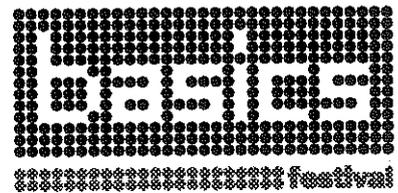


**galerie5020.**  
**basics.ausstellung**



Wilfried Agricola de Cologne  
Diego Bonilla  
Martin Conrads  
Tobias Dittmann  
Tina van Duyne / Grischinka Teufl  
Farmersmanual  
Manuel Hartmann  
Rena und Vlada Jeremic  
Sebastian Poerschke / Simon Hauschild  
Gebhard Sengmüller

In vielfältiger Weise verfolgen die in der Ausstellung präsentierten künstlerischen Arbeiten Strategien, die im medialen Spiel der Illusionen und Kombinatoriken historische und aktuelle Herausforderungen der Apparaturen und Programme thematisieren: mit den Mitteln eines Hörspiels über die Kopierschutz-Software ‚Fade‘ (Martin Conrads), mit einer Vorrichtung, die digitale Ergebnisse mit analogen Techniken erzielt, indem historische ‚Open Source – Kanäle‘ der Funkamateure genutzt werden (Gebhard Sengmüller), mittels eines Apparates namens ‚Sendi‘, dessen Anwendungspraxis Konsens und Standardisierung als Grundlagen von Kommunikation negiert (Rena und Vladan Jeremic). Eine weitere konzeptionelle Arbeit abstrahiert diese Kommunikationskanäle und adaptiert Werkzeuge und Codes aus funktionierenden Systemen, wie der Navigation und Kommunikation, treibt die Abstraktion der Künstlichkeit weiter in eine neue Abstraktionsebene, um ein Phänomenales, ein Unbeobachtbares zu generieren (Tina van Duyne / Grischinka Teufl).

Ein Aufbrechen üblicher Präsentationsformen im Kunstkontext ist vielen experimentellen Arbeiten zu eigen: Hybride Foren, die virtuelle und physische Räume verbinden und dem kollektiven Potential von Netzwerktechnologien ebenso geschuldet sind (Wilfried Agricola de Cologne) wie globalen Problemen, die eine Extension in den öffentlichen Stadtraum, der als Aktionsraum vom Basislager in der Ausstellung aus bespielt wird, sinnvoll forcieren (Farmersmanual).

Ein Befragen der Grundlagen und Selbstverständlichkeiten ist naturgemäß mit historischen Entwicklungen und Standards verbunden, deren Aktualisierungen überraschende Sichtweisen und Neuformulierungen hervorrufen – ob als aktionistisches Remake eingezwängt in die Formatvorgabe der Filmrolle (Sebastian Poerschke / Simon Hauschild) oder als erneute Reflexion der Apparatus-Debatte, die das Bild als Schnittstelle zwischen Technik und ZuschauerIn neu aktualisiert (Tobias Dittmann). Die bei Medienkunstaustellungen zumeist inflationär bemühte Interaktion von BesucherInnen mit Apparaturen und Programmen findet hier in einer ungewohnten selbstprophezeienden Installation statt, ohne dass die BesucherInnen eines tätig Werdens entgehen wären (Manuel Hartmann).

Die in der Ausstellung versammelten Arbeiten zeigen, dass oftmals ein Sinn von Fragen nicht in den Antworten, sondern im Fragen selbst zu suchen ist. Sie vermeiden eine priesterliche Offenbarung ästhetischer Qualitäten komplexer Technologien ebenso wie das Entwerfen exemplarischer Lösungsmöglichkeiten für neue und auf die menschliche Physis abgestimmte Schnittstellen. Entgegen einem Anleitungsschema für adäquate Nutzungen arbeiten und bewegen sie sich in den Zwischenräumen der Technologieentwicklung und -anwendung: Sie greifen auf, definieren und lenken um, versuchen andere als für kommerzielle Anwendungsgebiete zelebrierte Pfade zu beschreiten.

**Wilfried Agricola de Cologne**

**[R][R][F] 2004--->XP -**

**[Remembering-Repressing-Forgetting]**

<http://www.newmediafest.org/rmf2004/>

ist ein experimentelles New Media Kunstprojekt des Kölner Medienkünstlers Agricola de Cologne, welches in den Jahren 2004 und 2005 als ein globales Internet basiertes Networking -Projekt durchgeführt wird. Zentrales Thema --->"Memory and Identity"

Zentraler operating Aspekt --->"networking as artworking". Zentraler Präsentationsaspekt ---> physische Installation - Austausch und Kombination von virtuellem und physischen Raum. Agricola de Cologne ist ebenfalls New Media Kurator und Gründer des [NewMediaArtProjectNetwork]:||cologne. Er hatte mehr als 100 Einzelausstellungen und nimmt seit vielen Jahren an zahlreichen Medianausstellungen und -festivals in aller Welt teil.

**Diego Bonilla**

**A Space of Time**

„A Space of Time“ ist eine nicht linear erzählte Geschichte, die eine virtuelle Tour durch ein altes Gebäude bietet: dieses strukturiert die Erzählform gleichermaßen wie auch die erst über ein Navigieren durch Zimmerfluchten, Gebäudeteile und Stockwerke sich - immer neu - erschließende Narration.

Reagierend auf die Überflutung mit unzähligen Werbeformen beschließt die Protagonistin der Erzählung (ihrerseits Werbegrafikerin wie auch Schriftstellerin), die Strukturen der Werbung zu nutzen und gegen sie zu verwenden. In unterschiedlichen Settings wird der unreflektierte (blinde) Gebrauch von Technologien, die Kommerzialisierung von Liebe und Gefühl, der derzeitige fanatische Glaube an Fortschritt und Wissenschaft, thematisiert und hinsichtlich seiner kapitalistischen Verwertungsstruktur attackiert.

Diego Bonilla, geboren 1969, Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaften in Mexiko/Stadt und New York, z.Z. Assistenzprofessur in Kalifornien, mehrere Publikationen

**Martin Conrads**

**"Fade". Ein Hörstück**

Die von einem Softwareunternehmen im letzten Jahr angekündigte Kopierschutzfunktion für Computerspiele, "Fade", arbeitet mit dem sogenannten "Verblässerprinzip" - absichtlichen Defekten auf dem Originalmedium, die von Kopierprogrammen als Fehler gedeutet und sodann korrigiert werden. Beim nächsten Gebrauch der kopierten Version hat sich das Spiel verändert: Bestimmte Stellen sind "verblasst", das Spiel wird nach und nach unbrauchbar.

Der Einsatz dieser Technologie des Digital Rights Managements auch in anderen Bereichen

elektronischer Kulturproduktion ist zu erwarten. Wird etwa ein kopiertes Hörspiel mehrfach abgespielt, korrigiert der CD-Spieler die entsprechenden Stellen: Statt eine starre Kopierschutzmauer zu errichten, wird die korporative Angriffslinie bei dieser Form so genannten "psychologischen" bzw. "schleichenden" Kopierschutzes ins Innere des Hörspiels verlegt. Findet der CD-Spieler die subversiven Originalfehler nicht mehr, wird das Hörspiel als Kopie erkannt. Daraufhin beginnen die Sounds zu bröseln, der Spielverlauf wird stückweise trockengelegt, entscheidende Stellen werden lückenhaft und der Kampf um "digitale Rechte" bestimmt den Inhalt.

Martin Conrads, geboren 1969 in Köln, Studium der Publizistik, Psychologie und Neuere Geschichte an der Freien Universität Berlin, von 1996 - 1999 Mitglied des Berliner Internetradios/Medienkunst-Kollektivs "convex tv.", seit 2000 Teil des temporären Künstler/innenkollektivs "werkleitz.com" und der Künstlergruppe "edit suisse group", seit 2001 Teil des Audio-Kollektivs "test bed", alle Berlin. Zahlreiche Hörspielproduktionen, Vorträge und Teilnahmen an Symposien, Ausstellungen und -beteiligungen seit 1997, Lehrtätigkeit und Assistenzen seit 1998, lebt in Berlin.

**Tobias Dittmann**

**"BLICKE - APPARATE"**

**45 Min, Orig. franz. m. d. U., 2003**

In dem Film hört man auf der Ton-Ebene ein Interview mit Marcelin Pleynet und Jean-Louis Baudry, die zu den wichtigsten Autoren der "Apparatus-Debatte" gehören. Die Debatte, nahm 1969 in Paris ihren Anfang und stellte die gesamte Kinotechnik unter Ideologieverdacht. Ihr Ansatz war, anstatt den filmischen Inhalt, das Kino-Dispositiv zu analysieren, also vom Ort der Einschreibung (Kamera) bis zum Zuschauer-Subjekt. Im Film werden diese Inhalte, von den selben Autoren, aus heutiger Sicht wieder angesprochen. Die Bildebene repräsentiert die Idee des Bildes als Zeichen und Schnittstelle zwischen Technik und Zuschauer.

Tobias Dittmann, 1967 in München geboren, Studium der Filmregie am Royal College of Art, London, von 2001 bis 2003 Studium an der Kunsthochschule für Medien, Köln, Bereich Film und Fernsehen. Seit 1994 eigene Filmarbeiten, Teilnahme an Filmfestivals seit 1996, diverse Auszeichnungen und Preise.

**Tina van Duyne & Grischinka Teufl**

«·»

**Wien - Lybien / 2003**

Bei diesem Projekt handelt es sich um die systematische Konstruktion des raum/zeitlichen Phänomens «·». Es behandelt die mediale Selbstbefähigung zweier Menschen in zwei verschiedenen Kulturkreisen. Dazu wurde ein System entwickelt welches Orte in Wien und Libyen durch Kommunikation, zeitgleicher Navigation und dessen Dokumentation aufeinander "synchronisiert". Durch künstliche Abstraktion und Transformation von bestehenden Systemen (Codes,

Navigation, Orientierung, Maßstäbe, Sprachen) wurde etwas Unbeobachtbares, Phänomenales, aber Existentes generiert, was als «·» bezeichnet werden kann.

Das vergangene Phänomen «·», wird nun von medialen Auskoppelungen und Transformationen der Erkenntnisse und Beobachtungen bedeutet und rekonstruiert, da es selbst für die ausführenden Personen unsichtbar bleibt.

Dieses Projekt ist in Kooperation mit dem Institut für Kunst- und Wissenstransfer der Universität für Angewandte Kunst in Wien, entstanden.

Christina van Duyne, geboren 1971 in Södertälje, Schweden, bis 2003 Studium an der Universität für Angewandte Kunst, Wien. Seit 1999 diverse Grafik Designs, seit 2001 Ausstellungen und Ausstellungsbeiträge, u. a. 'Global Tools', Wien 2001, Kunsthalle Projekt Space, Wien 2003

Grischinka Teufl, geboren 1978 in Salzburg, Studium der Philosophie und Kommunikationswissenschaften, Salzburg, ab 2000 Studium an der Universität für Angewandte Kunst, Wien. Ausstellungen und Ausstellungsbeiträge seit 1998.

#### **farmersmanual**

##### **Graceful Crystallisation**

Im Zentrum unserer Auseinandersetzung mit Raum stehen raumgroße geodätische, synthetische und tensile Kugelkonstruktionen, kurz Bucky Balls. Diese Bucky Balls sind gleichzeitig audiovisuelles Display und physisches Interface. Der Betrachter lenkt die im Raum frei beweglichen Kugeln und navigiert durch unterschiedliche Interpretationen von realen und virtuellen Räumen. Bildlich gesprochen ist der Bucky Ball ein Symbol der Erdkugel, des weltumspannenden Internets und dessen netzartiger Struktur. Als physischer Gegenstand ist er ein Raum innerhalb eines Raumes, ein Hinweis auf eine andere Art von Architektur, die zyklisch, erweiterbar und unendlich ist.

Farmersmanual is a distinguished, pan-European, multisensory disturbance conglomerate working on new musical and technological instruments for improvisation, network visualization and sonification, tools for networked performances and remote collaboration and forms of documentation that prolong the idea of openness and reinterpretation. Farmersmanual has had a stream of performances and installations since 1996, continuously expanding their performance and publishing practice from music concerts to interdisciplinary cultural, aesthetic and political experiments, which move away from the static representation of art and culture, and towards environments where the public becomes an essential part of the work.

**Simon Hauschild & Sebastian Poerschke**

**"Backpfeifen3 / "slaps3**

**Ein experimenteller Film in einer Einstellung**

**16 mm, Farbe / colour, Lichtton / optical sound, 25 fps, 1:1.37**

Eine Rolle Film, ein Versuch, also etwa zehn Minuten Zeit, zwei junge friedliebende Männer im Wald die sich gegenseitig backpfeifen, es hat etwas geschneit, kein Schnitt, keine Regeln - ein Experiment

Sebastian Poerschke, geboren 1975 in Haltern, BRD, Studium der visuellen Kommunikation an der Hochschule für bildende Künste, Hamburg, seit 2000 Realisierung mehrerer Kurzfilme und Regieassistenzen, ab 2002 Postgraduiertenstudium an der Kunsthochschule für Medien, Köln

**Manuel Hartmann**

**gratis\_ gratis\_ gratis**

**ausstecken, einpacken, mitnehmen**

**Eine Installation zur freien Entnahme**

Einfach gratis ist die audiovisuelle Serviceleistung von Manuel Hartmann. DVD\_ Player und Fernseher preisen sich lautstark mittels Werbejingle zur freien Entnahme an. Die BetrachterInnen werden dazu angehalten, die künstlerische Arbeit abzubauen und mit sich zu nehmen.

Die als loop funktionierende Aufforderung, den Akt des Schenkens anzunehmen, zielt auf eine Interaktion zwischen Besucher, künstlerischer Intervention und Unterhaltungsmedium.

Manuel Hartmann, geb. 22.07.1981/ Graz. Studium: Experimentelle, Linz

**Gebhard Sengmüller**

**VSSTV - Very Slow Scan Television**

VSSTV benutzt die in jedem Moment auf freien Funkkanälen abrufbaren Bildübertragungen des historischen Public Domain-Fernsehens SSTV, das schon seit Jahrzehnten frei verfügbar ist, als Grundlage einer Analogiebildung: das Funktionsprinzip der Fernsehbildröhre, die mit ihrer Lochmaske Tonwerte aus der Mischung der drei Grundfarben darstellt, wird angewandt auf die zwar wesentlich größere, aber überraschend ähnliche Struktur von Luftpolsterfolien, wie sie üblicherweise als Verpackungsmaterial verwendet wird.

Die zu diesem Zweck entworfene Vorrichtung hat also die Aufgabe, Bilder zu empfangen und auf einem neuen Bildmedium auszugeben. Dazu wird eine Plotter-ähnliche Vorrichtung konstruiert, die in einem kontinuierlichen Vorgang Luftbläschen für Luftbläschen der Folie mit Farbstoff in den drei Grundfarben (Rot - Grün - Blau) füllt und diese so in einzelne Bildpunkte verwandelt. Die Pixelansammlungen verschmelzen für die BetrachterInnen wieder zu dem ursprünglichen

Gesamtbild.

VSSTV entwirft eine Vorrichtung, die auf mehrere Weise Analogien herstellt: Zwischen Bild und Ton, Digital und Analog (man könnte auch sagen, dass in der Art der VSSTV Bilderzeugung digitale Ergebnisse mit analogen Techniken erzielt werden), Fernsehschirm und Luftpolsterfolie.

Gebhard Sengmüller ist bildender Künstler, tätig im Bereich Medientechnologie, lebt und arbeitet in Wien. Seit 1992 entwickelt er Projekte und Installationen, die sich mit der Geschichte elektronischer Medien beschäftigen; neuartige Ordnungssysteme für Medieninhalte schaffen; und autogenerative Netzwerke konstruieren. (Siehe auch [www.itsallartipromise.com](http://www.itsallartipromise.com))

9. Mai - 15. Mai 2004

So - Fr 14 - 18 Uhr, Sa 10 - 13 Uhr

Im Rahmen von basics. Festival

Medien | Kunst | Gesellschaft

Ein Kooperationsprojekt mit ARGEkultur, FH / MMA und subnet.