

AKADEMIE DER KÜNSTE

EMW
Europäische Medienwissenschaft

FHP:1



Internationales, zweisprachiges Symposium der Akademie der Künste und der Europäischen Medienwissenschaft (Fachhochschule Potsdam / Universität Potsdam)

Im Taumel. Auf der digitalen Schwelle **Reeling/Realing. On the Digital Threshold**

Freitag, 26.9. ab 16 Uhr, Sonnabend, 27.09. ab 10 Uhr

Akademie der Künste, Hanseatenweg 10

Internationales, zweisprachiges Symposium der Akademie der Künste und der Europäischen Medienwissenschaft (Fachhochschule Potsdam / Universität Potsdam)

Im Taumel. Auf der digitalen Schwelle **Reeling/Realing. On the Digital Threshold**

Mit der Verbreitung digitaler Medien in allen Lebensbereichen – ob in Kunst und Wissenschaft, Medizin und Ökonomie, Politik und Krieg, Spionage und Alltag – ist die Kultur der fortgeschrittenen Moderne in ein dynamisches Zwischenreich eingetreten. Die Welt dieses Zwischenreichs ist permanent in Bewegung, getrieben von den rasanten Transformationen des Digitalen, die zwischen neuen Freiheitsgraden und einem Zuwachs an Kontrollmechanismen oszillieren. Vor diesem Hintergrund die digitale Schwelle in den Fokus zu rücken, kontert die dominante Fiktion, der Siegeszug des Digitalen habe eine neue Ära eingeläutet (und eine andere damit zwangsläufig beendet). Auch die gegenwärtigen Debatten um Überwachung, Big Data und den Abgesang auf das Internet bemühen Gegenüberstellungen, in denen alte Optimierungsphantasmen des Digitalen wiederkehren.

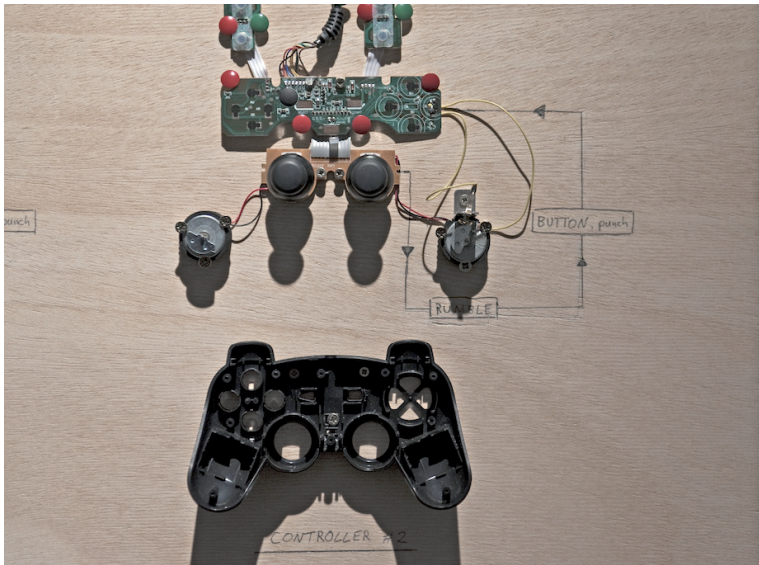
Als Ort des Übergangs, des Austauschs und der Berührung fragt die Schwelle nach unserem Umgang mit und unserer Beziehung zu digitaler Technologie. Sie lenkt den Blick auf Prozesse des Verhandeln. Dieses Interesse an Übergängen, Wechselbeziehungen und diversen Strategien des Aushandelns prägt die Struktur dieses Symposiums, unterschiedliche Hintergründe, Disziplinen und Ausdrucksformen von Wissenschaft und Kunst miteinander in Austausch treten zu lassen.

With the distribution of digital media in all spheres of life – whether art and science, medicine and economics, politics and war, espionage and everyday life – the culture of advanced modernity has entered into a dynamic realm betwixt and between. This intermediate world is in constant movement, driven by the rapid transformations of the digital, which oscillates between new degrees of freedom and an increase of control mechanisms.

Focusing on the digital threshold in front of this backdrop counters the dominant fiction that the triumphal procession of the digital has ushered in a new epoch (and therefore necessarily ended another one). Even current debates on surveillance, big data and the swan song for the Internet invoke comparisons, in which old optimization phantasms of the digital recur.

As a site of transition, exchange and contact, the threshold inquires about our handling of and relationship to digital technology and directs attention to processes of negotiation. This interest in transitions, inter-relations and diverse strategies of negotiation informs the structure of the symposium, which is geared towards bringing different backgrounds, disciplines and forms of expression from academia and the arts into exchange with each other.

Kuratoren und Moderation: Jan Distelmeyer & Mark Butler



Paidia Laboratory: feedback #1 © Paidia Institute

Programm

Freitag, 26. September

- 16.00 Begrüßung / Einführung
Jan Distelmeyer & Mark Butler
- 16.30 Präsentation / Diskussion
Thomas Elsaesser
Zero Degrees and Tipping Points. Digital Retroaction and the Future of Obsolescence
- 17.30 Pause
- 18.00 Präsentation / Diskussion
Heather Kelley
Close Enough to Touch. Embodied Games
- 19.00 Präsentation / Diskussion
Wendy Hui Kyong Chun
Media: Thresholds and Habits

Ab

20.30

Installationen **A MAZE. mit Installationen von Daniël Ernst,
Studiofoyer Mario von Rickenbach, Yann Seznec, Erkki Trummal**

Bar und Cafeteria durchgehend geöffnet

Halle 1+2 Ausstellung „Schwindel der Wirklichkeit“ von 11 bis 22 Uhr geöffnet

Sonnabend, 27. September

- 10.00 Präsentation / Diskussion
Dirk Baecker
Nullzinspolitik der Notenbanken an der Schwelle zur nächsten Gesellschaft
- 11.00 Präsentation / Diskussion
Paolo Pedercini (Molleindustria)
Critical Playthings Designing for Second Level Players
- 12.00 Mittagspause
- 13.00 Präsentation / Diskussion
Gabriella Coleman
Anonymous on the Edge. Order / Disorder, Art / Politics and Legibility / Obscurity

14.00 Präsentation / Diskussion
Julian Oliver & Danja Vasiliev
Dissect / Reflect

Ab

15.00

Installationen **A MAZE. mit Installationen von Daniël Ernst,**
Studiofoyer **Mario von Rickenbach, Yann Seznec, Erkki Trummal**

15.00 Pause

15.30 Präsentation / Diskussion

Atau Tanaka & Adam Parkinson

Binary Anachronisms. Embodying the digital with (analogue) sound

16.30 Präsentation / Diskussion

Anne Quirynen

Pulsieren in zerschmetterten Landschaften. Bild und Bewegung

17.30 Pause

18.00 Präsentation / Diskussion

Lasse Scherffig / Paidia Institute

(In-)Stabilität. Kybernetik, Computer und die Erzeugung der digitalen Schwelle

19.00 Präsentation / Diskussion

Evgeny Morozov

**Is There Life Beyond "the Internet"? Getting By Without the Arch
Concept of Postmodernity**

20.00 Synthese

Jan Distelmeyer & Mark Butler

20.30 Bar

21.30 Performance

Simon Vincent

22.00 Performance

Atau Tanaka & Adam Parkinson

22.30 Open End

mit DJ Computadora

Installationen **A MAZE. mit Installationen von Daniël Ernst,**
Studiofoyer **Mario von Rickenbach, Yann Seznec, Erkki Trummal**

Bar und Cafeteria durchgehend geöffnet

Halle 1 + 2 Ausstellung „Schwindel der Wirklichkeit“ von 11 bis 23 Uhr geöffnet

Gäste des Symposiums / Guests of the symposium

Die Wirtschaft der nächsten Gesellschaft jagt von Asymmetrie zu Asymmetrie. Es geht darum, Zeit zu gewinnen. Wirtschaften heißt, seinem Kapital einen Schritt voraus zu sein.
Dirk Baecker (CH/D) erforscht als Soziologe Kultur und Wirtschaft auf dem Weg zur Computergesellschaft, in der die Datenflüsse den Wertpapierhandel, die Naturwissenschaften und Firmen ebenso wie die Konsumenten zu Reaktionen zwingen. Sociologist, investigates culture and economics on the way to computer society – in which data flows force financial markets, natural sciences and companies as well as consumers to react.

If life on the digital threshold is a game to be played – what are the rules and how do you win?

Mark Butler (USA/D), forscht als Kultur- und Medienwissenschaftler zur Konjunktur des Spiels in der digitalen Kultur sowie zu Interface Phantasmen und zeitgenössischen Techniken des Selbst und koordiniert das Digital Games Research Center (DIGAREC) an der Universität Potsdam. Culture and media scholar, investigates the growing of play in digital culture as well as interface phantasms and contemporary techniques of the self and coordinates the Digital Games Research Center (DIGAREC) of the University Potsdam.

REELY BORING: New media, again, again.

Wendy Hui Kyong Chun (USA) untersucht als Kultur- und Medienwissenschaftlerin das Verhältnis von Kontrolle und Freiheit im Umgang mit dem Computer und erörtert Software als Erinnerung und Ideologie. Culture and media scholar, investigates the relationship between control and freedom in computer usage and discusses software as memory and ideology.

To hack or not to hack? That is the question / Whether tis nobler in the mind to endure /The assaults on democracy / Or to take arms against a sea of troubles / And by opposing end them? To die: to sleep / No more; and by a sleep to say we end.

Gabriella Coleman (USA) erforscht als Kulturanthropologin freie Software-Entwicklung, digitalen Aktivismus und Hackerkultur. Derzeit arbeitet sie an einem neuen Buch: Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: From 4chan Lolcats to Anonymous Everywhere. Cultural anthropologist, investigates free software development, digital activism and hacker culture. Currently she is working on her new book: Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: From 4chan Lolcats to Anonymous Everywhere.

„Digital“ ist ein Mythos, der mehr vorschreibt als bezeichnet. Eine Kritik der herrschenden Verhältnisse zwischen Regulierung und Deregulierung muss sich mit diesen Vorschriften befassen.

Jan Distelmeyer (D) forscht als Medienwissenschaftler zum Mythos des Digitalen, der Digitalität, und zu Computer-Interfaces als Ästhetik der Verfügung, die sowohl zum Verfügen ermächtigt als auch zum Sich-Fügen verdammt. Media scholar, investigates the myth of the digital, digitality, and computer-interfaces as an aesthetic of regulation, which not only empowers users to regulate but also damns them to be regulated.

Our present is caught in a positive feedback loop: the governors are gone and the thermostats disabled. - Let's think of it as an opportunity as well as a catastrophe.

Thomas Elsaesser (NL) versteht als Film- und Medienwissenschaftler die Digitalisierung als einen epistemologischen Nullpunkt – als eine Aufforderung zu einem Neu- und Überdenken der Mediengeschichte des 20. Jahrhunderts. Film and media scholar, understands digitalization as an epistemological zero-point – an invitation to rethink and reassess the media history of the 20th century.

Is a reality „virtual“ when the nausea is real?

Heather Kelley (USA) ist Medienkünstlerin, Spieldesignerin und Kuratorin sowie Mitgründerin des experimentellen Spielkollektivs Kokoromi. Ihre ästhetische Forschung beschäftigt sich mit vernachlässigten sensorischen Interaktionen und ästhetischen Erfahrungen. She is media artist, game designer and curator as well as cofounder of the experimental game collective Kokoromi. Her aesthetic research focuses on neglected sensory interactions and aesthetic experiences.

A foolish consistency is the hobgoblin of little minds, adored by little statesmen and philosophers and divines.

Evgeny Morozov (BY/USA) arbeitet an einer Geschichte der digitalen Gegenwart und ihrer politischen Dimension – wie wir uns verändert haben, wie wir mit Computertechnologie umgehen und dadurch über uns selbst anders nachdenken. He is working on a history of the digital present and its political dimensions – how we have changed, how we use computer technology and thereby think differently about ourselves.

The Critical Engineer considers Engineering to be the most transformative language of our time, shaping the way we move, communicate and think. (Critical Engineering Manifesto)

Julian Oliver (NZ) und **Danja Vasiliev** (RU) sind in Berlin ansässige Künstler und Critical Engineers, deren gemeinsame Projekte Fragen der Agens, Angst und Kontrolle im Zeitalter von Computernetzwerken und automatisierten Systemen bearbeiten. They are Berlin based artists and Critical Engineers, whose projects tackle questions of agency, fear and control in the age of networked computing and automated systems.

Adam Parkinson (GB)

Adam Parkinson has worked alongside artists such as Rhodri Davies, Klaus Filip, Robin Hayward, Dominic Lash, and Kaffe Matthews. He has releases on Entr'acte, Unique 3's Mutate Records, Si Begg's Noodles and 16k records. He also dabbles in making dance music, and under various guises has remixed Maximo Park, Dextro and others.

We are only learning to speak of immeasurable qualities through videogames. It's a slow and collective process of hacking accounting machines into expressive machines.

Paolo Pedercini (I) lehrt experimentelles Game Design und erschafft seit 2003 kulturkritische Spiele an der Schnittstelle zwischen Ideologie und Unterhaltung als Teil von Molleindustria – einer unabhängigen Spielefirma, die sich zu negativem Profit verpflichtet hat. He teaches experimental Game Design and has been developing culturally critical games since 2003 as „homeopathic remedies“ for the „dictatorship of entertainment“ as part of Molleindustria – an independent game company that has committed itself to negative profit.

I love the blurred digital image. It's porous and contagious. It conjures science into fiction and fiction into science.

Anne Quirynen (B/D) arbeitet interdisziplinär als Künstlerin, Forscherin und Mitbegründerin der unabhängigen Produktionsfirma für digitale Kunst „De Filmfabriek“ auf der Schwelle zwischen analogem und digitalem Video. She works interdisciplinarily as artist, researcher and cofounder of the independent production company for digital art „De Filmfabriek“ on the threshold between analog and digital video.

Was auf der digitalen Schwelle wirksam ist und Kontrolle, Kontrollverlust und Handlungsmacht selbst problematisiert, ist Feedback. In diesem engen Sinn ist die digitale Schwelle eine kybernetische.

Lasse Scherffig (D) untersucht als Künstler und Wissenschaftler Kybernetik, Interaktion, experimentelle Interfaces sowie Satelliten und ist Gründungsmitglied des Paidia Institute, das ästhetische Forschung zum Dispositiv des Computerspiels durchführt.

He is artist and academic, investigates cybernetics, interaction, experimental interfaces as well as satellites and is cofounder of the Paidia Institute that conducts aesthetic research on the dispositif of computer game playing.

Atau Tanaka (J) verbindet mit den von ihm entwickelten Biosensor-basierten Instrumenten und innovativen musikalischen Interfaces Medienkunst, experimentelle Musik und ästhetische Forschung. He connects media art, experimental music and aesthetic research with the innovative musical interfaces and biosensor-based instruments he develops.

Simon Vincent (GB/D) experimentiert und forscht als Komponist, Pianist, Performer und Dozent auf der Schwelle zwischen Kunst und Wissenschaft sowie zwischen analogen und digitalen Formen der Musik und ihrer sozialen Relevanz. He experiments and researches as composer, piano player, performer and academic in the liminal zone between art and science as well as between analog and digital musical forms and their social relevance.

Thorsten S. Wiedemann/ A MAZE. (D) organisiert Veranstaltungen an der Schnittstelle von Computerspielen und Kunst, in denen die Vielschichtigkeit dieses Mediums mit experimentellen und unabhängigen Exponaten zelebriert wird. He organizes events at the intersection of computer games and art, in which the complexity of the medium is celebrated through the display of experimental and independent works.

Installationen von / Installations by

kuratiert von A MAZE.

Daniel Ernst/The Shoebox Diorama (NL) produziert Dioramen – destillierte Momente in Zeit und Raum, deren Narration erst im Geist des Betrachters entsteht – für die noch in Entwicklung befindliche Oculus Rift, Speerspitze einer neuen Generation von Datenbrillen für die virtuelle Realität. He produces Dioramas – distilled moments in space and time, generating narratives in the mind of the observer – for the Oculus Rift, spearhead of a new generation of virtual reality headsets that is still under development.

Mario von Rickenbach (CH) ist ein Game-Designer, der an der Schnittstelle von Kunst, Design und Technologie arbeitet. Mit Rakete hat er ein einzigartiges Spiel für bis zu fünf Spielern erschaffen, in dem Kooperation statt Wettstreit gefordert wird. He is a game designer who works at the intersection of art, design and technology and who has created a unique multiplayer game experience for up to five players with Rakete that demands cooperation instead of competition.

Yann Seznec/Lucky Frame (GB) Lucky Frame fokussiert sich auf die Erschaffung von innovativen und ungewöhnlichen interaktiven Erfahrungen, wie in ihrem experimentellem Spiel Roflpillar, bei dem zwei Spieler auf dem Boden liegen und einen speziell angefertigten Interface tragen, um mit ihren Schlängelbewegungen zwei Raupen auf dem Bildschirm zu steuern. Lucky Frame focuses on creating innovative and unusual interactive experiences, such as with their experimental game Roflpillar, where two players lie on the ground wearing a custom made interface and wiggle around to control two caterpillars on screen.

Erkki Trummal (DK) ist ein Game Designer der leidenschaftlich ungewöhnliche Erfahrungen durch unterschiedliche interaktive Medienformate erschafft. Disunion, eine Guillotine-Simulation als VR-Installation, hat er mit André Berlemont und Morten Brunbjerg beim Exile Indie Game Jam entwickelt. He is a game designer who is passionate about creating unconventional experiences through different forms of interactive media. With Disunion, a VR-installation which he developed with André Berlemont and Morten Brunbjerg during the Exile Indie Game Jam, he has created a guillotine simulator.

Eintritt € 7/5 je Tag. Das Ticket berechtigt zum Besuch der Ausstellung „Schwindel der Wirklichkeit“. Tickets unter ticket@adk.de