

SERVICE

Veranstaltungsorte:

Kulturforum Haus Dacheröden

Anger 37
99084 Erfurt

Thüringer Staatskanzlei

Regierungsstraße 73
99084 Erfurt

KONTAKT

Kathrin Wagner

Thüringer Landesmedienanstalt

Steigerstraße 10
99096 Erfurt

Telefon (0361) 211 77 - 0
Telefax (0361) 211 77 - 55

E-Mail mail@tlm.de
www.tlm.de

Ein multimediales Veranstaltungs- und Ausstellungsereignis zum
20-jährigen Bestehen der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

M E D I A L E

L E B E N S -

T R Ä U M E !

DROHT UNS EINE DIGITALE HEIMAT?

M E D I A L E

L E B E N S -

T R Ä U M E !

DROHT UNS EINE DIGITALE HEIMAT?

I N H A L T



EINLADUNG	7
<i>Jochen Fasco,</i> Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt	

GRUSSWORT	9
<i>Andreas Bausewein,</i> Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Erfurt	

EINFÜHRUNG	11
<i>Professor Dr. Herbert Lachmayer,</i> Kunstuniversität Linz und DA PONTE Research Center	

DANK UND IMPRESSUM	12
---------------------------	-----------

VERANSTALTUNGEN	13 – 24
------------------------	----------------

KATALOG ZUR AUSSTELLUNG	25 – 63
--------------------------------	----------------

SERVICE	65
----------------	-----------

T

M

E I N L A D U N G

L

Sehr geehrte Damen und Herren,

in den letzten 20 Jahren hat sich die Medienwelt tiefgreifend verändert. Mit der Digitalisierung und dem Internet sind völlig neue Formen und Anwendungen entstanden. Die Anzahl der Angebote und das Spektrum der Inhalte sind exponentiell angewachsen. Die Medien sind bunter und vielfältiger geworden - aber auch mächtiger und gefährlicher. Vor allem aber haben Medien in den letzten beiden Jahrzehnten endgültig die Sphäre des Privaten verlassen und in alle Bereiche unseres Lebens Einzug gehalten. Diese neue Dimension der Medienentwicklung bietet modernen Gesellschaften und jedem Einzelnen neue Möglichkeiten, stellt uns aber auch vor neue Fragen und Herausforderungen.

Anlässlich des 20-jährigen Bestehens der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) wollten wir uns diesen Möglichkeiten, Fragen und Herausforderungen einmal in einer anderen Form stellen: Unter dem Motto „Mediale Lebens(t)räume“ haben wir Künstler, Wissenschaftler und Medienmacher eingeladen, sich im Rahmen eines multimedialen Ausstellungs- und Veranstaltungsevents mit den neuen Möglichkeiten, Fragen und Herausforderungen auseinanderzusetzen, die der Siegeszug der digitalen Medien für unsere Gesellschaft und jeden Einzelnen mit sich bringt. In Kooperation mit der Stadt Erfurt und in Zusammenarbeit mit den Hochschulen, dem Bürgerrundfunk und den anderen Medienanbietern in Thüringen haben wir versucht, eine Plattform für die Entwicklung und den Austausch von Ideen und Gedanken zu schaffen, Künstlern und Medienmachern die Möglichkeit zu bieten, ihre Arbeiten einer breiteren Öffentlichkeit vorzustellen und das Profil des Kultur-, Medien- und Hochschulstandorts Thüringen zu unterstreichen.

Wir freuen uns sehr, dass so viele Partner unserer Einladung gefolgt sind. Ich möchte mich an dieser Stelle sehr herzlich bei allen Beteiligten und Kooperationspartnern für die Zusammenarbeit und die Unterstützung bedanken. Mein besonderer Dank gilt dem Oberbürgermeister und den Mitarbeitern der Landeshauptstadt Erfurt, die als Kooperationspartner die Räume für die Ausstellung zur Verfügung gestellt und uns mit Rat und Tat unterstützt haben sowie Herrn Professor Dr. Herbert Lachmayer, der seine ganze Kreativität und Erfahrung in den Dienst unseres Projekts gestellt hat.



JOCHEN FASCO

Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt

GRUSSWORT

Früher war die Medienlandschaft überschaubar: Es gab die Tages- und Wochenzeitungen, das Radio und eine übersichtliche Anzahl an Fernsehsendern – und das lange Zeit in schwarz-weiß. Und heute? Aus der überschaubaren Medienkleinstadt ist eine Megacity mit unzähligen Wegen, Kreuzungen, Lebensräumen und Möglichkeiten geworden, deren Stadtplan, wenn es denn einen gäbe, schon morgen nicht mehr aktuell wäre.

Während sich ältere Bewohner zumeist auf gewohnten Pfaden bewegen, erkunden die Jungen die Stadt mit all ihren Möglichkeiten. Kinder und Jugendliche haben ihre Eltern in der medialen Lebenswelt häufig längst abgehängt. Wie in jeder Megacity gibt es Plätze, die man ohne zu Zögern weiterempfiehlt, deren Besuch sich schon für ganz junge Onlinemediennutzer lohnt. Der Erfurter Netcode ist diesbezüglich ein wichtiger Wegweiser und kompetenter Ansprechpartner.

Vielfach gibt es Verhaltens- und Spielregeln, die eine gewisse Medienkompetenz voraussetzen. Diese Regeln zu kennen und entsprechende Kompetenzen zu erwerben, ist unumgänglich; heute mehr denn je. Hier leisten die Thüringer Landesmedienanstalt, der Landesfilmdienst Thüringen e. V., die Jungen Medien Thüringen e. V. sowie zahlreiche Initiativen, Vereine und Wissenschaftler eine wichtige Arbeit. Doch all das nützt nichts, wenn nicht Lehrer, insbesondere aber die Eltern hinschauen, was ihre Kinder machen. Denn in dem Netz der schier unbegrenzten Möglichkeiten gibt es auch schwarze Schafe und dunkle Orte, vor denen die jungen Mediennutzer gewarnt und geschützt werden müssen. Sonst können aus medialen Lebens(t)räumen schnell Alpträume werden.

Im Rahmen des Veranstaltungs- und Ausstellungsereignisses „Mediale Lebens(t)räume“ anlässlich des 20-jährigen Bestehens der Thüringer Landesmedienanstalt wird all das und vieles mehr thematisiert. Als Oberbürgermeister der Kindermedienstadt Erfurt lade ich Sie herzlich ein, die medialen Lebens(t)räume zu erkunden!



ANDREAS BAUSEWEIN

Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Erfurt


S T A G I N G K N O W L E D G E

INSZENIERUNG VON WISSENSRÄUMEN

Durch die ungebremste Spezialisierung greift die Entwicklung einer „Kompetenz des Generalisierens“ in unserer „Medien-Gesellschaft“ immer weniger - zumal der Vorgang des „Er-Surfens“ von Wissen zwar als eine Art Alltagsroutine da ist, ohne jedoch die Parameter näher zu reflektieren, die zu einer erfahrungs- und erkenntnisrelevanten Kombinatorik einer interdisziplinären (wie transkulturellen) Kontextualisierung von „Wissen & Alltagskultur“ notwendig sind. Dieses setzt nämlich voraus, dass die unterschiedlichen Erkenntnisbereiche fachspezifischen Teilwissens in ihren „kulturellen Konnotationen“ und in ihrer sozialgeschichtlichen Relevanz und Wirkung zugeordnet werden können. „Sozialgeschichtlich“ meint in diesem Zusammenhang eine Art von „universalistischem Geschichtswissen“, das uns hilft, mit der Dimension des Historischen „in der Gegenwart“ anzukommen und die soziokulturelle Vorstellungskraft in einem Europa der kulturellen Vielfalt gleichsam als „Überlebens-Kompetenz“ zu schärfen.

Der Ansatz des „Staging Knowledge“ eröffnet in diesem Sinne die Möglichkeit, den Content in einer zeitgemäßen Strategie der Wissenschafts- und Kulturvermittlung als „Inszenierung von Wissensräumen“ umzusetzen und für heute zu aktualisieren. Dabei ist die Vermittlungsstrategie der Inhalte als ästhetische Darstellungstechnik immer auch Forschungsstrategie und umgekehrt. Das kuratorische Team kreiert in Zusammenarbeit mit dem Publikum einen Erlebnisraum, in dem die BesucherInnen selbst zur interaktiven Präsenz aufgefordert werden und nicht „draußen bleiben“. Darüber hinaus eröffnet die künstlerisch-wissenschaftliche Inszenierung einen Denk-Raum für die Künstler, für die Experten wie für das Publikum, um den Bildungsprozess auch erfahren und erleben zu können - ohne, dass man vermeint, einen Content vor sich zu haben, den man sich „reinziehen“ oder „runterladen“ kann.

Natürlich bildet das Text- und Bildmaterial der Recherche den Fundus, aus dem eine „Staging Knowledge“-Ausstellung vom kuratorischen Team buchstäblich „herbeigeredet“ wird: doch dadurch erst entsteht jene „Bühne“, auf welcher nach der Ausstellungseröffnung vor Publikum „weitergeredet“ wird.



PROFESSOR DR. HERBERT LACHMAYER
Kunstuniversität Linz und DA PONTE Research Center

DANK

Unser Dank gilt unseren Kooperationspartnern, Partnern und Unterstützern sowie allen Beteiligten

KOOPERATIONSPARTNER



FÖRDERER UND UNTERSTÜTZER



PARTNER

Akademie für Kindermedien – Antenne Thüringen – Arbeitsgemeinschaft der Mitteldeutschen Landesmedienanstalten (AML) – Bauhaus-Universität Weimar – ComputerSpielSchule Leipzig – Deutsche Kindermedienstiftung GOLDENER SPATZ – Deutschland Today – DJV-Landesverband Thüringen – Erfurter Netcode e. V. – Fachhochschule Erfurt – FILM e.V. Jena – Fraunhofer Institut für Digitale Medientechnologie IDMT – Friedrich-Schiller-Universität Jena – Geraer Bürgerfernsehen – Gutenberg-Gymnasium Erfurt – Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) Konrad Wolf – Institut für Computerspiel „Spawnpoint“ – junge medien thüringen e. V. – KIDS interactive GmbH – LandesWelle Thüringen – MDR1 Radio Thüringen – MDR Landesfunkhaus Thüringen – Mitteldeutscher Rundfunk – Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar – Radio F.R.E.I. – Radio Funkwerk – Salve.TV – Technische Universität Ilmenau – Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) – Thüringer Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (TMBWK) – Universität Erfurt – Universität Leipzig – Vorwerk & Co. Teppichwerke GmbH & Co. KG

IMPRESSUM

„Mediale Lebens(t)räume - Droht uns eine Digitale Heimat?“ ist eine Veranstaltung der

Thüringer Landesmedienanstalt
Steigerstraße 10
99096 Erfurt

Kuratoren: Prof. Dr. Herbert Lachmayer (Kunstuniversität Linz und DA PONTE Research Center)

und Prof. Angelika Heyen, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

Koordination und Fundraising: Juliane Fuchs (Bauhaus-Universität Weimar)

Presse und Öffentlichkeitsarbeit: Kathrin Wagner, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

„Hermeneutic Wallpapers“: Herbert Lachmayer und Margit Nobis

Gestaltung und Layout: Kai Matthiesen (www.kai-matthiesen.com)

Produktion: Torsten Hauboldt und Markus Wendling

Digital Imaging: Daniel Dobler (IM solutions)

Redaktionsschluss: 30. April 2011

V E R A N -
S T A L T -
U N G E N !

MONTAG, 27. JUNI 2011

Vernissage und Jubiläumsempfang

FESTSAAL

(auf gesonderte Einladung)

ab 18.30 Uhr Einlass

19.00 Uhr **Begrüßung***Jochen Fasco*, Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)**Festrede***Christine Lieberknecht*, Ministerpräsidentin des Freistaats Thüringen**Grußwort***Andreas Bausewein*, Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Erfurt**TAPENTÜR WUNSCH - Eintritt in die Welt der Möglichkeiten***Professor Dr. Herbert Lachmayer*, Kunstuniversität Linz**Mediale Lebens(t)räume***Professor Dr. Lorenz Engell*, Bauhaus-Universität Weimar**Ausblick***Johannes Haak*, Vorsitzender der Versammlung der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)Musikalische Begleitung *Troubled Mellowdy*

Im Anschluss Gemeinsames Eintauchen in multimediale Traumwelten

FÜHRUNGEN

20.30 Uhr **Mediale Lebens(t)räume***Professor Dr. Herbert Lachmayer*, Kunstuniversität Linz

GALERIE 1 UND 2

20.30 Uhr **Medienräume in den Roaring Twenties***Professor Dr. Patrick Rössler*, Universität Erfurt

MUSIKZIMMER

GESCHLOSSENE VERANSTALTUNGEN UND SITZUNGEN

13.00 - 17.00 Uhr Erfurter Netcode e. V.
Siegelausschuss

THÜRINGER STAATSKANZLEI

13.00 - 17.00 Uhr Erfurter Netcode e. V.
Fachbeirat

THÜRINGER STAATSKANZLEI

DIENSTAG, 28. JUNI 2011

10.30 - 11.30 Uhr **kunstSCHAU.tv – Leben im Netz**

BÜRGERSAAL

Willkommen in der neuen Kunstwelt*Frank Karbstein* im Gespräch mit *Professor Dr. Herbert Lachmayer*13.00 - 15.00 Uhr **Verleihung des Siegels „Erfurter Netcode“**

BÜRGERSAAL

20 Jahre dualer Rundfunk in Mitteldeutschland

MUSIKZIMMER

Fernsehen in OstdeutschlandVorstellung und Diskussion erster Ergebnisse einer Studie von *Professor Dr. Hans-Jörg Stiehler* und *Professor Dr. Werner Früh* im Auftrag der mitteldeutschen Landesmedienanstalten und des Mitteldeutschen Rundfunks18.30 Uhr **Begrüßung und Einführung***Dr. Gerlinde Frey-Vor*, Markt- und Medienforschung des Mitteldeutschen Rundfunks**Ostdeutschland im Fernsehen –**

Fernsehen in Ostdeutschland

Professor Dr. Hans-Jörg Stiehler, Universität Leipzig**Nachfragen und Diskussion***Werner Dieste*, MDR-Landesfunkhaus Thüringen*Jochen Fasco*, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)*Professor Dr. Hans-Jörg Stiehler*, Universität Leipzig

Moderation N.N.

20.00 Uhr **Vierhändig-Spielen**

Konzert

Johanna Gröbner, *Veronika Trisko*

FÜHRUNGEN

15.00 Uhr **Bilder im Ohr**

CAFÉ

Professor Dr. Olaf Weber, Bauhaus-Universität Weimar,
Professor für Ästhetik i.R.

GESCHLOSSENE VERANSTALTUNGEN UND SITZUNGEN

10.00 - 16.00 Uhr Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten (DLM)

MUSIKZIMMER

10.30 - 12.30 Uhr Erfurter Netcode e. V.
Vorstandssitzung

SALON 3

3. Fachtagung des Medienkompetenz-Netzwerks Thüringen

FESTSAAL

Zu alt für neue Medien? Medienpädagogische Angebote für Seniorinnen und Senioren

- 10.00 Uhr **Begrüßung**
Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- Grußwort**
Dr. Lutz Hasse, Thüringer Ministerium für Soziales, Familie und Gesundheit (TMSFG)
- 10.15 Uhr **IMPULS**
Ältere Menschen in der Medienpädagogik – eine Einführung
Dr. Anja Hartung, Universität Leipzig
- 11.00 Uhr **UMSCHAU - Projektbeispiele**
Generationen im Dialog – Mediale Brücken zwischen Jung und Alt
Thomas Kupser, JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
„Leipziger Löwen“ online – Senioren leben mit dem Netz
Daniel Diegmann, Universität Leipzig
Wenn Alt und Jung gemeinsam funken – Rafunkel als generationsübergreifendes Ferienprojekt der TLM
Marie-Kristin Heß, TLM-Medienwerkstatt
Medien-(Projekt-)Arbeit mit Senioren im Stadtteil
Sevâl Kocaman, Bürgerhaus Bennohaus
- 12.30 Uhr Mittagspause
- 13.30 Uhr **DISKUSSION - Senioren Macht Medien!**
Potentiale für die praktische Medienarbeit in Thüringen
Daniel Diegmann, Universität Leipzig
Ursula Görbig, Seniorenredaktion Radio Funkwerk
Dr. Anja Hartung, Universität Leipzig
Sevâl Kocaman, Bürgerhaus Bennohaus
Michael Panse, Generationenbeauftragter der Thüringer Landesregierung
Moderation: *Carsten Rose, Radio F.R.E.I., Erfurt*
- 14.30 Uhr **AUSTAUSCH**
Fachgruppentreffen
Moderation *Frank Karbstein, PiXEL-Fernsehen Gera*

10.30 - 11.30 Uhr **kunstSCHAU.tv – Leben im Netz**

BÜRGERSAAL

Im Graubereich des Internets*Ute Reinhöfer im Gespräch mit Katrin Gaßmann*

Medienpädagogische FachNACHTung

FESTSAAL

Praktisch mit Medien in Kindergarten und Schule – Möglichkeiten und Perspektiven der Medienbildung

- 16.00 Uhr **Begrüßung**
Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- Grußwort**
Christoph Matschie, Thüringer Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur (TMBWK)
- Präsentation**
Portfolio „Praktisch mit Medien in Kindergarten und Schule“
Christoph Matschie und Jochen Fasco
- 17.30 Uhr **„Quo vadis Medienpädagogik?“ - Porträt einer Medienwerkstatt 2020**
Professor Dr. Bernd Schorb, Universität Leipzig
- 18.30 Uhr **Einführung in die Workshops**
Judith Zeidler, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- 18.45 Uhr **WORKSHOPS**
in Kooperation mit dem Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm)
- (1) **„Mit Filmen die Erfahrungswelt bearbeiten: Kinofilme und mehr für Vor- und Grundschulkindern“**
Frank Röhrer, Landesfilmdienst Thüringen e. V.
- (2) **Lesekompetenz im Radio mit dem „Fledermausfunk“**
Sylvia Gawehn, Radio Funkwerk
- (3) **„Heute war ich kurz in Madagaskar“ – Mit der Blue-Box Medienwelten transparent machen**
Anne Reichenbach, TLM-Medienwerkstatt
Kay Albrecht, TLM-Medienwerkstatt
Mathias Schäfer, TLM-Medienwerkstatt
- (4) **„Auf zur LAN-Party“ – Computerspiele als Chance für den Schulalltag**
Dr. Martin Geisler, Institut für Computerspiel „Spawnpoint“
Gerrit Neundorf, Institut für Computerspiel „Spawnpoint“
- ab 20.00 Uhr Erfahrungsaustausch und Geburtstagsfeier
Moderation *Maren Würfel, Universität Erfurt*

BÜRGERSAAL

MUSIKZIMMER

FESTSAAL

SALON 3

----- GESCHLOSSENE VERANSTALTUNGEN UND SITZUNGEN -----

10.00 - 16.00 Uhr Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

MUSIKZIMMER

	Radio 2020 III	FESTSAAL
	Die Zukunft des Radios zwischen Optimismus und Schwarzmalerei	
	Eine gemeinsame Veranstaltung von MDR 1 Radio Thüringen, Antenne Thüringen, LandesWelle Thüringen und der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)	
10.30 Uhr	Begrüßung <i>Matthias Gehler, MDR 1 Radio Thüringen</i>	
10.40 Uhr	Grußwort <i>Peter Zimmermann,</i> Thüringer Regierungssprecher und Staatssekretär für Medien	
10.50 Uhr	Impuls I: Wohin entwickelt sich unsere „Mediengesellschaft“? <i>Professor Dr. Norbert Schneider, ehemals Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)</i>	
11.30 Uhr	Forum I: Strategische Konsequenzen für das Radio <i>Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)</i> <i>Lars Gerdau, LandesWelle Thüringen</i> <i>Carsten Hoyer, Antenne Thüringen</i> <i>Professor Dr. Patrick Rössler, Universität Erfurt</i> <i>Professor Dr. Norbert Schneider, ehemals LfM</i> <i>Axel Wallrabenstein, MSL Group Germany GmbH</i>	
13.00 Uhr	Mittagspause	
14.00 Uhr	Impuls II: Was verändert sich in den Programmen? <i>Kristian Kropp, RPR1</i>	
14.30 Uhr	Forum II: Veränderungen im Arbeitsalltag der Macher <i>Bastian Bender, LandesWelle Thüringen</i> <i>Jens Christof, MDR 1 Radio Thüringen</i> <i>Petra Kühling, Antenne Thüringen</i> <i>Kristian Kropp, RPR1</i> <i>Peer Lück, Antenne Thüringen</i> <i>Johannes-Michael Noack, MDR 1 Radio Thüringen</i> <i>Sina Peschke, LandesWelle Thüringen</i>	
16.00 Uhr	Der Tag in 1:30 Min. <i>Bastian Bender, LandesWelle Thüringen</i> <i>Peer Lück, Antenne Thüringen</i> <i>Johannes-Michael Noack, MDR 1 Radio Thüringen</i>	
16.10 Uhr	Der Tag in 140 Zeichen <i>Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)</i>	
Moderation	<i>Carsten Rose, Radio F.R.E.I.</i>	

10.30 - 11.30 Uhr	kunstSCHAU.tv – Leben im Netz	BÜRGERSAAL
	Medien und Demokratieprozesse	
	<i>Ute Reinhöfer im Gespräch mit Carola Richter</i>	
	Expertengespräch der TLM zur Medienzukunft	
	Wandel in Medien und Gesellschaft Passt die Regulierung ihre Instrumente an?	
	(auf gesonderte Einladung)	
18.00 Uhr	Begrüßung <i>Jochen Fasco, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)</i>	MUSIKZIMMER
18.10 Uhr	Intro <i>Professor Dr. Gerhard Vowe, Universität Düsseldorf</i>	
18.30 Uhr	Podium und Diskussion <i>Peter Zimmermann, Thüringer Regierungssprecher und Staatssekretär für Medien</i> <i>Professor Dr. Karola Wille, Mitteldeutscher Rundfunk</i> <i>Professor Dr. Gerhard Vowe, Universität Düsseldorf</i> <i>Klaus Schrotthofer, Zeitungsgruppe Thüringen</i> <i>Dr. Hans Hege, Medienanstalt Berlin Brandenburg (mabb)</i> <i>Professor Dr. Dieter Dörr, Universität Mainz</i>	
Moderation	<i>Annette Riedel, DeutschlandRadio</i>	
ab 19.30 Uhr	Film-Vorführung der Akademie für Kindermedien	FESTSAAL
	PIXELSCHATTEN	
	Ein Film von <i>Anil Jacob Kunnel</i> im Rahmen der Ausschreibung "BODYBITS" von ZDF, Das kleine Fernsehspiel	
	Seit der Schulzeit schreibt der 22-Jährige Pixel auf seinem Internetblog „Pixelschatten“ über seine Freunde, die neusten Partys und das Leben im Allgemeinen. Früher war er damit eine Dorfberühmtheit, doch heute interessieren sich nur noch ein paar Groupies für seine Einträge.	
	Auch seine Freunde sind es leid, dass jeder durch „PIXELSCHATTEN“ über sie Bescheid weiß. Und Pixel? Der möchte eigentlich nichts ändern und geht in die Offensive: Seine Blog-Einträge werden beleidigender, sein Verhalten rüpelhaft. Als Pixel begreift, dass Suse sich von ihm entfernt und auch sein Blog fast gänzlich an Relevanz verloren hat, kommt es zur Kurzschlussreaktion.	
	PIXELSCHATTEN transportiert den Zuschauer durch eine bunte Mischung aus subjektiven Kameraeinstellungen, Chatgesprächen und Online-Videos direkt in den Kopf eines passionierten Bloggers und wird dabei zum fröhlich-melancholischen Porträt der „Generation Internet“.	

FÜHRUNGEN

ab 16.30 Uhr **Mediale Lebens(t)räume**
Professor Dr. Herbert Lachmayer, Kunstuniversität Linz

GALERIE 1 UND 2

GESCHLOSSENE VERANSTALTUNGEN UND SITZUNGEN

13.30 - 17.00 Uhr 9. Runder Tisch Thüringer Lokalfernsehen

MUSIKZIMMER

FREITAG, 1. JULI 2011

10.30 - 11.30 Uhr **kunstSCHAU.tv – Leben im Netz**

BÜRGERSAAL

Veränderte Identitäten – neue Kultur

Frank Karbstein im Gespräch mit Dr. Martin Geisler

6. Thuringentag Medien und Ethik**Ethik im Netz**

Auf Einladung der Universitäten Erfurt, Ilmenau und Jena,
 des DJV-Landesverbandes Thüringen, des MDR-Landesfunkhauses Thüringen und der TLM

TEIL I – Fachtagung

FESTSAAL

13.00 Uhr

Begrüßung

Professor Dr. Josef Römelt, Universität Erfurt

13.15 Uhr

Leitideen einer wertsensiblen Nutzung des Social Webs

Professor Dr. Rüdiger Funiok SJ, Hochschule für Philosophie München

14.15 Uhr

Pause

14.30 Uhr

Porno im Web 2.0 – Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen

Professor Dr. Petra Grimm, Hochschule der Medien Stuttgart

15.30 Uhr

Pause

16.00 Uhr

Urheberrechtliche Absicherung des Qualitätsjournalismus in digitalen Medien

Professor Dr. Thomas Dreier, Universität Karlsruhe

17.00 Uhr

Pause

17.15 Uhr

**Vom Ende der Authentizität –
 Neue Möglichkeiten der Manipulation von Live-Bildern**

Professor Dr. Wolfgang Broll, Technische Universität Ilmenau

Moderation

Dr. Christoph Werth, Universität Erfurt

PREISVERLEIHUNGEN

- 19.00 Uhr **Preisverleihung zum Fotowettbewerb - Bildungsstadt Erfurt** FESTSAAL
Begrüßung
Tobias J. Knoblich, Kulturdirektor Landeshauptstadt Erfurt
- Verleihung der Preise**
Werner Ungewiß, Leiter Amt für Bildung Landeshauptstadt Erfurt
- 19.30 Uhr **Verleihung des TLM-Förderpreises für die beste Abschlussarbeit „Medien“ an Thüringer Hochschulen 2010/2011**
- Begrüßung**
Jochen Fasco, Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- Exzellenz im Freistaat Thüringen**
Peter Zimmermann, Thüringer Regierungssprecher und Staatssekretär für Medien
- Bekanntgabe der Nominierten und Überreichung des Preises**
Johannes Haak, Vorsitzender der Versammlung der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- Im Anschluss **Empfang**
- Moderation *Gerd Flammiger*, Radio Funkwerk

FÜHRUNGEN

- ab 18.30 Uhr **Medienträume in den Roaring Twenties** MUSIKZIMMER
Professor Dr. Patrick Rössler, Universität Erfurt

SAMSTAG, 2. JULI 2011

- 14.00 - 18.00 Uhr **Family-LAN** MUSIKZIMMER
 Eine medienpädagogische LAN-Party der ComputerSpielSchule Leipzig

6. Thuringentag Medien und Ethik

Ethik im Netz

Auf Einladung der Universitäten Erfurt, Ilmenau und Jena, des DJV-Landesverbandes Thüringen, des MDR-Landesfunkhauses Thüringen und der TLM

TEIL II – Workshops für Studierende UNIVERSITÄT ERFURT

(Nur für Teilnehmer der begleitenden Lehrveranstaltungen an den Universitäten Erfurt, Ilmenau und Jena)

- 10.00 Uhr **Praxisworkshops**
- (1) **Möglichkeiten und Grenzen des Publizierens im Netz**
Jan Hollitzer, Thüringer Allgemeine Online
 - (2) **Internetangebote für Kinder – Zwischen moralischer Verantwortung und kommerzieller Verpflichtung**
Birgit Guth, SUPER RTL
 - (3) **Die dunkle Seite des Netzes – Verbreitung und Relevanz extremistischer, gewalthaltiger, selbstverletzender und pornographischer Angebote im Netz**
Christiane Schneider, jugendschutz.net
- 17.00 Uhr **Öffentliche Abschlusspräsentation**

GESCHLOSSENE VERANSTALTUNGEN UND SITZUNGEN

- ab 20.00 Uhr **Get Together für die Beteiligten** CAFÉ, SALON 2 UND 3

SONNTAG, 3. JULI 2011

16.00 - 18.00 Uhr **Gesprächsrunde des Vereins junge medien thüringen e. V.
zum Umgang mit persönlichen Daten in sozialen Netzwerken**

MUSIKZIMMER

„Bist du Das?“

Ende April hat der Verein junge medien thüringen gemeinsam mit der TLM über Facebook™ zu einem Experiment aufgerufen, in dem die Eindrücke bei der Recherche von Online-Profilen und die Erfahrungen bei einem persönlichen Kennen lernen (in Blogs und Videosequenzen) dokumentiert und gegenüber gestellt werden sollten. In der Gesprächsrunde besteht die Möglichkeit der Reflektion mit und unter den Beteiligten des Projekts.

K A T A L O G

- 25 „TAPETENTÜR WUNSCH –
Eintritt in die Welt der Möglichkeiten“
Professor Dr. Herbert Lachmayer
- 28 „MEDIENTRÄUME IN DEN ROARING
TWENTIES - VISIONEN UND ÄNGSTE:
Wie die Publikumspresse über
Innovationen berichtete?“
Professor Dr. Patrick Rössler
- 29 „ASSEMBLEE VIRTUELL“
Vertr.-Professor Rolf Kruse
- 30 „BILDER IM OHR - Medienereignisse von
gestern von einem Blinden gezeichnet“
Professor Dr. Olaf Weber
- 32 „SOUNDSCAPES“
Dominique Wollniok
- 34 „MEIN AVATAR UND ICH“
25 Schüler des Gutenberg-Gymnasiums
Erfurt unter der Leitung von
**Anke Roschke, Dr. Martin Geisler,
Gerrit Neundorf, Sven Jensen und
Sandra Fitz**
- 36 „DEFRAGGED“
Margit Nobis
- 38 „BIST DU DAS?“ – Blog-Reporter entde-
cken Profile online und offline
Henryk Balkow
- 39 „INTERAKTIVES GÄSTEBUCH“
Jörg Michel
- 40 „... ES WIRD DEIN LEBEN VERÄN-
DERN“/ „2011 N. CHR.“
Ute Reinhöfer
- 42 „CLOUD-ATLAS“
Dagmar Varady
- 43 „GROUND CONTROL“
Siegfried A. Fruhauf
- 44 „ZUKUNFT, DAS UNENTDECKTE LAND“
**Anita Grasse, Rainer Aschenbrenner,
Ralf Leifer**
- 45 „BEZIEHUNGSWEISE“
Markus Wendling
- 46 „AVANCEN. Dokumente einer Feldfor-
schung“
Katrin Gaßmann

- 47 „BETRACHTUNG EINES HUNDES“
Moritz Wehrmann
- 48 „HUZEPUZE TÛTATA –
Erfurter Stadtgespräche“
**Andreas Kubitz, Johannes Smettan,
Carsten Rose**
- 50 „PRAKTISCHES MYTHENMANAGE-
MENT – oder wie man die ‚Nelfen‘ zum
Leben erweckt?“
Micky Remann und Judith Noll
- 52 „GORGE – Künstliche Intelligenz erleben“
Professor Dr. Klaus Peter Jantke
- 53 „kunstSCHAU.tv – Leben im Netz“
Ute Reinhöfer und Frank Karbstein
- 54 „DIALOGE I - IV“
Katharina Gruzei
- 55 „HEIMAT“
Katharina Gruzei
- 56 „DER ÜBER-BLICK: Google Earth Hack“
Max Neupert
- 58 „DER LIEBENDEN SCHLAF“
Paul Schneggenburger
- 59 ZWISCHEN[T]RÄUME
Nepomuk Purkhart
- 59 ANOMALIE. DAS BEWEGTE BILD
Evelyn Kuntscher
- 60 „FLUGVERSUCH / SIMULATION“
Jörg Brinkmann
- 61 „TURING TRAIN TERMINAL“
**Severin Hofmann,
David Moises**
- 62 „STAGING DREAMS“
- 63 „ALIAS YEDERBECK –
Arbeit am Künstlermythos“
**Professor Frank Geßner,
Professor Lothar Holler**
- 64 THE UNCANNY PILLOW
Barbara Mungenast
- 64 DIE BANK, DAS GARN UND
DIE BOHRMASCHINE
Christine Pavlic

TAPETENTÜR WUNSCH

EINTRITT IN DIE WELT DER MÖGLICHKEITEN

**Professor Dr.
Herbert Lachmayer**

Kunstuniversität Linz und DA
PONTE Research Center

*Kuratorische Szenographie
und Kulturvermittlung*

Ein Jubiläum darf zumindest kurzfristig der Anlass sein, dass wir uns auf die „Nebenwege“ des Phantasierens begeben dürfen - wenn man sich an Paul Klee erinnert, der den Titel „Haupt- und Nebenwege“ einem wichtigen Gemälde widmete. Phantasieren reicht - den pathetischen Begriff der Vision sollte man tunlichst vermeiden, sonst schicken uns missgünstige PolitikerInnen oder Führungskräfte „zum Arzt“, was ja schon vorgekommen ist.

Alle reden immer davon, dass dies und jenes „kreativ“ werden müsse: das Büro, das Management, das Grundgesetz, die Studienordnung, der Bildungsprozess, das Fernsehen, die Medien insgesamt etc. – und jetzt haben wir gerade 20 Jahre TLM zu feiern, eine Gelegenheit, ironisch dies & das zu kritisieren: Nicht, weil wir es jetzt besser wüssten, und vor allem nicht deshalb, weil es neue moralisch-ethische Kriterien gäbe. Man tut schlicht so, als könne man besagte Kreativität wie Zuckerguss oder einen „Schlag Schlagsahne“ darüber gießen, oder daneben geben – aber das geht ins Leere. So mag ein kleines Plädoyer für das Tagträumen, für den traumverlorenen Blick aus dem Büro oder dem Klassenzimmer, für das vorstellungsin-
tensive Wunschenken eine kleine Tapeten-Türe in die Phantasie öffnen, um in die Möglichkeitswelten hinaus- oder auch hineinzulügen: Geht es doch heute mehr denn je um die Anregung und Entwicklung der „real virtuality“ unserer Einbildungskraft, von der „virtual reality“ der Technologie haben wir ohnehin genug.

Dies soll keine Rede gegen die Medien sein – nein, wir sollten nur die Inspiration zur Imaginationskraft nicht zu sehr von ihnen erwarten, sondern vielmehr aus uns „entstehen lassen“, auf dass unsere ästhetische Einbildungskraft produktiv werde, und sich dabei unsere Geschmacksintelligenz schärfe. Denn gerade der Geschmack, das ästhetische Urteil, auf dessen

Anwendung wie Erfahrbarkeit künstlerische Produktivität permanent aufbaut, ist gleichermaßen erkenntnisrelevant, wie logische Schlüsse, oder das Kausalitätsprinzip des Verstandes. Wer glaubt, dass es reiche, zwei Stunden am Tag Geschmack zu haben, der hat eben gar keinen! So manche Intellektuelle/KünstlerInnen haben sich offensichtlich bereits damit abgefunden, dem Kosmos medialer Kommunikations- und/oder Informationspräsenz überhaupt noch der Freiheitsobsession des „Individualismus“ eine Chance einzuräumen – Für sie ist dann alles Psycho-Historismus oder Nostalgie.

„Wer Visionen hat, der gehört zum Arzt“ – diese Coolness, dass nur ein pragmatisches Realitätsprinzip zählt, lässt auf einen engen Lebensentwurf schließen: Ein in die Jahre gekommener Zynismus will einem gelangweilt weis machen, dass man sich ohnehin immer nur anpassen konnte. Unser Plädoyer für den Tagtraum meint eine ganz bestimmte Situation, welche wir als SchülerInnen wohl alle gehabt haben, wenn uns eine scharfe Stimme unterbricht „Wach auf, schau nicht ins Narrenkastl!“ – und ein großer Mutbeweis war es, der omnipräsenten Autoritätsfigur zu antworten: „Man wird doch wohl noch träumen dürfen!“.

Hinter solch einer exemplarischen Situation der Selbstbehauptung, das man mit der Phantasie auch den Individualismus verteidigt, verbirgt sich einmal mehr auch die Befürwortung, der Einbildungskraft Raum zu geben, die Borderline der Ambiguität zwischen „verboten“ und „erlaubt“ an sich zuzulassen. So erst können Entgrenzung und Grenzüberschreitung zwischen „Bewusstem“ und „Unbewusstem“ als mentale Spielräume überhaupt erst aufkommen: Dem fundamentalistischen Anspruch der Logik, mit der Kategorie Kausalität die künstlerische Subjektivität in die Knie zwingen zu wollen, ist zu misstrauen: „weißt du, schwarzt du“ – so führt Hans Arp mit dadaistischem Sarkasmus den Scheincharakter der Unfehlbarkeit „logischen Schließens“ buchstäblich ad absurdum. So war es Sigmund Freud, der insofern ein „Aufklärer der Aufklärung“ genannt werden darf, als es ihm nachhaltig gelang, dem Erleben eines Traumes dieselbe Bewusstseins- Wirklichkeit zuzuschreiben, wie der wahrnehmbaren und erkennbaren Verstandes-Realität des Faktischen auch. Damit bricht Freud mit dem Jahrhundert-Dogma des 19. Jahrhunderts, dass nur jene „erschei-

nende Wirklichkeit“ als „objektiv“ existiere, welche dem rationalen Realitätsprinzip und der Verstandesordnung folgt, und sich ihr unterwirft. Sich dagegen aufzulehnen, bewirkt das Gegenteil.

So verhält es sich auch mit der echten Virtualität, der Möglichkeitswelt zwischen Illusion, Wunsch und Erkenntnis, „der erscheinenden Wirklichkeit“ – sie lässt sich eben nicht kontrollieren. Man sollte jene „mentalitätsgeschichtlich gewachsenen Vorurteilsstrukturen“ in sich selbst auch als biografisches Wirkungsfeld erkennen, und damit umzugehen lernen: Nannte doch der Österreichische Romantiker Ferdinand Raimund sein Theaterstück: „Die gefesselte Phantasie“.

Die besagte „erscheinende Wirklichkeit“ insgesamt auf verstandeskontrollierte Denkmethode „herunterbrechen“ zu wollen, war eben der Anspruch eines strikten und „eindimensionalen“ Rationalismus der Aufklärung, welcher die Wissenschaftsentwicklung und Technikgeschichte des 19. Jahrhunderts dominierte: Einfach alles lies sich durch rationales erkennen objektivieren, begründen, und dadurch letztendlich konstruierbar machen. Dieser „Allmachtswahn der Rationalität“, welchen es gegen Ende des 18. Jahrhunderts so gar nicht gab (siehe Sturm und Drang, respektive Romantik), hat uns den Blick verengt, und damit den „garstigen Graben“ zwischen Wissenschaft und Kunst in uns meinte (Lessing). Erwartet man sich nach wie vor von der rationalen Erkenntnis jene erträumte „Entängstigung“, dass mit dem verstandesmäßigen Durchschauen und Begründen eines Sachverhalts auch die tiefen Ängste der Menschen gegen die Fähigkeiten der Umwelt bewältigt werden können. Dieser Traum ist ausgeträumt, nachhaltig wie endgültig – zieht man beispielsweise Folgendes in Betracht: Wenn diese „erscheinende Wirklichkeit“ durch „das Regelwerk des Verstandes“ gleichsam domestiziert und eben begrifflich zu „Phänomenen“ abgepackt wird, dann wäre, falls die ersehnte „Entängstigung“ wirklich eintreten würde, die Welt sehr langweilig. Alles, wirklich alles wäre dann zu „Phänomenen“ domestiziert – nur diese „Phänomene“ wären letztendlich die „Haustiere unserer Subjektivität“.

MEDIENTRÄUME IN DEN ROARING TWENTIES - VISIONEN UND ÄNGSTE:

WIE DIE PUBLIKUMSPRESSE ÜBER INNOVATIONEN BERICHTETE

Professor Dr. Patrick Rössler

Universität Erfurt

*Zeitschriftenausgaben der
1920er Jahre in Einzelheften
(Originale)*

Medien berichten über Medien – und zwar liebend gerne. Was angesichts von Internet und Satelliten-TV wie eine Erfindung unserer Zeit anmutet, ist älter, viel älter. Schon in den Journalen der frühen Neuzeit war es immer eine Mitteilung wert, wenn Verlage neue Periodika lancierten. Experimente mit drahtloser Bildübertragung, Radiowellen und Mobilfunk waren in der Zwischenkriegszeit von großem öffentlichem Interesse. Und der mediale Innovationsschub in dieser Epoche vervielfältigte nicht nur selbst die Kanäle, auf denen berichtet werden konnte, sondern gleichzeitig auch die Gegenstände der Berichterstattung.

Oft kuriose Visionen faszinierten gerade in den 1920er Jahren das aufstrebende Bildungsbürgertum und beflügelten die Phantasien der urbanen Mittelschicht – aber auch von Politikern und Unternehmern, die schnell das gesellschaftliche und ökonomische Potenzial der Medienbranche erkannten. Der Tenor der Artikel schwankte dabei zwischen euphorischen Hoffnungen über die zivilisatorischen Segnungen, die die Innovationen versprachen, bis hin zu den Befürchtungen der Technikpessimisten, die Missbrauch und gesundheitliche Schäden prophezeiten.

Das Ausstellungsprojekt „Medienträume in den Roaring Twenties“ dokumentiert, wie im Medienalltag unserer Großeltern über die damals „neuen“ Medien diskutiert wurde. Von den fast naiven Vorstellungen eines „Radioturmens“ über die ersten sperrigen „Handy“-Konstruktionen via Richtfunk bis zu den Fernsehexperimenten der Olympiade zeigen ausgewählte Beispiele, wie die zeitgenössische Publizistik das vermeintlich oder tatsächlich Neue zelebrierte. Nicht alle Prognosen sind eingetroffen, nicht alle Befürchtungen haben sich bewahrheitet – aber bis heute fasziniert die Phantasie unserer Vorfahren, mit der sie sich neue Medientechnologien angeeignet haben.



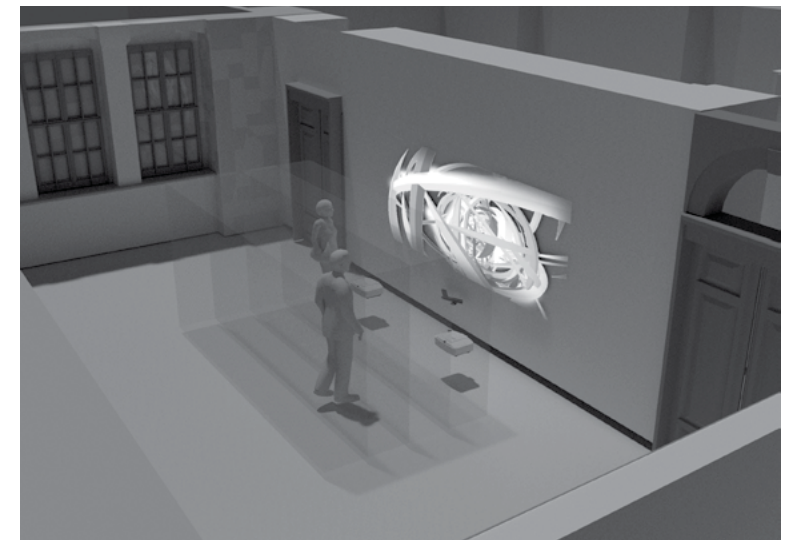
ASSEMBLEE VIRTUELL

Vertr.-Professor Rolf Kruse

Fachhochschule Erfurt

*Experimentelle Multimedia-
Installation*

Ohne weitere Eingabegeräte, nur mit Bewegungen Ihres Körpers tauchen Besucher jeden Alters virtuell in dreidimensionale Bilderwelten ein und erleben interaktiv zum einen die Möglichkeiten neuer Technologien und erfahren zum anderen etwas über die Geschichte des Ausstellungsortes. Nachdem sich die Besucher für Ihre Zeitreise virtuell verkleidet haben, legen Sie durch geschickte Bewegungen animierte Inhalte zu verschiedenen Themenbereichen frei. Dazu werden modernste Medientechnologien wie u. a. Tiefenkameras, Avatare, generative Echtzeit-3D-Grafik, 3D-Rekonstruktion und Physiksimulation eingesetzt.



BILDER IM OHR

MEDIENEREIGNISSE VON GESTERN VON EINEM BLINDEN GEZEICHNET

Professor Dr. Olaf Weber

Bauhaus-Universität Weimar,
Professor für Ästhetik i.R.

5 Graphiken 70x100 cm

Ein Augenaufschlag der Medien - und die colorierten Atmosphären vermischen sich millionenfach mit der Freude und dem Wahnsinn vor Ort. Welche Bilder entstehen aber im Ohr? Gibt es eine besondere „Sicht“ von Blinden auf das, was medial passiert, verändert die Blindheit das „Faktische“? Unterliegt die Glaubwürdigkeit dem Visualprimat, gibt es eingebildete Symbole von Sinnesbehinderten, die nicht kommunikationsfähig sind? Verändert Blindheit vielleicht doch die Kunst?

Die Auswahl der Medienereignisse ist natürlich subjektiv. Wie die Sujets und Inhalte der Nachrichten sind auch die Bilder, die letztlich im Kopf bleiben, interesseliegt. Neben der persönlichen Intention ist für die Erinnerung wichtig, welche verbalen Aussagen fähig sind, starke und dauerhafte Bilder zu generieren. Auch für Sehende ist gültig, dass Bilder meist Worte und Aussagen stets Bilder assoziieren, diese Tatsache ist aber für Blinde eine existentielle Grundlage ihrer Orientierung.

Mit den Mitteln traditioneller künstlerischer Gestaltung sind Bilder, die durch mediales Hörensagen entstanden sind, in Bilder für Sehende verwandelt worden. Es ist vielleicht interessant zu überprüfen, wie auf dem Wege von der Wirklichkeit der Ereignisse über verschiedene mediale und sinnliche Ebenen Bilder eines „blindenden Künstlers“ entstanden sind, die wiederum als sichtbare Wirklichkeit ein Medium der Reflexion werden können.



SOUNDSCAPES

Dominique Wollniok

Bauhaus-Universität Weimar

Ein Projekt im Rahmen des Projekts „Acoustic Turn“ unter der Leitung von Professor Nathalie Singer vom Lehrstuhl für experimentelles Radio der Bauhaus Universität Weimar

Experimentelle Klanginstallation

Die Schönheit einer Landschaft zeigt sich am besten bei der direkten Betrachtung vor Ort. Mit Hilfe von Medien können wir diese Momente festhalten, beispielsweise in einer Fotografie. Auch akustisch kann man eine Landschaft in ihren Einzelgeräuschen abbilden und somit eine gesamte, sogenannte Soundscape erschaffen. In ihrem Projekt Soundscapes versucht Dominique Wollniok auf die Vielfalt der Klänge in einer Landschaft aufmerksam zu machen.

Nach der Wissenschaft der akustischen Ökologie kann man eine akustische Wechselwirkung zwischen den Lebewesen und ihrer Umwelt erkennen. Die Arbeit der Klangökologen bestand darin, verschiedenste Klänge einer Landschaft kategorisch zu ordnen und ihnen damit einen künstlerischen Ausdruck zu verleihen. Der öffentliche Ort wird dadurch zu einem Klangkunstereignis mit Klangphänomenen, die vorher nicht als solche wahrgenommen wurden. Das Projekt Soundscapes versucht diese Idee weiterzuentwickeln und eine Wechselwirkung durch die Bewegung eines Besuchers entstehen zu lassen: er verändert die Klanglandschaft und jede Ebene der bildlichen Landschaft kann „gehört“ werden, ein Landschaftsfoto wird auditiv begehbar.

Als Beispiel für eine Soundscape, wurde die Landschaft rund um den Drachenschwanz, einer Landzunge in der Saale bei Drognitz im Landkreis Saalfeld-Rudolstadt in Thüringen, bearbeitet. Ihre Vielfalt zeigt sich besonders in dem immer wiederkehrenden Wechselspiel zwischen Mensch und Natur: Ein Campingplatz mischt sich mit Enten auf dem Wasser, Motorengeräusche mit dem Klang einer Herde Ziegen oder Geräusche vom Dorf Gössitz mit dem Zirpen von Heuschrecken – je nachdem, wie der Besucher agiert.



MEIN AVATAR UND ICH

25 Schüler des Gutenberg-Gymnasiums Erfurt unter der Leitung von

Anke Roschke, Gutenberg-Gymnasium Erfurt

Dr. Martin Geisler, Institut für Computerspiel „Spawnpoint“

Gerrit Neundorf, Institut für Computerspiel „Spawnpoint“

Sven Jensen und Sandra Fitz, TLM-Medienwerkstatt

6 Graphiken 60x80 cm mit Erklärungstafeln, Computerpräsentation

Eine neue Haarfarbe, eine neue Nase, eine neue Identität – mit ein paar Mausklicks in der virtuellen Welt kein Problem mehr. Heute können sich User am Computer als Avatar selbst neu erschaffen und in dieser neuen Gestalt in einer fiktiven Umwelt agieren. Dieses Spiel mit einer neuen, virtuellen Identität ist besonders für Kinder und Jugendliche verlockend.

Vor diesem Hintergrund haben sich 21 Schüler des Erfurter Gutenberg-Gymnasiums aktiv mit den Zusammenhängen von Identität und Computerspielen auseinandergesetzt: Wie sehe ich mich? Wie möchte ich gern sein? Wie möchte ich, dass mich andere sehen? Als Ergebnis dieser Reflexion gestalteten die Schüler gemeinsam mit dem Institut für Computerspiel „Spawnpoint“, und der Medienwerkstatt der Thüringer Landesmedienanstalt ihre eigenen kunstvollen Avatare, die im Rahmen der Ausstellung der Öffentlichkeit präsentiert werden. Ihre Avatare sind nicht bloß ein Spiegelbild ihrer äußeren Erscheinung – sie nehmen den Betrachter mit auf eine virtuelle Reise durch die Welt jugendlicher Gedanken und Gefühle.

Für die kreative Umsetzung ihrer Ideen nutzten die Schüler Elemente aus Computerspielen ebenso wie Fotografien oder eigene Zeichnungen. Mit der Hilfe von Bildbearbeitungsprogrammen entwickelten sie daraus die Avatare, die sie in virtuellen und realen Welten, Gegenüberstellungen und Collagen auftreten ließen.



DEFRAGGED

MACHINIMA – MEDIALES HYBRID ZWISCHEN COMPUTERSPIEL UND FILM

Margit Nobis

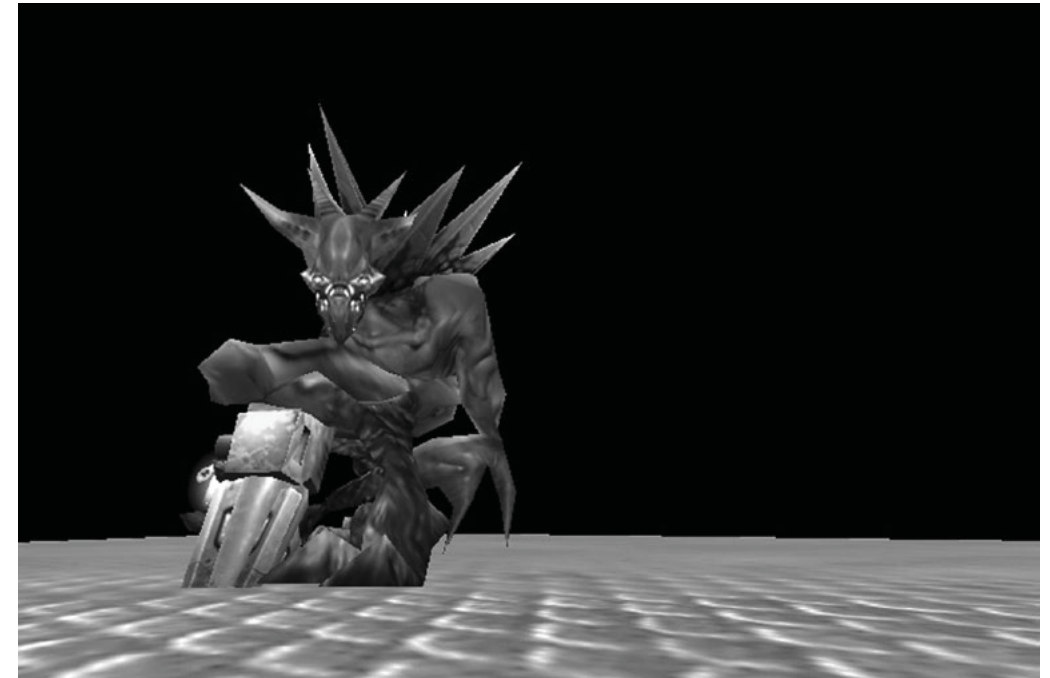
Kunstuniversität Linz und
DA PONTE Research Center

Machinima – Kurzfilm
10:30 Min., Farbe, Ton
2005, Österreich

“defragged” ist ein Machinima - ein in einem Computerspiel in Echtzeit erstellter Animationsfilm, dem keine interaktive Komponente mehr innewohnt. Sukzessive verlagert sich die Spielebene hin zur filmischen Darbietung. Es geht um den Bewusstwerdungsprozess einer virtuellen Spielfigur im intermedialen Raum zwischen Spiel und Film, sowie um die parallele Neuorientierung des Betrachters im sich verändernden Regelwerk.

**EIN SPIEL, DAS SEINE REGELN, SEINEN SINN VERLOREN HAT.
WAS JETZT?**

“defragged” übernimmt die komplette Spielumgebung, das Avatar und den Sound des First-Person-Shooter Computerspiels Quake III Arena. Selbst programmierte Scripts, Kameraführung und Ton ermöglichen eine gezielte Regieführung. Das Bemerkenswerte an “defragged” ist, dass es sich der Mittel einer bereits bestehenden, festgelegten virtuellen Spielumgebung bedient, ohne diese direkt zu verändern. Der Film nimmt diese virtuelle Welt als gegeben.



BIST DU DAS?

BLOG-REPORTER ENTDECKEN PROFILE ONLINE UND OFFLINE

Ein interaktives Projekt von junge medien thüringen e. V. in Kooperation mit der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) unter Leitung von

Henryk Balkow

Freier Journalist und Dozent

Experimentelles Medienprojekt, Multimedia-Dokumentation, Gesprächsrunde

junge medien thüringen e. V. und die TLM rufen über Facebook™ zu einem Experiment auf, bei dem zehn junge User im Workshop zunächst das Recherchieren, Dokumentieren und Bloggen lernen und dann wahllos jeweils einen anderen Facebook-User „ausrecherchieren“. Die Eindrücke nach der Recherche des Profils werden jeweils im eigenen Blog anonymisiert festgehalten. Im zweiten Teil des Experiments treffen die Blog-Reporter „offline“ tatsächlich auf die jungen User, die sie ausspioniert haben und bloggen nach einem Interview und dem Kennenlernen ihre offline-Eindrücke über diese Person. Die zehn Ergebnis-Blogs von den Reportern stehen jeweils als multimediale Ausstellungsstücke bei der Ausstellung zu 20 Jahren TLM in der Thüringer Staatskanzlei. In einer Diskussionsrunde besteht die Möglichkeit der Reflektion mit und unter den Beteiligten des Projekts.

INTERAKTIVES GÄSTEBUCH

Jörg Michel

KIDS interactive GmbH

Interaktive Online-Anwendung

Aggregierte Nutzereingaben spielen bei der Suche und Einordnung von Daten im Internet eine immer größere Rolle. Manche verbinden mit der Entwicklung von Schwarmintelligenz im Internet gar die Hoffnung auf die Entstehung von kollektiver Intelligenz. Mit dem interaktiven Gästebuch von KIDS interactive können sich die Besucher selbst an der Entstehung eines solchen Schwarmeffekts beteiligen und direkt verfolgen, wie sich der eigene Beitrag in das Gesamtbild einfügt.

Die Anwendung bietet den Besuchern die Möglichkeit, ein Foto von sich zu erstellen oder sich ein Image auszusuchen und dieses gemeinsam mit einem kurzen Statement/einer Assoziation zur Ausstellung (z. B. was würden Sie auf eine Insel mitnehmen) abzuspeichern. Die Fotos und Stichworte werden dann umgehend in eine dreidimensionale, bewegliche Matrix (zum Beispiel eine „Begriffs-Wolke“) eingespeist, die die Besucher auf einem zweiten Bildschirm sehen und erkunden können.

... ES WIRD DEIN LEBEN VERÄNDERN / 2011 N. CHR.

Ute Reinhöfer

Geraer Bürgerfernsehen

Experimentelle Videos

... ES WIRD DEIN LEBEN VERÄNDERN

Die neue schöne Welt der Smartphones verspricht grenzenlose Kommunikation und ein neues Lebensgefühl. Der Besitz eines iPhones gilt vielen als maßdesigntes Statussymbol. Eine Vielzahl von Apps versprechen Spielspaß, bessere Orientierung im Alltag, die orts- und zeitunabhängige Pflege sozialer Kontakte via social web sowie Abenteuer und Entdeckungen auf Safari in der Internetwelt. Aber was passiert genau? Was ändert sich im Leben von iPhone-Nutzern. Warum ist ein Leben ohne iPhone für iPhone-Jünger nicht mehr vorstellbar? Sechs iPhone-Nutzer geben im experimentellen Video Auskunft über die besondere Art sozialer Interaktion und ihr verändertes Sein in der Welt.

2011 N. CHR.

Nehmen wir einmal an, es wäre etwas dran an den vielen Katastrophen- und Weltuntergangsszenarien, welche die Mythen um 2012 begleiten. Was könnte gerettet werden? Welche Arche trüge hinweg über die stürmende Flut? Welcher Art wären die Dinge, die dem Menschen erhalten blieben? Im Informations- und Kommunikationszeitalter prägen Medien unsere Alltagskultur. Als Sozialisationsinstanz tragen sie maßgeblich bei, welche Werte individuell „überdauern“. Angesichts eines lebendigen isolierten Seins scheinen einmal empfangene Medienbotschaften zu endlosem Zitat verdammt.



CLOUD-ATLAS

Dagmar Varady

Bildende Künstlerin
(Intermedia)

3-D Computeranimationen
und Fotomontagen in Leuchtkästen mit Vorlagen

„Diskussionen um die Beschaffenheit, Wahrnehmung und Darstellung von Realität, um Grenzen der Visualisierungen und letztendlich um Wertvorstellungen werden wichtiger denn je.“ In großformatigen Leuchtkästen zeigt Dagmar Varady eine Auswahl ihrer Drei-Dimensionalen Computeranimationen und Fotomontagen. Allen Arbeiten gemeinsam ist, dass sie ein mediales „Vorbild“ haben: Sie sind nach einem Forschungsbericht aus der Genomforschung entstanden, ahmen eine Laborsituation unmittelbar nach ihrer Veröffentlichung im Internet im 3D-Modus nach oder nutzen Zeitungsbilder, Modefotographien und Dichtungen als Vorlage. In Erfurt werden die Animationen und Montagen zum ersten Mal gemeinsam mit ihren „Vorbildern“ gezeigt.



GROUND CONTROL

Siegfried A. Fruhauf

Künstler

AT 2008, Video, 4:3,
b/w, Stereo, 2 Minuten

Ground Control ist eine ruppige Videominiatur. Sie setzt beim Einfachsten und Ursprünglichsten an, das die elektronische Bewegtbildmaschine zu bieten hat: dem unkontrollierten Bildrauschen.

Die Aufzeichnung dieses chaotischen Rauschens birgt eine frühfilmische Faszination: die Wiederholbarkeit eines einmaligen Vorgangs. Ein vorher nie da gewesener und so nie wiederkehrender visueller Ablauf wird reproduzierbar und verliert dadurch den Status des Chaotischen. Dieser Gedanke folgt dem Wunsch nach Beherrschbarkeit einer unkontrollierbaren Welt. Damit startet die Assoziationskette des Videos, in die sich spontan agierende Ameisenkörper drängen. Ihr Krabbeln ist in den reproduzierten Bildern videotechnisch manipuliert, eine Bewegungsverfremdung aufgezwungen. Das Kleintier wird zum Monster, wenn es schließlich unvermittelt ins (Schnee-)Treiben platzt.

Die Horroratmosphäre der sogenannten Bug-Movies aus den fünfziger Jahren (Formicula, Tarantula, ...) lässt grüßen: Die durch wissenschaftliche Experimente aus den Fugen geratene Natur rächt sich mit überdimensionalen Insekten an der Menschheit.



ZUKUNFT, DAS UNENTDECKTE LAND

Ein Projekt des Deutschen
Journalisten-Verbandes
(DJV), Landesverband
Thüringen

Anita Grasse
Freie Journalistin

Rainer Aschenbrenner
Freier Journalist

Ralf Leifer
DJV-Landesverband
Thüringen

*Dokumentation mit Fotos
und Montagen*

„Erika“ war des Journalisten liebste Gefährtin. Manuskripte fuhren Bahn. Die Post brachte Tageszeitungen; oft am Nachmittag. Zwei offizielle und ein paar andere TV-Programme genügten. Radiomacher klebten Tonband-Schnipsel. Mediale Wirklichkeit im vorigen Jahrtausend. Vor zwanzig Jahren.

Wende. Einheit. Fax und Fotosatz. Scanner und Digitalkamera. Internet und Modem. Ganzseitenumbruch und Online-Redaktion. TV-Kameras werden immer kleiner. Die Zahl der Sender immer größer. Schnittcomputer statt Schere. Schöne neue Medienwelt. Digital total. Technik, die begeistert. Nicht nur Medienunternehmer. Auch Journalisten. Alles geht, wird schneller, bunter, vielfältiger. Macht's sogar möglich, aus leerem Informations-Stroh Einschaltquoten-Gold zu spinnen.

„Keine Atempause. Geschichte wird gemacht. Es geht voran ...“

Aber wohin?

Der Thüringer Landesverband des Deutschen Journalisten-Verbandes (DJV) wagt die Atempause. Nach zwei Jahrzehnten medialem Sprint in Sieben-Meilenstiefeln den Blick zurück. Um die Sicht auf Künftiges zu schärfen.

Folgt nun aufs wirkliche tatsächlich das virtuelle Leben, total App-gefahren?

Zukunft – das unentdeckte Land.

BEZIEHUNGSWEISE

Markus Wendling
Fotograf, Kulturmanagement
Bauhaus-Universität
Weimar, Staging Knowledge

Markus Wendling hinterfragt in seinem Werk „Beziehungsweise“ die Auseinandersetzung des „modernen“ Menschen mit sich selbst, seinem Gegenüber und einer digitalen Welt, in welcher sich die einzelne Person zu einem anonymen Teil einer rein virtuellen Welt zu entwickeln scheint. Die Beziehung zu dem eigenen Rechner wirkt intimer als zu den geliebten Personen. Arbeits- oder Studienbedingte Fernbeziehungen lassen den persönlichen Kontakt auf ein Minimum reduzieren und das elektronische Ab-Bild des Partners nimmt die herkömmliche Funktion des Zuhörers ein. Sexuelle Stimulanz wird über einen Bildschirm verschafft, körperliche Nähe bleibt aus. Die inzwischen allgegenwärtige Liebe zu den Medien nimmt perverse Züge an und hat jedoch auch ihre guten Seiten...

AVANCEN.

DOKUMENTE EINER FELDFORSCHUNG

Katrin Gaßmann

Künstlerin

*Installation, Video und Ton,
1 h 25 min, 2009*

AVANCEN zeigt die Ergebnisse einer Studienreise in einen Graubereich des Internets. Man könnte es auch eine Reise in die Unterwelt nennen. Ein halbes Jahr lang habe ich ein eigenes Profil – wahrheitsgemäß bis hin zur Körbchengröße – auf die deutschlandweit bekannte Sexpartnersuchseite www.poppen.de gestellt und die Avancen von Tausenden Männern gesammelt, die sich – geschützt durch die Anonymität des Netzes – bei mir meldeten.

Aus 500 real erhaltenen und im Detail anonymisierten E-Mails, den Nicknames sowie den ebenfalls anonymisierten Fotos der Männer, die mich anschrieben, habe ich eine Video-Ton-Installation in Endlosschleife erarbeitet.

Anderthalb Stunden lang konkurrieren aus drei Lautsprechern gleichzeitig drei Männerstimmen um Aufmerksamkeit, während auf den Monitoren die Sammlungen der Portraits und Nicknames der Sexkontaktsuchenden zu sehen sind.

Diese Arbeit entstand im Rahmen eines Stipendiums der Kulturstiftung des Freistaats Thüringen und mit freundlicher Unterstützung von Radio F.R.E.I.



BETRACHTUNG EINES HUNDES

Moritz Wehrmann

Bauhaus Universität Weimar

*Betrachtung eines Hundes,
interaktive Installation,
60x60 cm, C-Print*

Was man sieht und wie man es sieht ist immer eine Frage der Perspektive. Um das Bild „richtig“ wahrzunehmen wird der Besucher seinen Instinkten folgen, und den Kopf auf die Seite legen. Er erkennt den Hund und diese Geste des Verstehens scheint Teil einer Kommunikation zwischen ihm dem Hund zu sein. Unterbewusst und wie von selbst scheint er mit dem Hund Kontakt aufnehmen zu wollen und wird für Ausstehende zum Darsteller in einer Installation, die vom Erkennen erzählt. In Anlehnung an Franz Kafkas Erzählung „Forschungen eines Hundes“ wird das „richtige“ Verhältnis zwischen Betrachter und Betrachtetem in Frage gestellt, indem die Perspektive eines Hundes eingenommen wird.



H U Z E P U Z E T Ü T A T A

ERFURTER STADTGESPRÄCHE

*Andreas Kubitza,
Johannes Smettan,
Carsten Rose*

Radio F.R.E.I.

Klanginstallation

Präsentiert werden rund 200 Original-Tonaufnahmen aus Umfragen mit Erfurter Bürgern, die anonymisiert um ihre Meinung zur aktuellen Entwicklung der Stadt gebeten wurden.

Die Klanginstallation besteht aus fünf im Raum verteilten Klangstationen, die nach dem Zufallsprinzip einzelne Klangketten einspielen. Aus der Distanz entsteht der Eindruck einer diffus murmelnden Gruppe (wie auf dem Anger), von der nur die Dialektfärbung bzw. einzelne Schlagworte ans Ohr dringen. Erst wenn man näher an eine der Stationen heran tritt, kann man die einzelnen Aussagen voneinander trennen und ihnen folgen.

Abgerundet wird das Ausstellungskonzept durch große Plakate, die sechs Detailaufnahmen der Befragten zeigen (ohne dass die einzelnen Personen zu identifizieren sind).

Das Spiel zwischen räumlicher Nähe und Distanz (als Analogie auf die Überwindung von Anonymität im Alltag sowie sozialer Distanz zwischen den gesellschaftlichen Schichten), kann durch das Zusammenrücken einzelner Stationen jeweils noch verstärkt werden.



PRAKTISCHES MYTHENMANAGEMENT

ODER WIE MAN DIE ‚NELFEN‘ ZUM LEBEN ERWECKT?

Micky Remann
Dozent und Medienkünstler

Judith Noll
Salve.TV

Experimentelles Medien-
projekt, Kurzfilme

Die Anzeichen verdichten sich, dass aus „Nixen“ und „Elfen“ völlig neue Hybridwesen mit Eigenschaften beider Gattungen entstanden sind: die „Nelfen“.

Gemeinsam mit Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar geht Micky Remann der Frage nach, wie sich das Phänomen vermehrter Nelfen-Sichtungen so behaupten und erklären lässt, dass sie Eingang ins mythologische Arsenal einer Öffentlichkeit finden, die man in prädigitalen Zeiten „Volksmund“ genannt hätte. In diesem Projekt werden Maßnahmen, Darstellungen und Events entworfen, mit denen sich die Existenz, das Wirken und Verhalten der Nelfen auf medialer, narrativer, mythologischer und touristischer Ebene irreversibel manifestiert.

Die Nelfen-Forschung mit ihrem komplexen transmedialen Hintergrundrauschen behandelt dabei Fragen wie:

Welche Rolle spielen nicht-traditionelle, nicht-banale Fabelwesen im zeitgenössischen Medien- und Bewusstseinsraum? Wie lassen sich Nelfen-Geschichten als virale Selbstläufer fortschreiben? Was unterscheidet eine glaubwürdige Nelfe von einer computeranimierten Fantasyfigur? Unter welchen Bedingungen bleibt die Ontologie der Nelfen so in der Schwebe, dass ihnen das vorschnelle „Es-gibt-sie-nicht-/Es-gibt-sie-doch“-Urteil erspart bleibt?

Die Ahnenforschung: Warum können sich die meisten Menschen unter Nixen und Elfen problemlos etwas vorstellen? Was macht den Erfolg dieser seit Jahrhunderten zugleich populären und ambivalenten Wesen aus? Welche Eigenschaften wurden ihnen traditionell zugeschrieben, welche im Laufe der Zeit ausgeblendet? Können die zeitgenössischen Nelfen Spielräume nutzen, die den Nixen und Elfen klassischer Mythologien verschlossen sind?

Die Tiefenforschung: Welche inneren Bewusstseins Ebenen korrelieren mit dem archetypischen Füllhorn, aus dem die Vorfahren und Anverwandten der Nelfen erwachsen? Gibt es eine zauberische Moderne jenseits der kategorischen Entzauberung der Welt? Wie funktionieren die Metamorphosen der mythologischen Deutungshoheit? Wo versagt der Mythos vor der Macht, wo kapituliert die Macht vor dem Mythos?

Ergebnisse dieser Auseinandersetzung verleugnen ihren Work-in-progress-Charakter nicht, werden aber im Programm und im Nelfenturm in den Räumen von Salve.TV, Erfurt, Anger 68-73, sowie im Rahmen der Ausstellung Mediale Lebens(t)räume präsentiert.

Das Neueste von den Nelfen: Tägliche Berichte über die Lebens(t)räume nicht-alltäglicher Wesen. Live aus dem Nelfenturm, täglich 18.00 - 18.30 Uhr vom 27.06. - 03.07. bei www.salve.tv.

G O R G E

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ ERLEBEN

**Professor Dr.
Klaus Peter Jantke**

Fraunhofer Institut für
Digitale Medientechnologie
IDMT

*Experimentelles
Computerspiel*

In Computerspielen werden intelligent handelnde Mitspieler durch Künstliche Intelligenz (KI) erzeugt. Auch auf anderen Gebieten gewinnt Technologie aus dem Forschungsbereich der KI immer mehr an Bedeutung. Dabei wird es durch den technologischen Fortschritt für den Menschen immer schwerer zu begreifen, was Computer für uns leisten.

Gorge (Jantke 2007) ist ein forschungsorientiertes Spiel, das Spieler zu grundsätzlichen Entscheidungen im Spielverhalten provozieren soll. Mit Gorge wird erforscht, wie Menschen mit KI umgehen, wenn sie diese durchschaut haben.

In Gorge müssen die Spieler Schluchten (engl.: Gorge) überwinden. Das gelingt nur, wenn ein Spieler freiwillig in die Schlucht hinabsteigt. Dieser Spieler kommt jedoch allein nicht wieder aus der Schlucht heraus, sondern ist davon abhängig, dass ein anderer Spieler ihn herauszieht.

Daraus leiten sich grundsätzliche Entscheidungen im Spielverhalten ab: Bin ich gut oder böse? Hilfe ich meinen Gegnern über die Schlucht oder nutze ich sie nur aus?



K U N S T S C H A U . T V

LEBEN IM NETZ

Ute Reinhöfer

Geraer Bürgerfernsehen

Frank Karbstein

Geraer Bürgerfernsehen

Experimenteller Talk

Die Moderatoren führen in der Manier eines antiken Dialoges mit Experten Gespräche über die Bedeutung der Neuen Medien für gesellschaftliche Demokratieprozesse in der Welt, über das veränderte Denken und Handeln des Einzelnen und die Auswirkungen des veränderten Seins auf die menschliche Kultur sowie über die Gültigkeit des tradierten Kunstbegriffes angesichts computergesteuerter Systeme, die maßgebliche Teile der Kunstproduktionen bestimmen. Schulklassen der gymnasialen Oberstufe und Studierende sind eingeladen, ihre Sicht auf diese Fragen darzustellen und mit den Wissenschaftlern zu diskutieren.

DIALOGE I - IV

Katharina Gruzei

Künstlerin

Credits:

Performance:
Mika Satomi,
Katharina Gruzei

Kamera, Postproduktion,
Programmierung:
Ingo Randolf

Konzept, Realisierung,
Schnitt, Sound:
Katharina Gruzei

Videoinstallation mit Sound,
9'45, 2008/09

Dialoge I - IV zeigt die Kommunikation zwischen zwei Menschen.

Fokus des Projekts ist es, anhand von Blicken, den Informations beladenen Austausch zweier Kulturen zu skizzieren. Mit Kulturen ist hier nicht die Herkunft, sondern die unterschiedliche Kultivierung gemeint, die jeder erfährt und Menschen einzigartig werden lässt.

Es wird ein Konflikt evoziert, der passiert, wenn vielfältige kulturelle, emotionsgeladene und persönliche Erfahrungen und Inhalte kommuniziert werden wollen. Im Zuge dieses Austauschs spielt der Blick als universelle Sprache eine zentrale Rolle. In der Installation wird auf verbale Kommunikation verzichtet und stattdessen die Geste zur Verständigung und als Methapher eingeführt.

Ästhetisch bewegt sich das Bildmaterial an der Grenze zwischen Fotografie und Bewegtbild. Anfangs scheint es ein Standbild / Foto zu sein, das sich jedoch nach längerem Betrachten zu bewegen beginnt und den Dialog einleitet. Zwei Menschen sitzen sich gegenüber und kommunizieren anhand von Gesten, die im Alltag sehr schnell passieren und auch an Einem vorbei gehen könnten.



HEIMAT

Katharina Gruzei

Künstlerin

4 teilige Postkartenserie,
unlimitierte Auflage,
10,5 x 14,8 cm, 2008

Die Fotografien zum Projekt Heimat sind dokumentarische Aufnahmen eines Erotik Fotografie Workshops in Österreich. Im Fokus des Projekts stehen die Produktionsbedingungen dieser Erotikfotografie und das stetige Reproduzieren von "Heimat". Die Postkarten erinnern an jene Grußkarten mit dem "schmutzigen Witz", die man in Läden abseits der Piste oder dem See erwerben kann um Urlaubsgrüße aus den Alpen zu schicken.

Die hier angesprochene Almerotik spielt die absurden Klischeebilder der Alpenregionen endlos durch. Sprüche wie "Auf der Alm gibts ka Sünd" und Vorstellungen von sexbesessenen "Dirndln" kollidieren mit Produktionsrealitäten, die fernab des Klischees liegen. So sind es hier angemietete Inszenierungsorte und unterbezahlte tschechische Models, die frierend versuchen die lüsternen "Almazonen" darzustellen während die Fotografen ihrer Entzückung kaum standhalten können.



DER ÜBER-BLICK

GOOGLE EARTH HACK

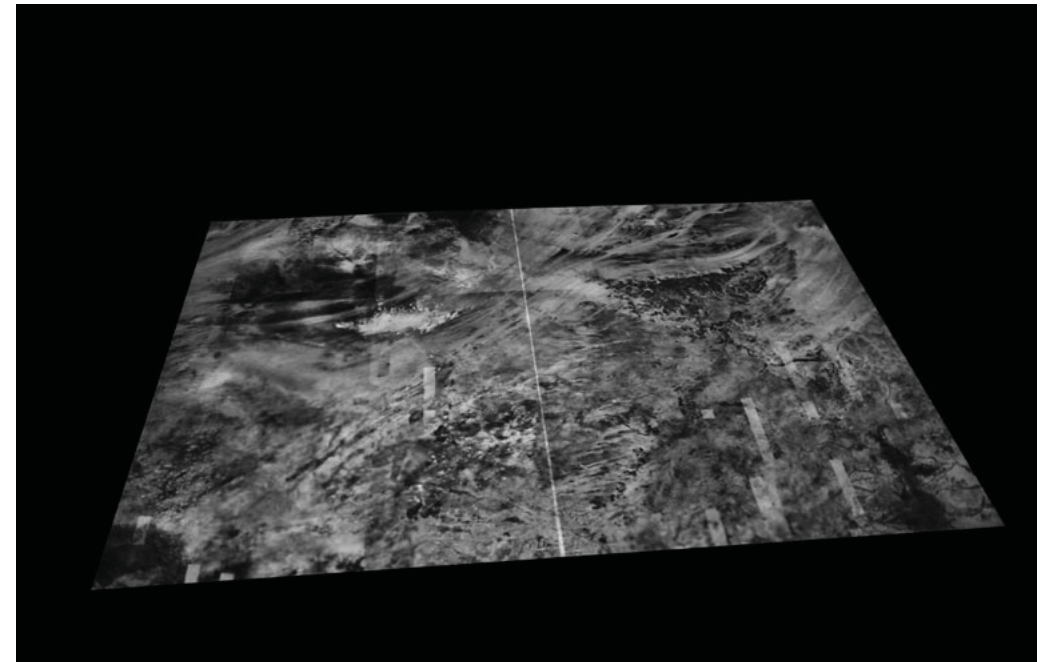
Max Neupert

Künstler

Rauminstallation, 2011

Noch vor zehn Jahren war es undenkbar, freien Zugriff auf hochauflösende [2] Luft und Satellitenbilder von jedem beliebigen Ort auf der Erde zu haben. Weitgehend unzensuriert zeigt Google Earth Aufnahmen von den zuvor geheimsten Orten der Welt (beispielsweise der Area 51 [3]). Ganz ungeübt enthüllt das neue Medium seinen Ursprung: die höchste Abdeckung und Auflösung erhält man von heutigen oder zukünftigen Krisengebieten: sei es Bagdad, Nord-Korea oder die Atomanlagen des Iran. 1983 sind die Umlaufbahnen der Spionagesatelliten wieder zur Geheimsache erklärt worden. Einige Amateure widmen ihre Freizeit der Beobachtung dieser künstlichen Himmelskörper, die kurz nach Sonnenuntergang und kurz vor Sonnenaufgang für das bloße menschliche Auge sichtbar werden. Nur wenn mehrere Beobachtungen von verschiedenen Standpunkten weltweit miteinander kombiniert werden lässt sich daraus der Orbit des Satelliten berechnen. Eine Gruppe von etwa 20 aktiven Hobbyisten tauschen sich heute über eine Mailingliste [4] aus um ihre Beobachtungen zu koordinieren. Aus den Beobachtungen lassen sich die Umlaufbahnen [5] errechnen. Die Orbits von Satelliten anderer Nationen und von zivilen US Satelliten veröffentlicht die Air Force [6] selbst.

Der Betrachter sieht in der Installation "Der Über-Blick" die Erdoberfläche vor sich vorbeiziehen. Die Position richtet sich nach der Laufbahn eines der kommerziellen Satelliten von denen Google das Bildmaterial für seine Software Google Earth bezieht.



DER LIEBENDEN SCHLAF

Paul Schneggenburger

Künstler

*Barytprints auf Alu, gerahmt,
100x125cm, Auflage 5+1*

Aus der Serie
„Der Liebenden Schlaf“

Jedes der inzwischen 50 Bilder aus der Serie „Der Liebenden Schlaf“ besteht aus einer einzigen analogen Aufnahme. Die Belichtungszeit einer Aufnahme beträgt 6 Stunden, von 0 bis 6 Uhr. Nichts wird digital verändert. Zu sehen sind die Spuren, die die Liebenden hinterlassen. Die intimen Momente des Schlafes in meinem Bett. Ich dringe in die Intimsphäre der Liebenden ein. Ich bitte Freunde, Bekannte und mir fremde Personen mit einem geliebten Menschen zu mir nach Hause zu kommen, um bei mir zu schlafen. Zu schlafen in einem schwarzen Bett, in einem durch Kerzen erhellen Raum und während der gesamten Nacht von mir fotografiert zu werden. Tiefe Vertrautheit und der persönliche Bereich, der Außenstehenden nicht zugänglich ist - und dies ist die Definition von Intimität - herrschen nicht. Die Liebenden vertrauen mir, lassen dies alles mit sich geschehen, geben sich der Schutzlosigkeit hin.

Und doch bin ich ja zu keiner Zeit selbst in dem Raum mit den Liebenden. Ich lege nur den Film ein und zünde die Kerzen an, danach betrete ich den Raum erst wieder, wenn die Liebenden längst gegangen sind. Ich schaue nicht selbst zu, ich lasse die Kamera für mich zuschauen, beim Schlafen. Das Negativ berichtet mir dann über alles. Eine Art passiver Voyeurismus vielleicht.



ZWISCHEN- [T]RÄUME

Nepomuk Purkhart
2011, Video/Bildfolge

Mit Bildfolgen/Videos im loop führt uns der junge Wiener Künstler in Zwischenwelten, wo Paradoxes und Harmonieklichees verdächtig „friedlich“ nebeneinander zu koexistieren scheinen – als fände das alles im Werbeosmos von „Benneton“ statt. Doch dieser Schein trägt: Analoges stellt sich plötzlich als digitale Verfremdung heraus, Ikonen der Heimatkunst nehmen die Fratze des Dämonischen an und eine technische Matrix zeigt un- vermutet organische Zellähnlichkeit.

ANNOMALIE. DAS BEWEGTE BILD

Evelyn Kuntscher
2008, Video

Einem Bildstill gleich, welches in „Echtzeit“ übertragen zu sein scheint, präsentiert sich der gerahmte Monitor in einer Harmlosigkeit des „Fotos überm Nachtkästchen“. Wie gefrorene Vergangenheit „taut“ unvermittelt das Bild in einer unendlich langsam entstehenden Bewegung (Zoom und Schwenk et cetera) auf und läßt eine, in sich versunkene Frau, welche ein Kleid der Jahrhundertwende (um 1900) trägt, mit einem Buch zu agieren beginnen.

FLUGVERSUCH

Jörg Brinkmann

*Videoarbeiten,
2009 (03:59 min) und
2011 (03:52 min)*

Die Steuerung der mechanischen Flügel durch Muskelspannung ähnelt dem Prinzip einer neuartigen Prothese. Jedoch wird in meinem Projekt dem menschlichen Körper etwas hinzugefügt anstatt ein fehlendes Körperteil zu ersetzen, wie es für eine Prothese üblich wäre. Es war auch nicht mein Ziel etwas zu bauen, das einem genauen Zweck dient. Somit werde ich nicht abheben und fliegen. Mich interessiert vielmehr die Möglichkeit des Erlebens von einer Maschine an meinem Körper. Die Videodokumentation versucht dies aufzuzeigen. Wie man sieht, erzeugen konstante und gleichmäßige Bewegungen des Körpers eine stetige Bewegung der Flügel. Somit muss ich mich selbst wie eine Maschine verhalten, um eine Synchronisation zu erreichen. Auf der anderen Seite lassen zufällige und ruckartige Bewegungen die Maschine ausbrechen und erzeugen ein unvorhersehbares Eigenleben.

SIMULATION

Der Sprechvorgang wird mithilfe eines Motors, der an der Unterlippe befestigt ist, simuliert. Die Stimme wurde einem Predigervideo entnommen, welches ich auf Youtube gefunden habe.



TURING TRAIN TERMINAL

Severin Hofmann

David Moises

Modell Eisenbahn, 6x5 m

Modellbahnen existieren seit kaum kürzerer Zeit als ihr Vorbild, das aus Gründen des Personen- und Güterverkehrs, sowie des Transports und Handels erfunden worden war. Handel und Wirtschaft waren auch die Motoren für die Entwicklung von Rechenapparaten, Elektronengehirnen, vulgo Computer. Dem historischen Fast-Irrtum, dass »...es einmal Computer geben werde, die unter 1,5 Tonnen wiegen werden« (Popular Mechanics, März 1949) höhnend beipflichtend wurden hier zig Tonnen skalierten Stahls verbaut, um einen »kalkulierenden Einzeller« auf Räder und Schienen zu stellen. Das Betriebssystem dieses Rechenwurms ist jedoch die universelle Rechenmaschine, die Turingmaschine, mit der theoretisch alles berechenbare berechnet werden kann. Man müsste nur weiterbauen...



STAGING DREAMS

Margit Bückert, Natercia Chang, Martin Gericke, Anatol Hempher, Florian Meyer, Lydia Müller, Stephen Nolan, Gergana Petrova, Caroline Pusch, Henrike Schneider

Bauhaus-Universität Weimar

Foto und Videoarbeiten

WIEVIEL HEIMAT BRAUCHT DER MENSCH?

Die Schülerinnen und Schüler der 7AB des Gymnasiums Zirkusgasse Wien haben im Rahmen einer Kooperation mit der Kunstuniversität Linz künstlerische Arbeiten hergestellt, welche in einer Bildfolge zusammengefasst unter dem Titel „Wieviele Heimat braucht der Mensch?“ präsentiert werden. Supervision: *Silke Pfeifer*

MAN WIRD DOCH WOHL NOCH TRÄUMEN DÜRFEN!

Die Schülerinnen und Schüler des Peuerbachgymnasiums in Linz haben für die Ausstellung Beiträge zum Thema „Man wird doch wohl noch träumen dürfen!“ in Form von künstlerischen Arbeiten hergestellt. Supervision: *Julia Knollmayr*

ALIAS YEDERBECK

ARBEIT AM KÜNSTLERMYTHOS

Professor Frank Geßner
Bildender Künstler

Hochschule für Film und
Fernsehen „Konrad Wolf“
Potsdam-Babelsberg

Professor Lothar Holler
Bühnen- und Kostümbildner
Szenograf

Hochschule für Film und
Fernsehen „Konrad Wolf“
Potsdam-Babelsberg

360° Kino-Experiment

Die kinematografische Installation „Alias Yederbeck“ ist ein künstlerischen Forschungsprojekt im Grenzbereich von Kino und multimedialem Event. In einer als virtueller Ausstellung konzipierten szenischen Architektur wird eine Fiktion der Kunst inszeniert, die den Mythos vom genialen Künstler spielerisch (de)konstruiert.

Das 360° Kino-Experiment besteht aus 252 digitalisierten Tafelbildern, die in zwölf Blöcken à 21 Bilder auf jeweils zwölf Leinwände projiziert werden. Durch die experimentelle Erforschung des Bewegungs-, Zeit- und Klangpotentials in der Installation wird das kinematografische Erleben erweitert und die filmischen Grundbausteine Bild, Wort, Ton und Musik aus künstlerischer sowie technologischer Perspektive werden hinterfragt.

Das Projekt ist im Kontext der Veranstaltungen zum Themenjahr „Potsdam 2011 – Stadt des Films“ entstanden. Im Rahmen der Ausstellung „Mediale Lebens(t)räume. Droht uns eine digitale Heimat?“ wird im Bürgersaal der Thüringer Staatskanzlei (TSK) eine speziell für diesen Anlass zusammengestellte Auswahl der Tafelbilder zu sehen sein.

THE UNCANNY PILLOW

Barbara Mungenast
2011, Mischtechnik (Textil,
Ziersteine, Watte, Sound-
Installation)

Ein Polster mit zart-jubilierendem Vogelgezwitscher verspricht ein entspanntes Aufwachen - Traum und Raum scheinen in einer wohligen Metapher überhöht. Blitzartig schnell jedoch verwandelt sich die Glücksillusion in ein auswegloses Horrorszenario, wenn man erfährt, dass derartige Polster mit integriertem I-Phone („Vogelgezwitscher“) in Japan sterbenden Menschen schnell mal unter den Kopf geschoben werden, bevor etwa ein „aussichtsloser Verzweiflungskampf mit dem Tod“ ausagiert würde.

DIE BANK, DAS GARN UND DIE BOHRMASCHINE

Christine Pavlic
2008/2011,
Holzstickerei/Objekt/
Fotografie

Eine einladende Parkbank entpuppt sich durch „Bestickung“ der Holzlatten als ein hintersinniges Psycho-Garten-Möbel, welches - etwa nach dem Vorbild von „eigner Herd ist Goldes wert“ durch „Kreuz-Stich“ bestickt – mit „ungemütlichen“ Sprüchen diejenigen zumindest verunsichert, welche das Ritual „sich auf der Parkbank niederzulassen“ empfindlich gestört wurden: nicht selten verlassen so manche BankbesetzerInnen augenblicklich den „ersehten“ Ausblicksplatz.