, die den medialen Raum erweitern, ihn ergänzen und zum interaktiven Dialog zwischen Besuchern und Installationen einladen. Das INIT Team hat außerdem aus mehr als 400 eingereichten Filmen vier thematische Programme zusammengestellt, die in der Lagerhalle präsentiert werden. (↳ siehe Filmprogramm)

Des Weiteren gibt es in diesem Jahr wieder Performances im offspace und eine open stage, bei der junge Künstlerinnen und Künstler von ihrem Schaffen berichten.

Team: Jannik Bussmann, Tim Duvendack, Carlos Niermeier (Leitung), Estera Dobrolinska, Wiebke Glaw, Federico Hernández, Jan-Hendrik Steffan, Tom Janssens, Vivienne Krauss, Yonca Lina Çopuroğlu, Lennart Otte, Malte Otto, Sarah Kather, Lina Zuch



Fungus Indicium
→ Elias Asisi

DE 2016
Installation

As in an artificial reef this is an environment for news- and information-pictures, from sources like the press and your own sources, to be dedicated to the nature. The *Fungus Indicium* expands on its own, nature-emulated parameters and disobeys any emotional, political or cultural quality. In the process all stress and legible information gets disconnected from the medium and by that a completely new (bio)sphere emerges.

Wie bei einem künstlichen Riff werden bei dieser Installation Nachrichten- und Informationsbilder der Natur als Lebensraum überlassen. Der Fungus Indicium breitet sich nach eigenem Bestreben aus und missachtet jegliche emotionale, politische oder kulturelle Relevanz. Jedwede Spannung und lesbare Information löst sich im Laufe des Prozesses vom Medium ab und ein komplett neuer (Lebens)Raum entsteht.

Elias Asisi *1995 in Berlin, Germany, causes problems, finds solutions and tries to be involved in every field of new(er) media (art). → www.asisi.co



Unprotected Stream
→ Elias Asisi

DE 2016
Interactive Installation

Unprotected Stream presents you poorly secured private internet video-streams that aren't meant to be seen overtly. Step closer and have a look.

Unprotected Stream zeigt ungesicherte private internet-videostreams, welche nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind. Treten sie näher und schauen sie.



slide installation
→ Laura Carlotta Cordt, Alena Wroblewski

DE 2016
Installation

Eight moving rolls of projector slides are installed in a square setting, and driven by four motors. The slides descend from the ceiling onto an opal, illuminated glass sheet. The speed of the slides is different, but when all slides touch the glass, a transparent column is created. Because of its fragility the column also takes up the motions of the environment. After some time there are overlapping piles of slides which have an organic contact to each other.

Folien bewegen sich von der Decke des Raumes auf den Boden. In dem Moment, in dem alle Folien unten ankommen, entsteht eine transparente Säule, während sich am Boden organisch-verbundene Foliengerüste sammeln. Durch die Form, in der die Folien als Fragmente aus VWL-/BWL-Vorlesungen im Raum installiert werden, soll die Absurdität der Vermittlung der abstrakten Inhalte bezogen auf ihre Anwendung auf real politisch-gesellschaftliche Zusammenhänge hinterfragt werden.

Laura C. Cordt has been studying in the "Freie Klasse Film" (lectured by Prof. Stephan Sachs) since summer semester 2013. Several cinematic works were created within this period.

Alena Wroblewski has been studying in the "Freie Klasse Film" (lectured by Prof. Stephan Sachs) since winter semester 2015. Several cinematic works were created within this period.



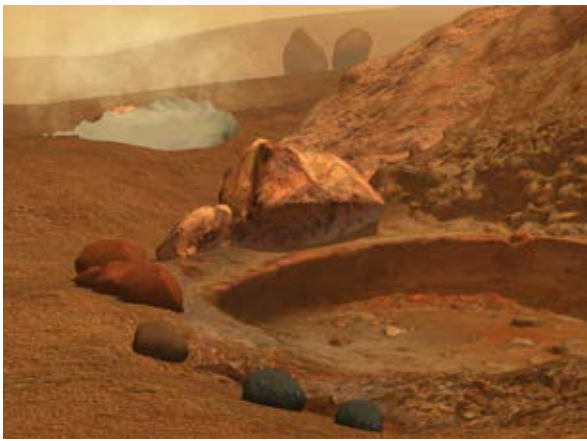
The oCat News Distractor
→ Annika Engelhardt

DE 2016
Installation

The oCat News Distractor tracks the 25 most popular cat videos on YouTube and shows the number and frequency of their views throughout the day. An altered Maneki-neko stamps one paw print per 1000 new views on a timeline of current news, printed by a thermal printer. The prints are meant to cover the headlines to an extent that makes them hard to read, demonstrating how cat content can distract from more serious online content.

Der oCat News Distractor beobachtet die 25 populärsten Katzenvideos auf YouTube und zeigt die Anzahl ihrer Aufrufe über den Tag. Eine modifizierte Maneki-neko stempelt einen Pfotenabdruck pro 1000 neuer Views in eine Zeitleiste aus aktuellen Nachrichten. Die Abdrücke sollen die Schlagzeilen so verdecken, dass sie schwer lesbar werden. Dadurch zeigt das Projekt, wie sehr selbst Katzenvideos von wichtigerem Internetangebot ablenken können.

Annika Engelhardt *1990 in Zürich, Switzerland. 2014 Bachelor in Media and Communication, currently completing her Master of Arts in Digital Media at the University of the Arts Bremen. Her projects search for hidden links and indiscernible facts.



No habrá servicio los domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria
 ↳ Nieves de la Fuente Gutiérrez

DE 2016
 VR-installation

As basis serves the search for traces in an old copper mining region in Riotinto, Spain. After invasive mining, the landscape has been transformed so dramatically that its condition has become almost Mars-like. While humanity is trying to make the planet Mars habitable (terraforming), it goes in the opposite direction and undertakes the act of "Mars-forming" on Earth. In the VR game the player is able to explore the landscape and influence it in physical space through findings from the mining region.

Als Fundament dient die Spurensuche in einem alten Kupferminengebiet in Riotinto, Spanien. Die Landschaft wurde durch den Bergbau so stark umgeformt, dass ihre Beschaffenheit fast mars-ähnlich geworden ist. Während die Menschheit den Mars habitable machen möchte (Terraforming), zerstört sie gegenläufig die Erde und agiert in einem Akt des „Marsformings“. In dem VR-Spiel kann der Spieler die Landschaft erforschen und mit Fundstücken aus dem Bergbauggebiet aktiv im physischen Raum beeinflussen.

Nieves de la Fuente Gutiérrez *1988 in Madrid (Spain), graduated from the Academy of Media Arts, lives and works in Cologne. Exhibitions (selection): 2016 "Animafest", Zagreb | "Going Beyond" a.r.t.e.s. Kunstfenster, Cologne | 2015 "+25 Carte Blanche", art works at the Academy of Media Arts in Cologne to mark its 25th anniversary. Landesvertretungsgebäude NRW Brussels, ect. ↳ www.nievesdelafuente.es



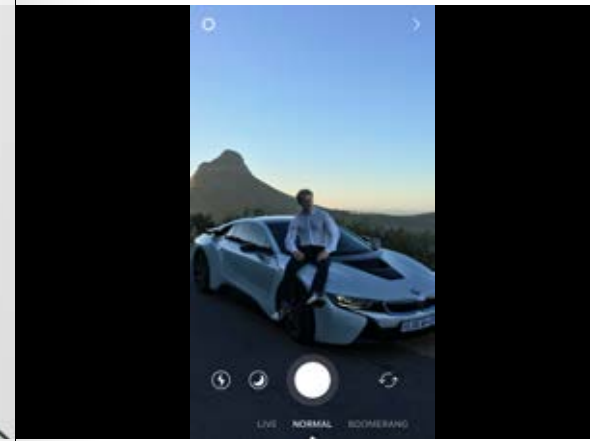
Biotic Explorers
 ↳ Julian-Anthony Hespeneheide

DE 2017
 Installation

The Biotic Explorers Research Group is a fictitious association and the collaborative effort of scientists from different European countries during the 1970s and the early 1980s. Results of their researches and experiments are distilled into two artefactual objects: A scientific journal and an experimental setup, instantiating a novel communication technology that was discovered by the Biotic Explorers.

Die „Biotic Explorers Research Group“ ist eine fiktive Vereinigung und die gemeinschaftliche Anstrengung von Wissenschaftlern aus verschiedenen europäischen Ländern, die an der Grenze von technologischen Forschungen im wissenschaftlichen Kontext in den 1970er und frühen 80er Jahren gearbeitet haben. Wegen der streng geheimen Natur des Projekts ist bisher nur ein geringfügiger Teil der durchgeführten Untersuchungen sowie ein Entwurf für eine neuartige Kommunikationstechnologie bis heute aufgetaucht.

Julian-Anthony Hespeneheide is a German designer in the fields of Interaction Design. In his work, he creates compelling complex installations to tell peculiar stories about the digital and opens a discussion space in the analog sphere. His work emphasizes on converging the digital with design, art, science and technology to create novel concepts and a better understanding of the future. He is holding a M.A in Digital Media from the University of the Arts Bremen (HFK), Germany. ↳ www.julian-h.de



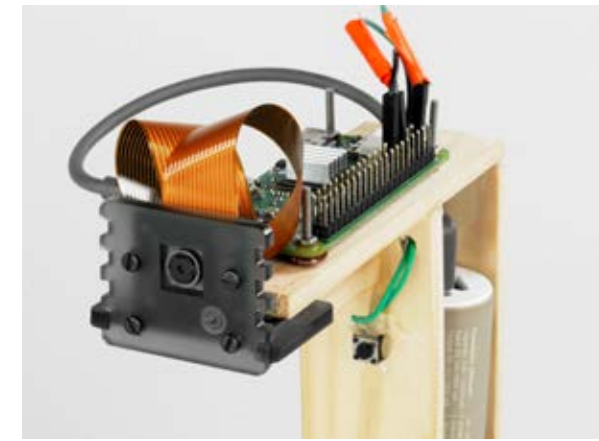
Because happiness is simple, it doesn't take genius to discover it.
 ↳ Andy Kassier

DE 2017
 Video Installation

Happiness is in the simple things. It is on you to discover it. We document our life to show others how good it is and show our friends what is going on. So what happens if you pretend to live the perfect life for the camera every day. Andy Kassier's video work is a collection of selected Instagram Stories, where he reflects about the "good life", how easy it is to make things look good and that happiness isn't necessarily connected to financial success.

Das Glück findet man in den einfachen Dingen. Es liegt an Dir es zu finden. Wir dokumentieren unser Leben um anderen zu zeigen wie gut wir es haben und unseren Freunden zu zeigen was gerade passiert. Was passiert wenn wir so tun, als würden wir das perfekte Leben haben, vor der Kamera, jeden Tag. Andy Kassiers Video Arbeit ist eine Sammlung aus ausgewählten Instagram Stories, in der er über das "Gute Leben" reflektiert, wie einfach es ist Dinge schön aussehen zu lassen und, dass Glück nicht zwingend mit finanziellem Erfolg zu tun haben muss.

Andy Kassier *1989 in Berlin, Germany, lives and works globally. He has been studying at the Academy of Media Arts Cologne since 2012. ↳ www.andykassier.com, www.instagram.com/andykassier



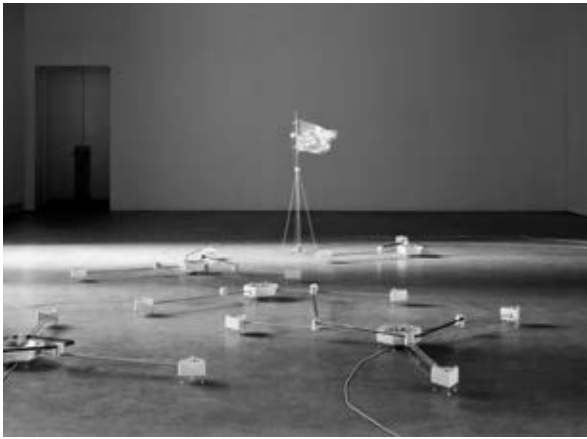
Gifgun
 ↳ Kevin Mendzies

DE 2016
 Interactive Installation

Gifgun questiones the mechanics of pop culture in order to generate attention in the digital society. It automatically captures animated Gifs once the trigger of the pistol gets pulled and then immediately uploads them to the internet. With the most trending hashtags attached, the Gif appears in the currently most discussed threads worldwide. Does the content still matter or is the blankness of endless reproduction enough for a media success?

Gifgun hinterfragt die Funktionsweisen von Popkultur in dem es mit der Aufmerksamkeit in Social Media experimentiert. Über den Abzug einer Holzpistole betätigt, wird ein animiertes Gif durch die am Lauf befindliche Kamera erzeugt und ohne Vorwarnung im Internet veröffentlicht. Mit den gegenwärtig populärsten Hashtags versehen, kann jeder Schuss zu einem unaufhaltsamen Social Media Erfolg werden. Dabei wird die endlose Selbstreproduktion wird offengelegt und hinterfragt.

Kevin Mendzies *1990 in Münster, finished his degree in the field of Media and Interaction Design. Currently he is working as a media artist and designer, whilst studies Digital Media at the University of the Arts Bremen.



The Aerographer
↳ Luiz Zanotello

DE 2016
Installation

The Aerographer maps the air to raise fragile grounds. The installation measures the airflow in different locations, and translates their difference to kinetic motion. Nodes travel in different axis shifting connected lines, thus unfolding a networked topography of the air in constant change. The work explores spatially the anxieties of times of accentuated uncertainty and ubiquitous technological mediation.

The Aerographer vermisst die Luft, um zerbrechliche Böden zu erheben. Die Installation misst den Luftstrom untersch. Orte und überträgt ihre Differenz in eine kinetische Bewegung. Die einzelnen Knoten bewegen sich in verschiedenen Mittellinien, die die angeschlossenen Leitungen in Bewegung setzen. So entfaltet sich eine vernetzte Topographie der sich stetig wandelnden Luft. Die Arbeit erforscht räumlich die Ängste einer Zeit geprägt von Unsicherheit und allgegenwärtiger, technologischer Vermittlung.

Luiz Zanotello *1986, is a Brazilian media artist/designer based in Bremen. He graduated in Design at the São Paulo State University in 2012, and is since 2014 a masters student at the Digital Media program of the University of the Arts Bremen. He has exhibited works at the FILE festival in São Paulo (2011/2012), the Museum of Applied Arts in Vienna (2013), the ISWC in Osaka (2015), the Dubai Design Week (2015), and at the Resonate Festival in Belgrade (2016), and different galleries.
↳ www.luizzanotello.com



myths about everything
↳ Julia König

DE 2016
Installation

Haptic from the Greek term *haptikos* means 'able to come into contact with'. As a symbolic quantity data is not visible nor meaningful by itself. By its interpretation (prior comes collection), it becomes perceivable information. By its interpretation, we too become something. Knowing about the future not only changes the present but also the future. From selection to prediction to prescription: Which feeds nurture whom?

Haptisch leitet sich von dem griechischen Begriff haptikos ab: In der Lage sein, in Kontakt zu kommen. Als symbolische Angabe sind Daten weder sichtbar noch bedeutsam. Erst durch ihre Interpretation (voran geht ihre Erhebung) werden Daten zu wahrnehmbarer Information. Durch ihre Interpretation werden auch wir zu etwas. Das Wissen um die Zukunft verändert nicht nur die Gegenwart, sondern auch die Zukunft. Von Vorhersage zur Verordnung: Welche 'Feeds' füttern wen (oder was)?

Julia König, is currently a postgraduate fellow at Academy of Media Arts Cologne. Performances, screenings and/or installations among others: HAU Berlin, Townhouse Gallery Cairo, Mutek Festival Canada, CCCB Barcelona, Kestner Gesellschaft Hannover, CTM Berlin. Founding member and artistic director of the exhibition Collective Team Titanic.



Swamp Orchestra
↳ Bojana Petkovic

DE 2016
Audio-Installation

Swamp Orchestra is an interactive sound installation that creates a unique sonic ecosystem, which explores the notion of what one might consider to be "natural" as opposed to "artificial" sound. The installation is made of 16 light sensitive sound modules, with each one of them producing random noises. Their sound reminds us of many biological organisms, such as frogs, birds or insects. Each module responds to a flashlight and the sound varies from the quantity of the light.

Swamp Orchestra ist eine Soundinstallation, die ein einzigartiges klangliches Ökosystem kreiert und sich mit der Frage beschäftigt was wir als „natürlichen“ im Kontrast zu „künstlichem“ Klang begreifen. Die Installation besteht aus 16 lichtempfindlichen Soundmodulen, die jeweils zufällige Geräusche erzeugen. Diese lassen an verschiedene biologische Organismen, wie Frösche, Vögel oder Insekten erinnern. Jedes Modul reagiert auf eine Taschenlampe; der Sound variiert abhängig von der Lichtmenge.

Bojana Petkovic is a Serbian media artist and designer based in Bremen, Germany. In her work, she uses electronic and digital media to explore, simulate and mimic natural bio and eco systems. She graduated from the Faculty of Fine Arts in Belgrade with the MA degree from department of Graphic art and printmaking. Currently she is at her second master studies at the Digital Media program of the University of the Arts Bremen.



uniception – Einzigartige Wahrnehmung
↳ Jana Zölsch

DE 2016
Audio-Installation

The change of perception of proximity and distance through an autism-spectrum disorder is implemented in a video installation, in which four characters tell their story and their experiences. Autistic perception is by no means "wrong" – it is unique. The project is intended to demonstrate the subject of autism to the public. Specially to bring the different and unique perception closer, to clear prejudice and give these very loving and profound people a voice.

Die veränderte Wahrnehmung von Nähe und Distanz durch eine Autismus-Spektrum-Störung. Umgesetzt in einer Videoinstallation erzählen vier Autisten ihre Geschichte. Die autistische Wahrnehmung ist zwar anders, sie ist aber nicht „falsch“ – sie ist einzigartig. Das Projekt soll anderen Menschen das Thema Autismus, insbesondere die veränderte und besondere Wahrnehmung näher bringen, mit Vorurteilen aufräumen und diesen sehr liebevollen und tiefgründigen Menschen eine Stimme geben.

Jana Zölsch studied communication design at the University of Applied Sciences – Würzburg-Schweinfurt earning a Bachelor of Arts degree and has since been working as a junior art director.



Brian
 ↳ Andreas Krauss, Tim Moesgen,
 Lennart Otte

DE 2017

Due to a lack of variation exercising tends to bore people. Drawing on this specific issue "Brian" gamifies the barbell training by demanding both the user's physical strength and cognitive skills. The application presents colors in a random order which must be memorized correctly. Each color represents a certain exercise. Executing the right exercise in the correct order leads to the next level. The famous memory-game "Simon" is taken as a basis.

Krafttraining kann aus Sicht einer Vielzahl von Personen schnell eintönig und langweilig werden, da häufig dieselben Übungen unaufhörlich wiederholt werden. Mit „Brian“ wird das Training um einen spielerischen Aspekt erweitert, der den Sportler nicht nur physisch, sondern auch kognitiv beansprucht. In dem Spiel geht es darum, eine zufällig generierte Abfolge von Farben zu memorieren und diese auf festgelegte Langhantelübungen zu übertragen. Als Basis dient der Spieleklassiker „Simon“.



hunch.
 ↳ Ve Grosch, Laura Rehwinkel,
 Anna Tellbüscher

DE 2017

The project *hunch.* illustrates the digital stress by showing us different emotions. Digital stress is mostly caused by social networks. This project uses Twitter as an example for a social network. Incoming tweets are transferred to stress points and these are assigned to emotions. Finally, the punching ball reflects these emotions by its movement.

Das Projekt hunch. verdeutlicht durch verschiedene Emotionen den immer größer werdenden digitalen Stress durch soziale Netzwerke, am Beispiel Twitter. Eingehende Tweets werden auf Stresspunkte übertragen und diese werden schließlich Emotionen zugeordnet. Diese Emotionen spiegelt der Boxsack anschließend durch Bewegung wieder.



Rhythm Tube
 ↳ Elena Gimmel, Finja Gorissen,
 Samira Wachsmann

DE 2017

Rhythm Tube combines muscle training with a sense of rhythm. Choose from the songs and exercises provided by the app and start to practice with the electronic resistance tube. Maintain the rhythm while practicing and improve your highscore. The playback speed-rate is changed due to your movement speed. The integrated volume control allows you to focus on your training as well.

Rhythm Tube vereint Muskeltraining und Rhythmusgefühl. Wählen Sie aus den Liedern und Übungen die die App bereitstellt und führen Sie die Übung mit dem elektronisch erweiterten Resistance Tube aus. Bleiben Sie im Rhythmus der Musik und verbessern Sie so Ihren Highscore. Wird die Übung zu langsam oder zu schnell ausgeführt, verändert sich auch die Wiedergabegeschwindigkeit des Liedes. Die Steuerung der Lautstärke über das Device ermöglicht es zusätzlich, für das Training die Hände frei zu haben.



Viib
 ↳ Tom Janssens, Sebastian Winter

DE 2017

Viib is a service which creates Nordic Walking routes and navigates the user to a fixed destination. The Viib app contains predefined routes, which can be easily selected. The smart poles convey the directional instructions via three different vibration patterns in the handles. In addition, the LEDs in the handles can be adapted individually with different color combinations.

Viib ist ein Service der Nordic-Walking-Strecken erstellt und den Nutzer zu einem festgelegten Ziel navigiert. In der Viib-App sind vordefinierte Strecken hinterlegt, die nach Belieben ausgewählt werden können. Die smarten Stöcke übermitteln die Richtungsanweisung über drei unterschiedliche Vibrationsmuster in den Griffen. Zudem können die LEDs in den Griffen durch verschiedene Farbkombinationen individuell angepasst werden.



waorie
 ↳ Tim Duvendack, Aljoscha Theil,
 Diana Tiedge

DE 2017

Pictures of precious moments often fall into oblivion after a short while due to the flood of new pictures that are taken with no effort. "waorie" makes it possible to remember those photographic memories through the metaphor of fishing. The device can be mounted on a staff and measures force, direction and duration of a throw and sends the data to the dedicated mobile app. The app then connects the data with a specific photo from the user's Instagram profile and displays it.

Fotos von schönen Momenten geraten heutzutage schnell durch eine Flut an neuen, leicht geschossenen Schnapsschüssen in Vergessenheit. „waorie“ erlaubt es, sich diese Erinnerungen wieder ins Gedächtnis zu rufen, indem man sie sich zurückangelt. Das Device, das an einem beliebigen Stab befestigt werden kann, misst Stärke, Richtung und Dauer eines „Angelwurfes“ und überträgt diese Daten an die App. Diese ermittelt auf Basis der Daten ein Foto aus dem eigenen Instagram-Feed und zeigt es an.



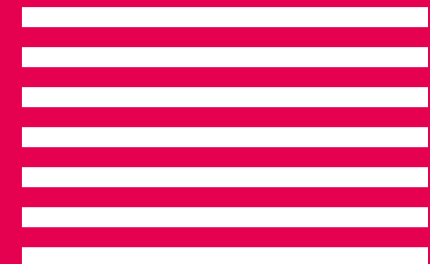
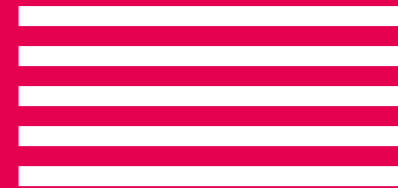
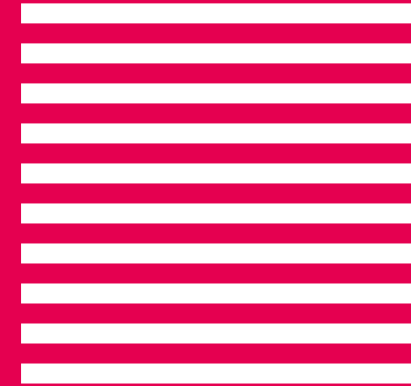
weave
 ↳ Maximilian Berndt, Jonas Mai,
 Neele Rittmeister

DE 2017

weave is an interactive fitness device, that consists of three components. It wants to build intrinsic motivation through the development of long lasting emotional attachment. In the device itself jumping behavior is measured and analyzed. This data is used to create distinct rhythms, that can be influenced by the user and thus playfully support his training. With the accumulated progress a generative 3D Object is evolved, that represents the users personal accomplishments.

weave ist ein interaktives Sportgerät welches aus drei Komponenten besteht. Ziel ist es die intrinsische Motivation des Nutzers durch den Aufbau einer langfristigen emotionalen Bindung zu steigern. Im Device selbst wird das Sprungverhalten des Nutzers gemessen und analysiert. Daraus wird durch die Smartphone Applikation generative Musik erzeugt, welche den Nutzer spielerisch beim Training unterstützt und von ihm beeinflusst werden kann. Der Fortschritt des Nutzers wird anschließend in einem, sich entwickelnden, Objekt visualisiert.

Conference



The EMAF 2017 Conference will shed light on the developments of digital culture in media theory, aesthetics and philosophy. Panels and presentations will be used to discuss the artistic and academic positions taken on current developments of our digital, interlinked reality, broaching the topic of their social, economic and political impacts.

This accelerated, clamorous spiral of communication, the intrusive noise of the media, and the search and craving for media attention move us on to a “post-factual” era in which each individual media user must find their way without knowing what the algorithms have in store for us.

To mark 30th EMAF we are presenting two selected projects from the 1988 festival programme that were decisive for the further development of the media and which broaden the festivals theme by a historic perspective. In addition to the positions represented here, you'll find further contributions at the Artist Talks in the exhibition, continuing the series of presentations.

Die Entwicklungen der digitalen Kultur in den Bereichen Medientheorie, Ästhetik, Philosophie, werden bei der Konferenz des EMAF 2017 näher beleuchtet. In Panels und Präsentationen werden künstlerische und wissenschaftliche Positionen aktueller Entwicklungen unserer digitalen und vernetzten Realität diskutiert und deren gesellschaftliche, ökonomische und politische Auswirkungen thematisiert.

Die beschleunigte, lärmende Kommunikationsspirale, das aufdringliche Rauschen der Medien und die Suche und Sucht nach medialer Aufmerksamkeit versetzen uns in eine „postfaktische“ Zeit, durch den der einzelne Medienuser seinen Weg finden muss, ohne die Pläne der Algorithmen zu kennen.

Zum 30. EMAF stellen wir zudem zwei ausgewählte Projekte aus dem Programm des Festival 1988 vor, die wegweisend für die weitere Entwicklung der Medien waren und das Thema des Festivals um eine historische Perspektive erweitern. Neben den hier vertretenen Positionen, finden Sie weitere Beiträge bei den Artist Talks in der Ausstellung, mit denen die Reihe der Präsentationen fortgesetzt wird.

⇒ Alfred Rotert

To mark 30th EMAF we are presenting two selected projects from the 1988 festival programme that were decisive for the further development of the media and which broaden the festivals theme by a historic perspective.

Zum 30. EMAF stellen wir zwei ausgewählte Projekte aus dem Programm des Festival 1988 vor, die wegweisend für die weitere Entwicklung der Medien waren und das Thema des Festivals um eine historische Perspektive erweitern.

Videolabyrinth
⇒ Friederike Anders

Videolabyrinth is a series of three interactive video game films, which have been presented as an interactive installation at the European Media Art Festival in 1988. The three works, *Terra Z* (Ilka Lauchstädt), *Mutabor III* (Friederike Anders) and *Oberschenkelhalsundbeinbruch* (Mari Cantu) were made as multiple choice interactive stories in the style of text based adventure games. The result was a surreal poetics of non-linearity that was building on experimental cinema and video art and was thus more of a predecessor of later CD-ROM and net.art than of the interactive storytelling as we know it from computer games today.

Videolabyrinth ist eine Reihe aus drei interaktiven Videospiele-Filmen, die auf dem European Media Art Festival 1988 als interaktive Installation gezeigt wurden. Die drei Filme – Terra Z (Ilka Lauchstädt), Mutabor III (Friederike Anders) und Oberschenkelhalsundbeinbruch (Mari Cantu) – wurden ursprünglich als interaktive Multiple Choice-Geschichten im Stile von textbasierten Adventure Games präsentiert. Das Resultat war eine surreale Poetik der Nicht-Linearität, die auf experimentellem Kino und Videokunst aufbaute – und somit vielmehr ein Vorläufer der späteren CD-ROM- und Netz-Kunst war als des interaktiven Storytellings, das wir heute aus Computerspielen kennen. (Quoted from website Transmediale 2017)

Friederike Anders is a filmmaker and film editor, working mostly in documentary and essayist films. She studied performance and video at San Francisco Art Institute and film at German Film- and TV-Academy (dff). From 1993 to 1998 she was artistic assistant of VALIE EXPORT, Rotraut Pape and Maria Vedder at Berlin University of the Arts (UdK). In 1990, she co-founded urbanfilm, a post-production studio for art and documentaries in Berlin. Her work and research is based on theories of montage, personal archives and the development of nonlinear narratives – for cinematic and interactive use.

Van Gogh TV / Ponton
⇒ Benjamin Heidersberger

Van Gogh TV was a group (Karel Dusek, Benjamin Heidersberger, Mike Hentz, Salvatore Vanasco) and network of artists that wanted to free TV viewers from their role as passive recipients using new media technology, enabling them to shape programmes as they wished. To this end, a series of technologies and dramaturgies for interactive television was developed, produced and broadcast – mainly on 3sat. The project has been showcased in various forms and constellations with Ponton at documenta IX, Ars Electronica and EMAF. An interactive TV channel was implemented within the Cultural Olympiad in 1996 to accompany the 1996 Summer Olympics in Atlanta.

Van Gogh TV war eine Künstlergruppe (Karel Dusek, Benjamin Heidersberger, Mike Hentz, Salvatore Vanasco) und -netzwerk, die mit neuen Medientechniken den Fernsehzuschauer aus seiner Rolle als passiver Rezipient befreien wollte, um ihm eine Mitgestaltung des Programms zu ermöglichen. Dazu wurden eine Reihe von Technologien und Dramaturgien für Interaktives Fernsehen entwickelt, produziert und – meist auf 3sat – gezeigt. In unterschiedlichen Formen und Konstellationen wurde das Projekt auf der documenta IX, der Ars Electronica und auf dem EMAF mit Ponton gezeigt. Im Rahmen der Kulturolympiade 1996 zu den Olympischen Sommerspielen 1996 in Atlanta wurde ein interaktiver TV-Kanal realisiert.

Benjamin Heidersberger, *1957 with a background in physics, biology and computer science. Co-founder of the artist group Head Resonance Company in Wolfsburg in 1978, of Ponton-Lab in Hamburg in 1989 and its director in Hannover, Germany, since 1994 onwards. Founder of Kulturserver in 2000 and of the Institut Heidersberger in 2002. Various large-scale media projects (Van Gogh TV, Ars Electronica, documenta) in Europe, USA and Japan. Publications on computers, media and society as well as lectures on interactive media. Artistic director of Produktionskunst Festival in Stuttgart.

During recent years, a revolutionary, openly reactionary, yet paradoxically international “movement” has been trying to unite to finally let deeds follow words in their contempt for the locally established statehoods. But what are the pre-digital traditions of the anti-enlightenment ideas behind the re-territorializing discourses of national populism, e.g. its concept of a “post truth” foundation of social relations? How do they constellate philosophical terms such as “space”, “time”, or “past”? Requirements of a medial contemporary public are reflected according to central thoughts from Karl Popper’s book on the “open society” as well as Immanuel Kant’s reflections on the “public use of reason”.

In den letzten Jahren versucht sich eine paradoxerweise grenzüberschreitende, revolutionslustige und offen reaktionäre „Bewegung“ zusammenzuschließen, um ihrer Verachtung für die vor Ort bestehende Staatlichkeiten endlich auch Taten folgen zu lassen. Doch in welcher Tradition stehen wiederum die antiaufklärerischen, vordigitalen Ideen zu einer „Post-Truth“-Grundlage des sozialen Zusammenhangs, wie sie hinter den reterritorialisierenden Diskursen des Nationalpopulismus stehen? Wie werden dort philosophische Begriffe wie „Raum“, „Zeit“ oder „Vergangenheit“ konstelliert? Anhand von zentralen Gedanken aus Karl Poppers Buch zur „offenen Gesellschaft“ sowie Immanuel Kants Reflexionen zum „öffentlichen Gebrauch der Vernunft“ werden Anforderungen an eine mediale Öffentlichkeit der Gegenwart reflektiert.

Leo Findeisen is a media theorist and composer. He worked as scientific researcher at the chair for Philosophy of Culture and Media Theory at the Academy of Fine Arts Vienna. Co-founder of SeriousPop.com on resistance strategies of censored artists behind the Iron Curtain and Transforming Freedom.org on questions of digital freedom. In June 2007, he initiated the first international meeting of the Pirate Parties in Vienna. Latest publication: B. Cella, L. Findeisen, A. Blaha (eds.): No-ISBN – On Self-publishing, Cologne 2015/Vienna 2017

The Internet promised to provide for the emergence of an exchange of knowledge and experience and for egalitarian intellectual collaboration at unprecedented scales and modalities. Instead experience of the Internet is increasingly monopolized by few major commercial platforms who employ various forms of IP law and pseudo-legal terms of use rules to control, channel and generate value from their privilege. In other words the panacea was a chimera, a useful chimera of paradigmatic otherness which has transfixed governments and governed into “taking everything online”. Extending from Smythe’s “audience commodity”, with Ursula Huws’ and Christian Fuchs’ extension of the theory to understand user online interactions as forms of labour within capitalism, this paper employs Michael Hudson’s “neo-feudal” model to propose rentier “audience territory” as the dominant economic mode of the data society.

Das Internet versprach, den Wissens- und Erfahrungsaustausch sowie die egalitäre intellektuelle Zusammenarbeit in noch nie da gewesenen Umfang und auf eine ganz neue Art und Weise anzubieten. Stattdessen werden die Erfahrungen aus dem Internet vermehrt nur von wenigen großen kommerziellen Plattformen beherrscht, die von verschiedenen Formen von IP-Rechten und rechtlichen Pseudo-Nutzungsbedingungen Gebrauch machen, um durch ihre privilegierte Position den Mehrwert zu kontrollieren, zu lenken und zu generieren. Mit anderen Worten, die Patentlösung war ein Trugbild, ein nützliches Trugbild von beispielhafter Andersartigkeit, das Regierungen und Regierte dazu gebracht hat, „alles online möglich zu machen“. Beginnend mit Smythes „Audience Commodity“ und der Erweiterung der Theorie durch Ursula Huws und Christian Fuchs für ein besseres Verständnis der Online-Interaktionen der Nutzer als Formen der Arbeit im Kapitalismus, bedient sich dieses Paper Michael Hudsons „neo-feudales“ Modell, um das Renten-“audience territory“ als das vorherrschende Wirtschaftsweise der Datengesellschaft vorzuschlagen.

Baruch Gottlieb is a Canada-born media artist exploring navigable fiction and documentary and an active member of the Telekommunisten Network. His work’s focus is the industrialisation of the subject of industrially-produced media. He lectures at the Studium Generale of the University of Arts, Berlin.

The use of fakes as an artistic strategy is a balancing act in many respects: you depart from the pure sphere of art, playing a double game with the audience and intervening in reality without knowing what the outcome will be. The risk it involves is its very attraction – a very strong attraction, as I experienced in my first project, which was an absolute fake.

The use of fakes – even if only applied as a brief delusion or an irritation of perception in elements of works of art – create and call for greater alertness on the part of the audience. Last but not least, it also provokes a moment of humour when the fake is revealed.

Fakes als künstlerische Strategie zu nutzen, stellt eine Gratwanderung in mehrfacher Hinsicht dar: man verlässt die reine Sphäre der Kunst, man spielt mit dem Publikum ein doppeltes Spiel, man greift in die Wirklichkeit ein, ohne zu wissen, wie es ausgeht. Das Riskante daran ist zugleich der Reiz – ein sehr starker Reiz, wie ich anhand meines ersten, durch und durch als Fake ausgearbeiteten Projekts erfahren konnte.

Die Anwendung von Fakes – und sei es nur in Teilbereichen eines Kunstwerks als kurze Täuschung oder Irritation der Wahrnehmung – fordern und erzeugen eine besondere Wachheit des Publikums und beinhalten nicht zuletzt – in der Auflösung des Fakes – auch ein humorvolles Moment.

Georg Klein *1964 in Öhringen, lives and works in Berlin, Rome, Los Angeles and Istanbul. Works and exhibitions (selection): art residency in Istanbul (2010) and showed a mirror installation at a prison in Turkey (mirrorsongs). Sound and light installation ›Der gelbe Klang 2 / The yellow sound2‹ (2012) at ZKM Karlsruhe. Turmlaute/ European Border watch (2015) at EMAF Osnabrück 2015, Deep Difference Unit, Loudspeaker sculpture (2016) at Daegu Contemporary Art Festival Gangjeong, South Korea, Dansk Graense Overvågning (European Border Watch) (2017) at Kunstmuseum Horsens, Denmark.

I’d like to propose rethinking what social and what network actually mean and how these things have come to dominate much of the device driven interconnected culture of today. How do effective and efficient communication networks play into the everyday – from online dating to sharing recent pix to restaurant tips to and back to the office.

The ways we build “networks” and engage in “communication” have changed drastically in the past 20+ years. I’m arguing that neoliberal capital and the desktop revolution, along with the internet, are entangled in ways that commodify human relationships. Your social relationships become public representations of your social value. How do we break that pattern – rediscover some sense of self and community and still use these technological tools as they are appropriate.

Ich möchte dazu anregen, die wahre Bedeutung von „sozial“ und „Netzwerk“ neu zu überdenken und wie diese Dinge inzwischen einen Großteil der heutigen gerätgesteuerten, vernetzten Kultur beherrschen. Wie sehr beeinflussen wirkungsvolle und effiziente Kommunikationsnetzwerke unseren Alltag – vom Online-Dating bis zur Weitergabe von Fotos und Gastro-Tipps zum Büro und zurück.

Die Art, wie wir „Netzwerke“ aufbauen und „kommunizieren“ hat sich in den letzten mehr als 20 Jahren drastisch verändert. Ich behaupte, dass neoliberales Kapital und die Desktop-Revolution gemeinsam mit dem Internet dabei eine Rolle spielen, die die menschlichen Beziehungen kommerzialisiert. Unsere sozialen Kontakte werden zu einer öffentlichen Darstellung des gesellschaftlichen Wertes. Wie durchbrechen wir dieses Muster – wie entdecken wir wieder ein Gefühl der Selbstwahrnehmung und der Gemeinschaft und nutzen dabei diese technischen Mittel auf eine vernünftige Art und Weise.

Diana McCarty lives and works in Berlin. She is a founding editor of the award-winning free artists radio, reboot.fm 88.4 FM in Berlin and a co-founder of the faces-I mailing list. As a cyberpunk in the 90s, McCarty was active in netzkultur, working with metaforum, faces, net.art and the nettime mailing list. In Berlin, she was involved in hacker spaces, MIKRO e.V. and Prologue: New Feminism, New Europe. McCarty also has a long-term interest in radical feminists.

Ever since the middle of last year, an increasing number of rumours about asylum seekers have been circulated and gone viral. The Hoaxmap arose from the wish to make it easier to dispel and deconstruct these many rumours.

In February 2016, Karolin Schwarz initiated the "hoaxmap.org" project, which is dedicated to clearing up hoaxes and rumours that have gone viral. The website has been the subject of reports in newspapers and radio contributions not only in Germany and Austria, but also in the international media in countries such as Australia, Canada, Arabia, and the USA. The project also met with a positive response from politics, in the form of the German Minister of Justice. As such, she and Lutz Helm were nominated for the Grimme Online Award in 2016.

Spätestens seit Mitte des vergangenen Jahres ist zu beobachten, dass zunehmend Gerüchte über Asylsuchende in die Welt gesetzt und viral verbreitet werden. Die Hoaxmap ist aus dem Wunsch entstanden, eine Ordnung in die Vielzahl gestreuter Gerüchte zu bringen und die Dekonstruktion selbiger zu erleichtern.

Im Februar 2016 initiierte Karolin Schwarz das Projekt „hoaxmap.org“, das sich der Aufklärung über viral verbreitete Falschmeldungen und Gerüchte widmet. Zeitungen und Rundfunk aus Deutschland und Österreich, aber auch internationale Medien etwa aus Australien, Kanada, Arabien, der USA, berichteten über die Webseite. Eine positive Meldung aus der Politik kam beispielsweise auch vom deutschen Justizminister. Gemeinsam mit Lutz Helm war sie deshalb 2016 für den Grimme Online Award nominiert.

Karolin Schwarz works in Berlin as a social media editor and journalist. → www.hoaxmap.org

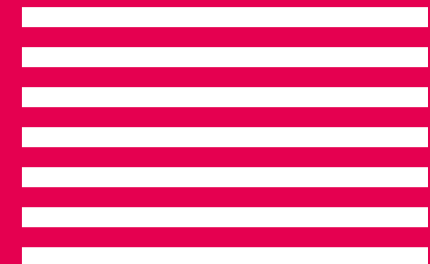
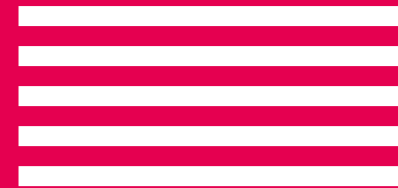
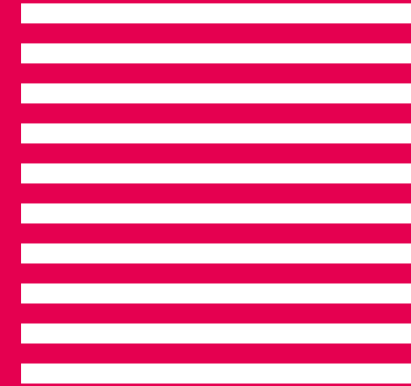
Games are omnipresent in youth culture: young people are interested in games and in the media and topics that surround them. So why not use games as a topic and an educational tool? After all, they can motivate young people, act as meeting places and social spaces – and even be used as experimental labs and environments for practical work with media! In this workshop for youth media experts, participants will gain an overview of the gaming culture and, using the example of political education, will learn how digital games can be used to hone and practise media skills.

Theory meets practice over the course of six to seven hours. In addition, participants will experience and learn an exciting new method of media education. The workshop is designed for educationalists from all disciplines, teachers, youth media experts and opinion leaders in Lower Saxony.

Games sind in der Jugendkultur allgegenwärtig: Jugendliche interessieren sich für Games und für die sie umgebenden Medien und Themen. Was liegt da näher, als Games auch als Thema und als pädagogisches Werkzeug zu nutzen? Denn sie können Motivgeber sein, Begegnungs- und Sozialsräume – oder sogar Experimentierlabore und Umgebungen für medienpraktisches Arbeiten! In diesem Workshop für Fachkräfte der Jugendmedienarbeit erhalten die TeilnehmerInnen einen Überblick über die Gaming-Kultur und lernen am Beispiel der politischen Bildung, wie digitale Games medienpädagogisch und medienpraktisch genutzt werden können.

In sechs bis sieben Zeitstunden trifft dabei Theorie auf Praxis. Und die TeilnehmerInnen erleben und erlernen eine spannende neue Methode der Medienpädagogik. Das Angebot richtet sich an PädagogInnen aller Fachrichtungen, LehrerInnen, Fachkräfte der Jugendmedienarbeit und MultiplikatorInnen in Niedersachsen.

Music / Performances



The performances, AV shows and concerts staged at EMAF are a clear demonstration that media art goes beyond filmic and sculptural forms. Each day of the festival has a programme of its own, reflecting the diversity of EMAF at a number of venues in the city. The range extends from fantastic imagery and bleak visions of the future to a climbing experience in the boulder-hall Zenit.

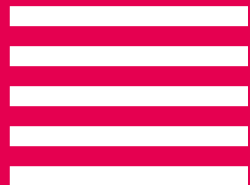
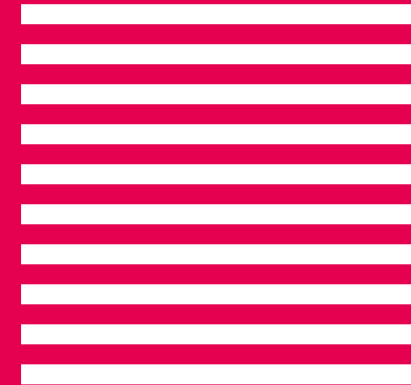
The first event in the section AV Salon is Wolfgang Spahn's audio-visual performance *Entropie* followed by *Centaure* by Kurt d'Haeseleer and Franck Vigroux. One of the highlights is bound to be the Night Shift which combines electronic live sounds with art installations and DJ sets to create a hybrid club night with exciting international artists such as Legowelt, Robert Lippok and Colin Benders. The work *Augmountain* opens new visual and auditive perspectives through an interaction between media artist Yochanan Rauert aka VJ Yochee and the sounds of Ni No.

Dass Medienkunst über das Filmische und Skulpturale hinausgeht, zeigen die Performances, AV-Shows und Konzerte des EMAF. Jeder Festivaltag ist anders programmiert und spiegelt so an verschiedenen Orten in der Stadt die Vielschichtigkeit des EMAF. Das Spektrum reicht von fantastischen Bilderwelten über düstere Zukunftsvisionen bis hin zum Klettererlebnis in der Boulderhalle Zenit.

Die Audiovisuelle Performance Entropie von Wolfgang Spahn bildet den Auftakt. Highlight ist sicherlich die Night Shift, die elektronische Live-Sounds mit Kunstinstallationen und DJ Sets zu einer hybriden Clubnacht mit spannenden internationalen Künstlern wie Legowelt, Robert Lippok und Colin Benders vereint. Die Arbeit Augmountain des Medienkünstler Yochanan Rauert aka Vj Yochee eröffnet an der Kletterwand der Boulderhalle neue visuelle und im Zusammenspiel mit Sounds von Ni No auditive Perspektiven.



EMAF→M.01 27.04. / 19:30 Haus der Jugend	The AV Salon: Entropie	190
EMAF→M.02 28.04. / 19:30 Haus der Jugend	The AV Salon: Centaure	192
EMAF→M.03 28.04. / 21:00 ZENIT Boulderhalle	Augmountain	194
EMAF→M.04 29.04. / 22:00 Osnabrück Halle	Night Shift	196

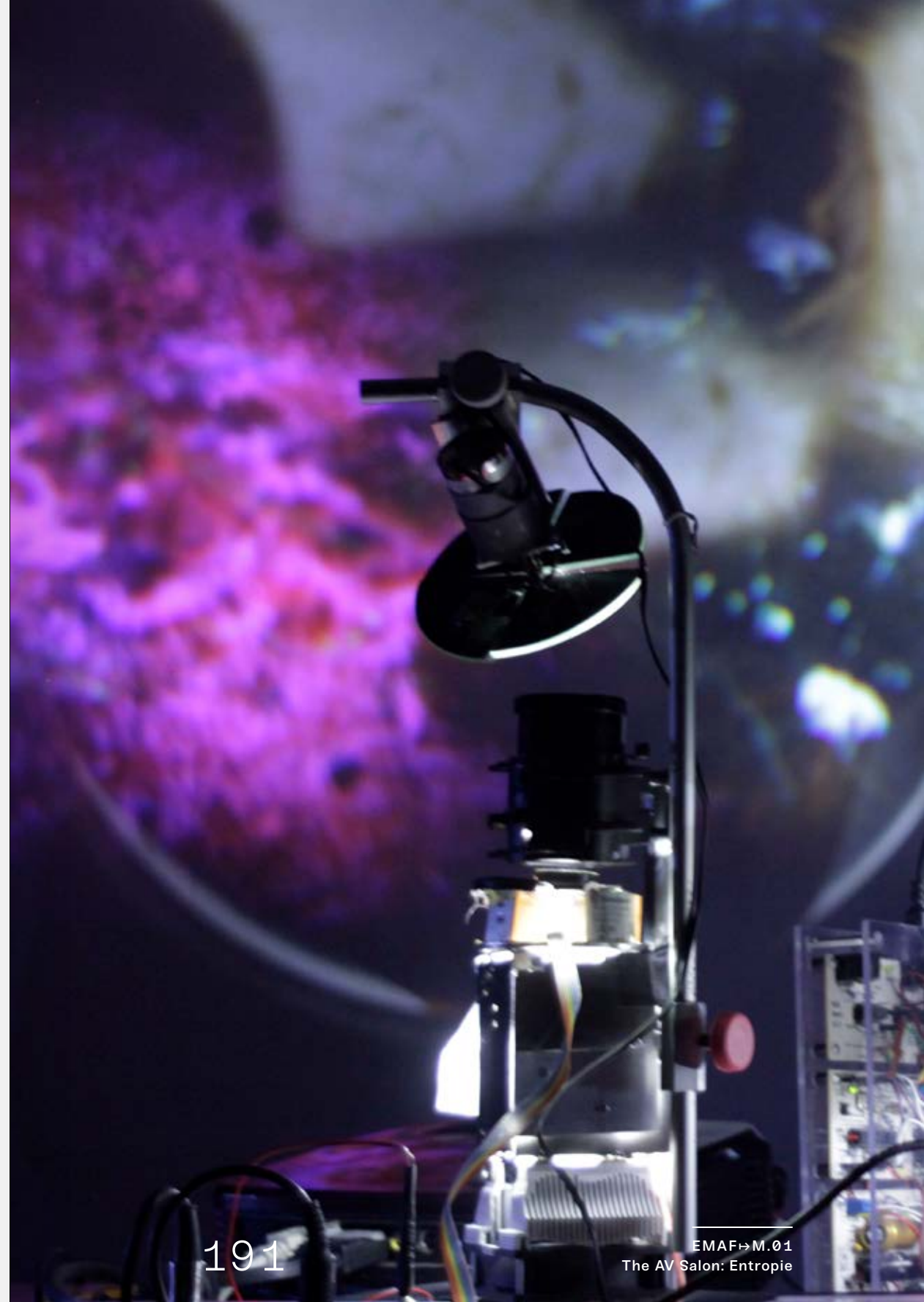


A noise and projection performance about chance, chaos, order and dis-order. Both sound and projection are based on the use of different analogue and digital machines. Each system simultaneously generates structured noise and abstract light patterns. The invention of moving pictures went along with an artificial separation of sounds and visuals in the different codec's that are used for image and sound, which is still recognisable and visible today. The performance *Entropie* consciously merges these by creating an audio-visual presentation of the electromagnetic fields of coils and motors. Thus, the data stream of a digital projector becomes audible. All hardware and software was developed by the artist as an open hardware and software system (www.dernulleffekt.de).

Eine audiovisuelle Performance mit Lärm und Projektionen über Zufall, Chaos, Ordnung und Unordnung. Sowohl Sound als auch Projektion entstehen durch verschiedene analoge und digitale Geräte. Jedes System erzeugt zeitgleich strukturierten Lärm und abstrakte Lichtmuster. Die Erfindung des Bewegtbilds ging einher mit der künstlichen Trennung von Sound und visuellen Elementen in unterschiedlichen Codecs, die für Bilder und Sound verwendet wurden, was noch heute erkennbar und sichtbar ist. Die Performance Entropie vermischt diese bewusst. Durch elektromagnetische Felder erzeugt von Spulen und Motoren entsteht die audiovisuelle Präsentation. Die gesamte Hardware und Software wurde vom Künstler als offenes System entwickelt (www.dernulleffekt.de).

Wolfgang Spahn is an Austrian-German visual artist based in Berlin. His work includes interactive installations, miniature slide paintings and performances of light & sound. His art explores the field of analogue and digital media and focuses on both their contradiction and their correlation. That's why he is also specialised in re-appropriated and re-purposed electronic technologies.

Entropie was performed at "Bruch Stücke II" Theater im Palais, Berlin, "Kyoto Protokoll" NK-Projects Berlin, "Sonica" Ljubljana Slovenia, "T2F" Karachi, Pakistan, Venkatappa Art Gallery, Bangalore India.





Centaure
→ Kurt d'Haeseleer
Franck Vigroux

Centaure is a postdigital road trip to a dystopic future; a virtual safari to a world populated by cloned creatures and mutations of species that seem to have been artificially rebuilt from contaminated DNA. Man has disappeared, absorbed by technology, which has become anthropomorphic. Everything breathes, smells, rotates, transforms ... The grass, the trees, the water, the clouds, everything is contaminated with a barely visible, but omnipresent technology. Human flesh has exploded and has morphed with machines to give birth to a perverted new nature.

Centaure ist ein postdigitaler Road Trip in eine dystopische Zukunft; eine virtuelle Safari in eine Welt, die von geklonten Kreaturen und Mutationen diverser Arten bewohnt wird, welche scheinbar aus kontaminierter DNA künstlich neu geschaffen sind. Die Menschheit ist verschwunden, aufgesogen von Technologien, die die menschliche Gestalt adaptiert haben. Alles atmet, riecht, rotiert, verwandelt sich. Das Gras, die Bäume, das Wasser, die Wolken, alles ist verseucht mit kaum wahrnehmbarer, aber allgegenwärtiger Technologie. Menschliches Fleisch ist explodiert und hat sich mit Maschinen verschmolzen, um eine perverse neue Natur hervorzubringen.

Kurt d'Haeseleer (Belgium) is the artistic director of the Werktank, a production house for media art in Bierbeek, that has its roots in the former artist collective the Filmfabriek. He produced several videos and (interactive) installations, e.g. Scripted Emotions, Fossilization and S*CKMYP, which took part in international festivals and shows in Rotterdam, Tokyo, Montreal, Paris, Berlin, and more.

Franck Vigroux (France) is a composer and improviser. He lives in a universe where noise, improvisation, electroacoustic, industrial, hörspiel, and contemporary music meet. On stage he plays many different roles: guitar player, turntablist, Revox-manipulator, electronic performer. He directed numerous videos, such as Dust (30') in 2007.

Take your climbing experience to greater heights at the Augmountain boulder-wall featuring motion tracking systems. Climb against your own shadow, beat your personal best, and make the mountain shine. Media artist Yochanan Rauert aka Vj Yochee invites the climbers and visitors to reach the summit of the *Augmountain*. Live mapping and sounds from Ni No's turntables will refresh the climbers and viewers senses.

Push dein Klettererlebnis an der mit Motion Tracking erweiterten Kletterwand, die damit zum Augmountain wird. Klettere gegen deinen eigenen Schatten, überbiete deine Bestzeit und bring den Berg zum Leuchten. In der Boulderhalle Zenit lädt der Medienkünstler Yochanan Rauert aka Vj Yochee Besucher ein, den Gipfel zu besteigen. Live Mapping und Sounds von den Plattentellern mit Ni No erfrischen die Sinne beim Aufstieg und Zuschauen.

Yochanan Rauert aka VJ Yochee [*'vi:dʒeɪ 'dʒoʊki*] is a VJ and media artist from Münster. His work evolves in the rhythm of the night, exploring the wide range of light and video art using audio-visual experiments somewhere between circuit bending, motion tracking and projection mapping. Yochanan started working the exhibitions and festivals in 2008, and has been involved in LPM (Rome, Amsterdam), Dokfest (Kassel), DARK (Arnsberg), Lichtungen light art in Hildesheim and the Reset Festival in Münster. He has been a co-organiser of the Shiny Toys Festival since 2012. → www.7dex.de

Ni No is a young, emerging artist, electronic DJ and music producer from Osnabrück. With his customary ease, he manages to blend together the various facets of a successful evening. Viewing a DJ set as a complex puzzle, he effortlessly manages to complete it, rocking the dance floor at the same time. Recordings of his DJ sets give us an idea of his keen sense of music and sounds, and the impact they have on his listeners. His track and sets have been released on all kinds of labels, including FourFluo Records, Click Musik Records, Nulectric and Infinity Mind Label. → www.soundcloud.com/nino-osnabrueck-ausliebezumdetail





→ Legowelt

There's no one like Legowelt. His vast musical output spans many different worlds – some real, some imagined – and does so in a unique and captivating fashion that keeps listeners enthralled. Since first emerging in the early nineties as a key part of the Dutch West Coast scene and Intergalactic FM family, he has become a core member of that crew who takes inspiration from Detroit and Chicago pioneers but also fantasy films and sci-fi culture, and is nowadays a modern day techno pin-up in his own right. Perennially fascinated by old and battered noise-making machines, his dizzying output is defined by analogue textures and classic values as well as an ever-roaming sense of sonic investigation that veers from techno to freaky house deepness via old school acid.

Es gibt nur einen Legowelt. Sein umfangreiches musikalisches Repertoire erstreckt sich über viele verschiedene Welten – einige sind real, einige fiktiv. Er arbeitet in einer so einzigartigen und faszinierenden Art und Weise, die Zuhörer stets beeindruckt. Seitdem er in den frühen 1990er-Jahren zum ersten Mal als Hauptfigur der Dutch West Coast-Szene und der Intergalactic FM-Familie auftauchte, wurde er zu einem der wichtigsten Mitglieder der Crew, die Inspiration bei Detroit- und Chicago-Pionieren findet, aber auch aus Fantasy-Filmen und der Sci-Fi-Kultur. Schon immer fasziniert von alten und ramponierten Maschinen, die Laute von sich geben, sind seine Stücke geprägt von analogen Strukturen und klassischen Werten sowie einem stets vorhandenen Gefühl von akustischen Experimenten, die von Techno über Oldschool Acid bis zu freakiger House Deepness reichen.

Skymachine

→ Robert Lippok

German avant-garde visual artist and composer Robert Lippok has been an influential player in Berlin's thriving experimental music scene from a very early age. In 1983, he co-founded dissident punk band *Ornament und Verbrechen* with his brother Ronald, inspired by industrial trailblazers *Throbbing Gristle*. An open platform to explore jazz, electronic, and industrial concepts with like-minded collaborators of the East German underground persuasion, the group remained active until the mid-1990s, at which point it was overtaken by the brothers' next and most well-known collaboration, the palindromic *To Rococo Rot*.

A significant post-rock/electronic outfit started by the Lippok brethren and Düsseldorf bass guitarist Stefan Schneider, the krautrockish band ushered in a new generation of electronic acts committed to acoustic investigations and improvisation of all stripes. Known for his expansive imagination, inventive rhythmic reflexes, and layers of fuzzy tones, Lippok's solo work is just as wide-ranging – from funky, glitch-y, to stage design for operas, gallery exhibitions.

Der deutsche Avant-Garde Künstler und Komponist Robert Lippok hat die aufstrebende Experimentalmusikszene Berlins bereits von frühem Alter an als wichtiges Mitglied geprägt. 1983 gründete er, inspiriert von den Industrialvorreitern Throbbing Gristle, gemeinsam mit seinem Bruder Ronald die Dissidenten-Punkband Ornament & Verbrechen. Als offene Plattform um Jazzmusik, Elektronika und industrielle Konzepte mit gleichgesinnten Kollaborateuren der ostdeutschen Underground-Szene zu erforschen, war die Gruppe bis Mitte der 90er aktiv. Danach wurde sie von der nächsten und wohl bekanntesten Zusammenarbeit der beiden Brüder, mit dem palindromischen Namen To Rococo Rot, in den Schatten gestellt. Zwischen Post-Rock und elektronischer Musik begannen die Brüder gemeinsam mit dem Düsseldorfer Bassisten Stefan Schneider, Krautrock zu produzieren, der eine ganze Generation neuer Musiker und Bands dazu inspirierte, akustische und improvisierte Elemente jeder Couleur in ihre elektronischen Musikentwürfe einzubringen. Bekannt für seine ausufernde Imagination, seine einfallreichen rhythmischen Reflexe und vielschichtigen Fuzz, sind Lippoks Solo-Werke ebenso weit gefächert: Von Funk und Glitch bis hin zu Bühnenbildern für Opern und Ausstellungen in Galerien.

Robert Lippok *1966 in Berlin. Co-founder of "Institut für raumexperimente" e.V. Works as musician, visual artist and set designer in Berlin.

→ Colin Benders

Colin Benders is a Dutch producer with an affinity towards "impossible projects". This has seen him wear many hats but most recently a live electronic dance project done entirely with modular synthesizers. Even though he has yet to release officially under this alias Colin is drawing in thousands of live viewers every session on his live streams. With this in mind Colin is currently working on a highly anticipated EP that will showcase an array

of most loved "jams". European summer will see him to take prime position at renowned festivals such as Awakenings and Dekmantel Festival.

Colin Benders ist ein niederländischer Produzent mit einer Affinität für „unmögliche Projekte“. Er ist äußerst vielseitig, wobei er zuletzt ein elektronisches Live-Tanzprojekt nur mit modularen Synthesizern aufführte. Bei jeder Livestream-Session zieht er tausende von Zuschauern an. Diese Tatsache lässt ihn derzeit an einer mit Spannung erwarteten EP arbeiten, die eine Reihe der beliebtesten „Jams“ präsentieren wird. Im Sommer wird er durch Europa touren und ist Mainact bei bekannten Festivals wie dem Awakenings und dem Dekmantel Festival.

Colin Benders started The Kytteman Orchestra, a live spectacle with sometimes as many as 80 people on stage. Colin Benders is also the founder of studio complex Kyttopia, which he runs with his father Erik Benders. With 25 music studios and 80 people at work on a daily basis, including artists such as Binkbeats, Kensington, producer Simon Akkermans, Kypski, Kubus and Black Sun Empire, Kyttopia is an important part of the Dutch music scene.

Magnetic and Coders

→ Jannik Busmann, Dirk Erdmann,
Robert Schnüll

The installation and live performance *magnetic and coders* is messing with the viewer's perception of space and creates an immersive experience through the synergy of sculpting soundscapes. Stacked cubes construct and deconstruct the room continuously with kinetic movement and are enhanced by projection mapping. A cinema scope projection surface accommodates further reactive visuals.

Die Installation und Live Performance magnetic and coders spielt mit der räumlichen Wahrnehmung des Betrachters und schafft durch die Zusammenwirkung mit Soundstrukturen ein immersives Erlebnis. Gestapelte Würfel werden projiziert und durch die kinetische Bewegung entsteht eine kontinuierliche Konstruktion und Dekonstruktion des Raumes, die in Wechselwirkung mit einer Cinemascope Projektion interagiert.

Jannik Busmann *1992 is a designer and media artist from Osnabrück. After completing an apprenticeship to become a media designer,

he studied Media & Interaction Design at the University of Applied Sciences Osnabrück. He is the co-founder of the collective Serum-Music, which combines sound, light and live visuals, and host club nights with various styles of electronic music. He has been working as a director and curator of the newcomer section "INIT" at the European Media Art Festival since 2016. Lives and works between Os and Amsterdam. → www.jannikbusmann.de

Dirk Erdmann *1991, is a collaborative designer and musician from Osnabrück, Germany. His works mainly revolve around interaction in experiences with a heavy emphasis on motion. A multidisciplinary approach to a defined problem is always at the core of his projects. The same translates into his auditory expressions in collaboration with other artist. As the co-founder of "the attic" he also endeavours to spread ideas about innovative design. → www.dirk-erdmann.com

Robert Schnüll *1992 is an interaction designer from Osnabrück. He started coding and media design at the age of 13 and is currently studying Media & Interaction Design at the University of Applied Sciences Osnabrück. He is co-founder of the design studio "the attic" and a member of the Serum-Music collective. 2015-2016 he worked at EMAF, and led the redefinition of the "media campus" into INIT with an amazing team. His projects and installations have been shown at various festivals and exhibitions. He has received several design awards for his involvement in design-related research projects and student projects. → www.robertschnuell.de

Serum

→ Serum Music

Serum is a collective of musicians, designers, cultural activists and friends from Osnabrück, Germany. They combine sound, light installations and live visuals, and host club nights with various styles of electronic music. With a strong background in club culture, Serum-Music creates special places and immersive experiences for participants to escape from daily life. Since 2013, they have hosted more than 20 indoor and outdoor events with renowned techno and house music artists.

Serum ist ein Kollektiv aus Musikern, Gestaltern, Kulturaktivisten und Freunden aus Osnabrück. Die Gruppe kombiniert Sound, Lichtinstallationen

und Live Visuals und veranstaltet Events mit den verschiedensten Spielarten der elektronischen Musik. Dazu gestaltet Serum stets besondere Orte, um immersive Erlebnisse fern des Alltags für Besucher zu schaffen. Seit 2013 veranstaltete das Kollektiv mehr als 20 Club- und Open Air Events mit renommierten Künstlern der elektronischen Musikszene.

DJs:

MARCIK → www.soundcloud.com/marci_k
Kafka Esk → www.soundcloud.com/kafka-esk
www.serum-music.de

Fundament Schallplatten

→ Mario Schoo

Mario Schoo from Fundament Schallplatten and "Version" plays an energetic mixture of Detroit/Chicago Acid, Disco and Deep House.

Mario Schoo von Fundament Schallplatten und „Version“ legt einen energetischen Mix aus Detroit/Chicago Acid, Disco und Deep House auf.

→ www.oneseconds.com
→ www.urland.nl

Evil Weblords II

→ onesecond / URLAND

Installation

Where Cyberspace used to represent freedom, equality and the right to privacy it has now become a capitalistic police state in which everyone, consciously or unconsciously, is being used and monitored by a handful of large corporations. In this not-so-serious game where theatre and gaming merge you wander through the virtual world of the internet anno 2017. Together with three other Cyber-heroes (internetcats), it is up to you to save the internet from its destruction!

Evil Weblords II is a collaboration between Dutch artist collectives oneseconds and URLAND. oneseconds creates interactive installations and social experiments that are a crossover between installation art and experiential theatre. URLAND makes visual, musical and physical performances that confront the audience with universal themes and questions.

The presentation of Evil Weblords II at EMAF is made possible with funding from Creative Industries Fund NL.

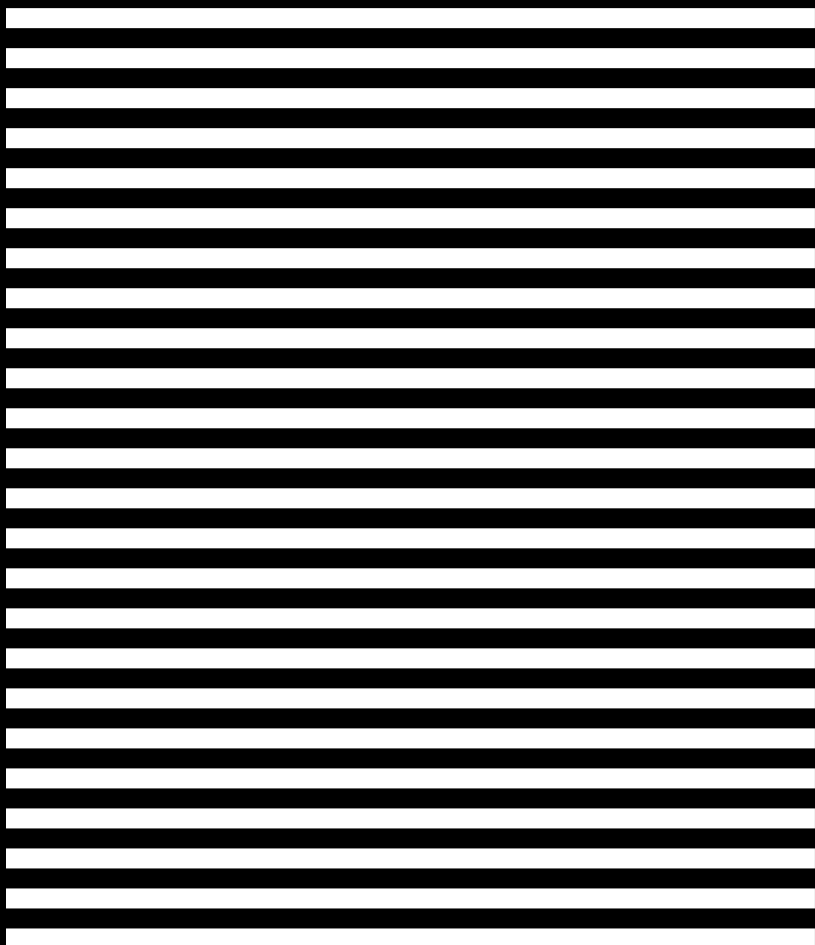
War die Cyberwelt einst ein Ort, der für Freiheit,

Gleichheit und das Recht auf Privatsphäre stand, ist er mittlerweile zu einem kapitalistischen Polizeistaat geworden, in dem jeder, bewusst oder unbewusst, von einer Handvoll großer Unternehmen benutzt oder überwacht wird. In diesem nicht so ernst gemeinten Spiel, in dem Theater und Spiel sich vermischen, wandern wir durch die virtuelle Welt des Internets Anno 2017. Gemeinsam mit drei anderen Cyberhelden (internetcats), liegt es an dir, das Internet vor seiner Zerstörung zu schützen!

Evil Weblords II ist eine Zusammenarbeit zwischen den niederländischen Künstlerkollektiven oneseconds und URLAND. oneseconds entwickelt interaktive Installationen und soziale Experimente, die ein Crossover zwischen Installationskunst und Experimentaltheater sind. URLAND zeigt visuelle, musikalische und physikalische Performances, die das Publikum mit universellen Themen und Fragen konfrontiert.

Die EMAF-Präsentation von Evil Weblords II wird durch die Finanzierung von Creative Industries Fund NL ermöglicht.

Register



List of Titles



148 #blacktivist
169 10.000 Moving Cities – Same but Different
069 A Friend
119 A Line Listening to Itself
100 A Paradoxical Hypertrophy of Touch
120 A Truly Magical Moment
089 Animal Condensed>Animal Expanded#1
168 Anthropy 201[∞]
078 Atheists Need Theology, Too
098 Attachment
194 Augmountain
049 Avant l'envol
091 Azayz
175 Because happiness is simple,
it doesn't take genius to discover it.
021 Between Flashback and Déjà-vu II
051 Beuys
174 Biotic Explorers
158 body trouble of vanilla protein
140 Border Mover
178 Brian
042 Bridge Over Troubled Water
088 Buried in Light
058 Call of Cuteness
192 Centaure
043 Children of the Null
060 Cilaos
102 Cinema Futures
050 Ciudad Maya
079 Colossal Cave
061 Conversation with a Cactus
031 Convolv
063 Cove
069 Curses
086 Das Gestell
035 Deep Insomina
048 Der Abschied
047 Der Hermetische Zirkel
170 Desdroid News
022 Die Bibioskopin – Lesen lernen mit Franzi
082 Die Figur in mir
041 Die Herberge
162 Die meisten von uns allen (Gesammelte Briefe)

047 Die Sitzung
071 die welt bremst
183 Digital rentierism and audience territory
062 DOA (Dead on arrival)
185 Fakes as a subversive, artistic strategy
099 Drone
152 Du und die um Dich herum
066 Eason
090 Échangeur
161 Echo (w), digital / Echo (f), digital
041 Edith Loops
038 Electro-Pythagorus
(a portrait of Martin Bartlett)
190 Entropie
074 Everything is Cute to Me
199 Evil Weblords II
025 exodus
092 Exposure
057 Fiesta Forever
030 Fishing is not done on Tuesdays
136 Flow
099 Fly high or I fly above you
032 Foyer
144 Freeroam À Rebours, Mod#1.1
063 FUDDY DUDDY
199 Fundament Schallplatten
172 Fungus Indicium
175 Gifgun
036 Gis
097 Great Art
053 gurtrug Nr. 1
086 Ha Terra!
046 Habits
084 HASHTI Tehran
034 HEIMAT
100 Hey You!
135 History of Political Operating Systems 304
Revision Materials
186 Hoaxmap.org
126 Hommage à New York III
178 hunch.
034 Hunde
072 Hundreds – What Remains
163 I thought it would feel good... and I was right.
077 in 1974
027 in between identities
101 Incident Reports
064 Information Skies
085 Insular
138 Internet 'In' Things
121 Jill
044 Joanne
052 jüm-jüm
095 Kairos Dirt & the Errant Vacuum
092 Koropa
066 La disco resplandece
044 Land of Desire – Happy is the New Black

055	Land of Not Knowing	076	Solon
072	Le Spectre – Left Foot	027	Something About Silence
057	Leben	054	Spacecut
081	Les algues dans tes cheveux	088	Spotlight on a Brick Wall
186	Let's Play Germany	081	Stand-by office
053	Little Night	142	State of the Art
060	Los pasos del agua	150	Sticky Drama
027	Lucky	091	Suijun-Genten
198	Magnetic and Coders	027	Surface Glaze
040	Mammaries	177	Swamp Orchestra
062	Megiddo Council	118	Swans
075	METUBE 2 AUGUST SINGS CARMINA BURANA	165	Switch Reality
027	Moon Blink	070	t.r.a.n.s.i.t.i.o.n 01
082	Muscou Mythologies	035	Taksim Square
027	MY BBY 8L3W	116	Television Signal (One Minute)
046	My Memorial Day	122	Territory
097	My Newsfeed / November	094	TET-Stadt
176	myths about everything	176	The Aerographer
031	Necessity Has No Low	103	The Art Of Moving
174	No habrá servicio los domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria	146	The Haul (Hello Everybody)
077	No Shooting Stars	159	THE KITTY AI: Artificial Intelligence for Governance
023	Non contractuel	076	The Magic Hedge
043	Notes from Titchener's Cage	124	The Museum Is Free
073	Nou Nen feat. utae	173	The oCat News Distractor
093	Nuestra amiga la luna	073	The Pants – Whyte Gurl
154	O.T. 875	156	The Reader
056	oo-nye-doo?	056	The Unobserved Wolrd
023	OS Love	089	The Watershow Extravaganza
067	Parking Lot Attendant	068	The Welfare of Tomás Ó Hallissy
083	Part	096	Thought Broadcasting
039	Pawlenski – Der Mensch und die Macht	074	Tomo y obligo
027	Plateau	087	Tony Conrad: Completely In The Present
132	Playstation	130	Touching Reality
029	PUMP	096	Touching Software (House of Cards)
071	Q	070	TWISTSTEP
021	RadianceScape	059	UFE (UNFILMEVENEMENT)
024	Re viewers	028	Uliisses
166	real	050	Um Campo de Aviação
079	Reason's Code	177	uniception – Einzigartige Wahrnehmung
045	Reckoning 4	172	Unprotected Stream
179	Rhythm Tube	045	Updating Death
134	Rollator	128	Useless Weapons Series
058	RRRING RRRING	098	UsThemThemUs
080	Rubber Coated Steel	183	Van Gogh TV / Ponton
083	Schneewittchen	093	Vanishing Point
037	See a Dog, Hear a Dog	183	Videolabyrinth
065	Selbstkritik eines bürgerlichen Hundes	179	Viiib
022	Selfencoding	180	waorie
198	Serum (Dj Set)	180	weave
164	Skin Scan	026	Welcome to Relief & Monitoring
197	Skymachine	033	Werner Nekes – Das Leben zwischen den Bildern
173	slide installation	025	WHAT WEEE ARE – WEEEdroponics
024	Smarter User	160	White Cube
184	Social Networks – Communication	027	Wunschkonzert
040	Soft Power	085	Y Berá – Bright Waters

<u>List of Artists</u>	
080	Abu Hamdan, Lawrence
060	Acevedo, César Augusto
160	Adams, Benjamin
100	Afonso, Filipe
166	Alsaadi, Tariq
183	Anders, Friederike
079	Arnfield, Graeme
040	Artemenko, Elena
045	Aschmann, Carsten
172	Asisi, Elias
043	Assor, Nadav
116	Aubrecht, Ruben
166	Averdiek, Yannick
035	Azar, Shabnam
025	Baba, Acci
032	Bahri, Ismaïl
071	Banisch, Michal
118	Barotti, Marco
119	Basanta, Adam
120	←
062	Bascougnano, Marc
072	←
166	Behrens, Yasmin
197	Benders, Colin
186	Berendes, Stefan
180	Berndt, Maximilian
034	Birnbaum, Eric
083	Blumstock, Irma
049	Bonvin, Laurence
082	Boschmann, Andreas
041	Braun, Ulu
093	Broca, Velasco
022	Brynntrup, Michael
027	Buhr, Patrick
198	Bussmann, Jannik
043	Butler, John
068	Campbell, Duncan
076	Campolina, Clarissa
063	Cantwell, Natasha
121	Carré, Lilli
122	Chabrowski, Yvon
124	Cheval, Olivier
067	Clermont, Charlotte
173	Cordt, Laura Carlotta

192	d'Haeseleer, Kurt	096	Jordan, Nick
029	David, Joseph	042	Jussila, Antti
025	De Marchi, Alessio	073	Kabuki, Sawako
126	Deloison, Florent	036	Kalhor, Narges
027	Denningmann, Marlene	042	Kallio, Jari
091	Dupuis, Ilias	026	Karfiol, Ronnie
180	Duvendack, Tim	175	Kassier, Andy
027	Effinger, Lotte Meret	184	Klein, Georg
173	Engelhardt, Annika	170	Kloster, Maxim
198	Erdmann, Dirk	058	Kneffel, Thomas
066	Everson, Kevin Jerome	027	Kohlberger, Rainer
184	Findeisen, Leo	176	König, Julia
061	Florenty, Elise	084	Kötter, Daniel
038	Fowler, Luke	041	Kötting, Andrew
070	Franken, Oliver	178	Krauss, Andreas
024	Fraun, Kuesti	135	Kuruş, Elli
048	Freytag, August	132	Kühfuß, Fabian
063	Fruhauf, Siegfried A.	134	←
044	Fujiwara, Simon	045	Lambert, Kent
066	García Ibarra, Chema	039	Langemann, Irene
100	Garland, Tessa	170	Langenberg, Kaii Roman
027	Geißer, Ines Christine	169	Lee, Marc
027	Geißer, Kirsten Carina	067	Lefebvre, Alain
179	Gimmel, Elena	197	Legowelt
035	Girav, Alexander	098	Levy, Florencia
161	Glauber, Stephanie	136	Liebl, Carolin
071	Gohl, Jarii van	058	Lien, Brenda
179	Gorissen, Finja	097	Lincoln-Vogel, Auden
184	Gottlieb, Baruch	197	Lippok, Robert
024	Gresser, Isabella	150	Lopatin, Daniel
178	Grosch, Ve	170	Lühl, Claudia
096	Grosser, Benjamin	048	Luxembourg, Steve
023	Gut, Luc	069	Mack, Jodie
174	Gutiérrez,	077	Magdy, Basim
	Nieves de la Fuente	180	Mai, Jonas
031	Hamed, Ahmed	165	Malterer, Christian
166	Heide, Jakob zur	170	←
183	Heidersberger, Benjamin	103	Marinho de Sousa, Liliana
023	Heintz, Paul	081	Maroufi, Randa
056	Heissenberg, Lisa	099	Marshall, Greg
092	Henno, Laura	030	Marxt, Lukas
081	Hérétakis, Daphné	185	McCarty, Diana
174	Hespenheide,	037	McLean, Jesse
	Julian-Anthony	138	Mehrvarz, Mahan
186	Hestermeyer, Stefan	175	Mendzies, Kevin
167	Hieronimus, Desirée	046	Meroz, Daniella
130	Hirschhorn, Thomas	064	Metahaven
162	Hoffmann, Sara	089	Michael, Sophie
165	Holtmann, Christoph	095	Minax, Madsen
077	Hoolboom, Mike	070	Mochida, Kanta
101	←	178	Moesgen, Tim
170	Hörner, Valeria	076	Moffet, Frédéric
087	Hubby, Tyler	097	Mohr, Thomas
168	immersive.earth	082	Mokrzycka, Ania
080	Jacobs, Rob	075	Moshel, Daniel
057	Jácome, Jorge	027	Mueller, Vanessa Nica
179	Janssens, Tom	072	Nagler, Lars

028	Nekes, Werner	027	Radan, Aleksandar	165	Sürig, Marvin
051	←	065	Radlmaier, Julian	178	Tellbüscher, Anna
052	←	150	Rafman, Jon	021	Terziev, Krassimir
053	←	170	Rampf, Kevin	180	Theil, Aljoscha
054	←	194	Rauert, Yochanan	089	Thomas, Jennet
027	NEOZOON, Art Collective	098	Rayburn, Nicole	180	Tiedge, Diana
074	Neubauer, Sebastian	178	Rehwinkel, Laura	083	Tischbein, Thadeusz
166	Nguyen, Agnes	152	Reichl, Veronika	170	Tran, Kieu
194	NI NO	080	Reijniers, Anne	025	Turcato, Alessandra
070	Nogami, Katsuki	078	Reinke, Steve	061	Türkowsky, Marcel
140	Novak, Primož	154	Reiss, Stefan	047	Uebele, Moritz
092	O'Brien, Treasa	060	Restrepo, Camilo	199	URLAND
140	Oblak, Nika	031	Richardson, Colby	056	Valentin, Paul
030	Odenbach, Marcel	085	Rinland, Jessica Sarah	088	Valluri, Gautam
142	Öffler, Julian	180	Rittmeister, Neele	059	Vayssié, César
199	onesecond	047	Rossol, Oliver	086	Vaz, Ana
046	Ong, Emmy	094	Russo, Karen	044	Verheijden, Donna
165	Optinous VR Team	034	Rüthel, Andrea	057	Vetter, Lorenz
170	←	085	Saenz, Mauricio	192	Vigroux, Franck
091	Orikasa, Ryo	062	Saiz, Manuel	071	Viita, Milja
178	Otte, Lennart	055	Sanguedolce, Steve	179	Wachsmann, Samira
050	Padilla Domene, Andrés	069	Sassi, Pekka	163	Wagner, Finn
042	Pallasvuo, Jaakko	168	Saup, Michael	158	Wagner, Stella
102	Palm, Michael	198	Schnüll, Robert	164	Weyler, Anne
144	Panhans, Stefan	199	Schoo, Mario	073	Whyte, Kelsey
146	←	186	Schwarz, Karoline	022	Wibmer, Katharina
040	Panzarino, Monica	170	Schwerdtfeger, Franz	086	Widmann, Philip
079	Payne, Simon	198	Serum Music	098	Wiersbinski, Paul
034	Peeters, Sam	093	Silokunnas, Jukka	179	Winter, Sebastian
088	Peoples, Alee	170	Simon, Wilhelm	166	Witte, Monika
074	Perry, Samuel	190	Spahn, Wolfgang	173	Wroblewski, Alena
177	Petkovic, Bojana	170	Speier, Henryk	021	XCEED
148	Pfeifer, Mario	128	Speiser, Alexandra Ehrlich	159	Yoldas, Pinar
033	Pfeiffer, Ulrike	156	Stanza	176	Zanotello, Luiz
050	Pimenta, Joana	088	Stoltz, Mike	177	Zölsch, Jana

