

## Bitte nehmt Platz vor dem TV-Tower!

Schaltet ein TV-Programm ein, das u-topisch im ursprünglichen Sinn des Wortes ist: Es könnte so nirgendwo außerhalb dieses Raumes existieren.

Zu sehen sind verschiedene Werke, die Machtstrukturen der Medien kapern, in denen unterdrückte Stimmen Informationen verbreiten, die die Obrigkeit nicht hören wollte oder will, die den Prozess hinter der Aufzeichnung und Wiedergabe audiovisueller Bilder untersuchen und den subversiven Spaß von Musikvideos zelebrieren.

Werft einen Blick ins Programmheft, um Euer (n)on-demand-Fernseh-erlebnis zu planen.

Was bedeuten die verschiedenen Farbcodes?

Die Auflösung findet Ihr im Statement zur künstlerischen Intelligenz (KI) sowie im Faltblatt.

## Take a seat in front of the TV Tower!

Tune into a TV schedule that is u-topian in the original sense of the word: it could exist nowhere outside this space.

On view are a variety of works which hijack media power structures, allow suppressed voices to express information the authorities didn't or don't want to hear, investigate the process behind recording and playback of audiovisual images itself and celebrate the subversive fun of music videos.

Check the TV guide to plan your (n)on-demand viewing experience.

What do the different color codes mean? Read our Artistic Intelligence (AI) statement or the explanations in the leaflet.

# Künstlerische Intelligenz

Künstlerische Intelligenz (KI) ist ein poetisch-technologisches Konzept, entwickelt für uns und Euch. In einer sich zunehmend robotisierenden Gesellschaft, die alle sozialen Prozesse mit smarteren Technologien durchsetzt, setzt es auf die Imagination und Kraft der Kunst. Auch diese scheint heute mit smarten Oberflächen zu verschmelzen: Kommerzielle Ästhetik wird selbst von Künstler\_innen geschaffen oder vereinnahmt künstlerische Positionen in ihren Marktmechanismen, lockt sie für kreatives Branding und Social-Media-Kampagnen aus ihren Nischen. Doch entstehen auch Gegenbewegungen, die beispielsweise das Improvisierte und Spontane feiern. Was kann Kunst, was konnte sie einmal?

**Die Ausstellung wirft einen Blick zurück auf den ehemaligen Ostblock und fragt: Welche künstlerische Intelligenz finden wir dort? Was kann sie uns fürs Heute mitgeben?**

Arbeitet die Künstliche Intelligenz mit Algorithmen, so folgt man hier hingegen „Skripten“, die in den Arbeiten versteckt sind: Prinzipien, die in vielen der ausgestellten Kunstwerke und Praktiken zu finden sind.

Frage an Open AI: Was ist der Unterschied zwischen einem Skript und einem Algorithmus?

Antwort: Skript ist die konkrete Umsetzung, Algorithmus ist eine abstrakte Problemlösungslogik.

**6 Skripte werden zu den Pfaden und Farben des Testbilds.**

Mit ihnen kann man sich von hier aus auf die Reise durch die Ausstellung begeben. Vielleicht helfen sie dabei, die vielen Schattierungen des maschinellen

Graus, die uns umgeben, zu durchbrechen, oder zumindest ein wenig ins Spielen zu bringen. Denn auch im vermeintlichen Grau des Ostens wurde in knalligen Farben gemalt.

**Dieser Text möchte eine Einladung sein:** Bitte fühlt Euch zu Hause in der Ausstellung. Bitte lasst die Kunstwerke an ihren Plätzen, aber spielt gerne wild mit den Zwischenräumen. Nehmt Euch ein paar Hausschuhe, nehmt Platz, teilt ein Stück Eures Weges mit diesem Raum und lasst etwas von Euch hier.

## Skripte

**{Aus Scheiße Schokolade}**

>> *begrenzte Mittel für maximale Wirkung nutzen*

**{Die Realität verbiegen}**

>> *das System überlisten mit Spaß und Humor*

**{Medien selber machen}**

>> *Selbstermächtigung durch Medien-Produktion*

**{Bringt Freund\_innen mit}**

>> *Gemeinschaft schaffen durch politische Partys*

**{Nahtstellen sichtbar machen}**

>> *die Funktionsweisen der Medien aufzeigen*

**{Raum in der Zeit}**

>> *Netzwerke knüpfen über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg*

# Artistic Intelligence

Artistic Intelligence (AI) is a poetic-technological concept that we have developed for ourselves and for you. In a society that is becoming increasingly robotized, where all social processes are permeated with smarter technologies, it relies on the imagination and power of art. Today, art often seems to merge into smart surfaces and be influenced by commercial aesthetics. In turn, commercial aesthetics are themselves created by artists, or rather, they appropriate artistic positions in their market mechanisms, lure them out of their niches for creative branding and social media campaigns. But counter-movements are also emerging, celebrating, for example, the improvised and spontaneous. What can art do, what could it once do?

**The exhibition offers a look back at the former Eastern Bloc and asks: What artistic intelligence can we find there? What can it give us for today?**

While artificial intelligence works with algorithms, here we follow “scripts” that are hidden in the works: Principles that can be found in many of the exhibited artworks and practices.

Question to Open AI: What is the difference between a script and an algorithm? Answer: Script is the concrete implementation, algorithm is an abstract problem-solving logic.

**6 Scripts become the paths and colors of the test pattern.**

From here, you can use them to embark on a journey through the exhibition. Perhaps they will help to break through the many shades of industrial gray that

surround us or at least bring them into play a little. Because even in the supposed gray of the East, people painted in bright colors.

**This text is an invitation:**

Please feel at home in the exhibition, please leave the works of art in their places, but feel free to play wildly with the spaces in between. Take a pair of slippers, take a seat, share a part of your journey with this room and leave something of yourself here.

## Scripts

**{Turn Shit into Chocolate}**

*>> using limited resources for maximal effect*

**{Reality Bending}**

*>> hacking the system with pranks and hoaxes*

**{Make Your Own Media}**

*>> self-empowerment through media production*

**{Bring a Friend}**

*>> creating communities by throwing a political party*

**{Expose the Seams}**

*>> revealing media's underlying processes*

**{Space in Time}**

*>> forging connections across spatial and temporal boundaries*

Ein Dialog zwischen zwei Werken von Künstler\_innen, die ihre Karrieren im ehemaligen Jugoslawien begonnen haben und sich beide mit Fragen von Zeit und Raum auseinandersetzen.

**DM 1978 Talks to DM 2010** von **Dalibor Martinis** (Zagreb/Kroatien) ist ein Gespräch zwischen dem damaligen Selbst des Künstlers, das zu seinem vergangenen Selbst wird, während sein zukünftiges Selbst zu seinem gegenwärtigen spricht – das inzwischen, im Jahr 2025/26, auch ein vergangenes Selbst ist. Sein Werk schlägt eine Brücke zwischen verschiedenen Zeitpunkten. Während der Konzeption des Projekts war ihm noch nicht bewusst, dass sich im Zeitkorridor zwischen 1978 und 2010 der lange Zerfall Jugoslawiens, die darauf folgenden Unabhängigkeitskriege und die Neuwerdung (oder Neuausrichtung?) der ehemaligen jugoslawischen Staaten nach den Kriegen vollziehen würden.

1993, auf dem Höhepunkt dieser bewaffneten Konflikte, veröffentlichten **Marina Gržinić & Aina Šmid** (Ljubljana/Slowenien) ihre Videoarbeit **Transcentrala**. Sie porträtiert die 1984 gegründete Bewegung **Neue Slowenische Kunst (NSK)**. als Reaktion auf die politischen Veränderungen nach dem Zerfall Jugoslawiens wurde NSK 1992 zu **NSK – State in Time**. *Transcentrala* begleitet Aktionen des NSK State in Time wie die NSK-Botschaft in Moskau, die alle 10 Jahre stattfindende Aufführung eines Theaterstücks nach Shakespeares Biografie durch das Cosmokinetic Cabinet Noordung (letzte Aufführung 2045) und die Installation „Rotating Swastika“, eine Fortsetzung von NSKs Untersuchung zu verborgenen ästhetischen und ideologischen Gemeinsamkeiten totalitärer Regime des 20. Jahrhunderts.



## Raumschiff Jugoslawien

Diese Station ist zudem ortsspezifisch. Durch die Einbeziehung von Fotografien einer Intervention im ehemaligen Raum der nGbK in Kreuzberg als Teil der nGbK-Ausstellung *Raumschiff Jugoslawien – die Aufhebung der Zeit* (2011) verweist *EastUnBloc* auf frühere Projekte der nGbK, die differenziertere Sichtweisen auf postsozialistische Übergänge, insbesondere auf das komplexe historische Erbe Jugoslawiens, angeboten haben.

„Wir, die Generation deren Erinnerung an ein sozialistisches Jugoslawien in der Zeit unserer Kindheit angesiedelt ist, fragen uns, inwieweit wir überhaupt eine reale Möglichkeit haben, an eine kritische Referenz anzuknüpfen aus der wir konstruktive Erfahrungen herausziehen können. Auch stammen wir nicht aus einem geregelten System, d.h. unsere Erfahrungen sind unabänderlich an einen Transitionsprozess gekoppelt.

Wir können uns weder nach hinten noch nach vorne teleportieren. Wir laufen auf der Erde (und in vielen Ländern), haben aber keinen festen Boden unter den Füßen. Unser gemeinsames Erbe, unsere kulturelle Anbindung ist eine aufgelöste Geschichte, ein schwebender Raum ... ein Raumschiff, auf den Namen Jugoslawien getauft.“

*nGbK AG Raumschiff Jugoslawien*

Durch die Einbeziehung einer Intervention am ehemaligen nGbK-Standort (1992–2023) in der Oranienstraße, einer zentralen Kultur- und Ausgehmeile in Kreuzberg, lädt *EastUnBloc* den Ausstellungsort ein, seine eigene Geschichte in die Diskussion einzubringen. Dazu gehören bisherige Auseinandersetzungen der nGbK mit soziokulturellen Entwicklungen in Mittel- und Osteuropa sowie die Kündigung der Räume als Beispiel für Gentrifizierung und die Debatte darüber, wem die Stadt Berlin heute gehört.

A dialogue between two works by artists who began their careers in the former Yugoslavia and who both deal with questions of time and space.

***DM 1978 Talks to DM 2010*** by **Dalibor Martinis** (Zagreb/Croatia) is a conversation between the artist's then-present self which becomes his past self as his future self becomes his present and now, in 2025/26, also another past self. His work bridges various moments in time. Unbeknownst to him at the time he first conceived the project, the long dissolution of Yugoslavia, ensuing wars of independence and postwar becoming (or realignment?) of the ex-YU states would occur during the time corridor between 1978 and 2010.

In 1993, at the height of these armed conflicts during Yugoslavia's dissolution, **Marina Gržinić & Aina Šmid** (Ljubljana/Slovenia) released their video work ***Transcentrala***. It portrays the **Neue Slowenische Kunst (NSK)** movement, founded in 1984. In 1992, it morphed into the **NSK – State in Time** as a response to the political shifts following the breakup of Yugoslavia. *Transcentrala* follows actions of NSK State in Time like the NSK Embassy in Moscow, Cosmokinetic Cabinet Noordung's performance of a play based on Shakespeare's biography happening every 10 years (last performance scheduled to 2045), and the "rotating swastika" installation, a continuation of NSK's investigation of hidden aesthetic and ideological commonalities of 20<sup>th</sup> century totalitarian regimes.

## Spaceship Yugoslavia

This station is also site specific. Through the inclusion of photographs of an intervention at the nGbK's former space in Kreuzberg as part of the nGbK exhibition *Spaceship Yugoslavia – The Suspension of Time* (2011), *EastUnBloc* references previous nGbK projects which proposed more nuanced views of post socialist transitions, specifically Yugoslavia's complex historical legacy.

“We ask ourselves—a generation whose childhood memories are anchored in a socialist Yugoslavia—if it is indeed possible to latch onto a critical nexus from which we may have constructive experiences. We did not grow up in an orderly system, causing our experiences to be irrevocably linked with a transition process.

We cannot be transported backward or forward in time. We walk this earth in different countries, but have no fixed ground under our feet. Our common inheritance, our cultural connection, is a disintegrated history, a tentative space; it is a spaceship named Yugoslavia.”

*nGbK work group Spaceship Yugoslavia*

Furthermore, by showing an intervention at the former nGbK location (1992–2023) on Oranienstraße, a central cultural and nightlife avenue of Kreuzberg, *EastUnBloc* invites the exhibition site to add its history to the conversation. This includes the nGbK's past engagement with socio-cultural developments in Central and Eastern Europe as well the eviction from the former space as an example of gentrification and discourse about “whose city” is contemporary Berlin.

„Einerseits lässt sich die künstlerische Praxis, kollektive Projekte unter immer neuen ‚Markennamen‘ zu initiieren und durchzuführen, anstatt einzelne Kunstwerke zu schaffen, auf Methoden zurückführen, die von losen Künstler\_innen-Zusammenschlüssen wie Dada und Fluxus in den Kanon der ästhetischen Moderne eingeführt wurden. Andererseits entsprach dies auch einer neoliberalen Form der Arbeitsorganisation und des ‚Branding‘, wie sie für die aufkommende Internetökonomie charakteristisch war. Piazza virtuale war Ausgangspunkt weiterer Künstler\_innengruppen und Aktivitäten; aus dem Kreis der Organisator\_innen von Piazza virtuale gingen aber auch Unternehmen hervor, die zu den Vorläufern der ‚New Economy‘ in Deutschland gehörten. (...) Das Projekt nahm einige jener Management-Techniken vorweg, die in den Folgejahren von vielen Unternehmen übernommen werden sollten – insbesondere von IT- und Internet-Start-ups, als deren Vorreiter Van Gogh TV in mancher Hinsicht gelten kann.“

*Tilman Baumgärtel with Julian Weinert:  
Van Gogh TV's "Piazza Virtuale" –  
The Invention of Social Media  
at documenta IX in 1992.*

“The artistic practice of launching and carrying out collective projects under ever new ‘brand names’ instead of individual artworks can be traced back, on the one hand, to methods introduced into the canon of aesthetic modernism by loose associations of artists such as Dada and Fluxus. On the other hand, this practice also corresponded to a neoliberal form of work organisation and ‘branding’ that corresponded to the emerging internet economy. Piazza virtuale was the starting point of further art groups and activities, but it was also from the circle of Piazza virtuale organisers that companies emerged which were among the forerunners of the ‘New Economy’ in Germany. (...) the project anticipated some of the management techniques that would be adopted by many companies in the years to come, especially IT and internet start-ups, of which Van Gogh TV was in some ways a precursor.”

*Tilman Baumgärtel with Julian Weinert:  
Van Gogh TV's "Piazza Virtuale" –  
The Invention of Social Media  
at documenta IX in 1992.*



„Ziel von Piazza Virtuale war es, das Massenmedium Fernsehen in ein interaktives Medium zu verwandeln und damit das Verhältnis zwischen einem Sender und vielen Empfängern umzukehren. Van Gogh TV wollte die Lebensart auf der italienischen Piazza – einem Ort der zwanglosen Treffen und Gespräche – in die Medien übertragen. Dafür nutzten sie alle damals verfügbaren elektronischen Medienarten, um das Fernsehpublikum, das die Sendung täglich auf 3sat sehen konnte, in das Geschehen auf dem Bildschirm einzubeziehen. Per Telefon, Fax, Mailbox und Bildtelefon konnte man auf die Gestaltung der Sendung Einfluss nehmen, mitdiskutieren, sich kennenlernen, gemeinsam Musik machen und malen oder eine Kamera im Kasseler Studio bewegen.“

*Tilman Baumgärtel*

„Der\_die Zuschauer\_in darf gerne im Pyjama bleiben, sollte sich jedoch dem virtuellen Publikum auf der Straße zeigen. (...) In der Privatsphäre der eigenen Hausschuhe bedient der\_die Zuschauer\_in die Funktionen der Maschine.“

*Van Gogh TV, „Piazza Virtuale: 100 Days of Interactive Art Television“, Ausstellungskatalog Documenta IX, 1992.*

“The aim of Piazza Virtuale was to transform the mass medium of television into an interactive medium, reversing the relationship between one transmitter and many receivers.

Van Gogh TV wanted to transfer the concept of an Italian piazza – a place for casual meetings and conversations – into the media. To do this, they used all the electronic media available at the time to involve the television audience, who could watch the program daily on 3sat, in what was happening on the screen. Via telephone, fax, mailbox and videophone people could participate in the program, join discussions, get to know each other, make music and paint together or move an interactive camera in the studio in Kassel.”

*Tilman Baumgärtel*

“The viewer is welcome to stay in his pyjamas, but he should show himself to the virtual public on the streets. (...) In the privacy of his own slippers, the viewer operates the functions of the machine.”

*Van Gogh TV – Piazza Virtuale: 100 Days of Interactive Art Television”, documenta IX catalogue, 1992.*

## Piazzetta Ljubljana

Sendetermine: 16. September 1992, 12:10–12:30 (3sat); 20. September 1992, 01:26–03:30

„Piazzetta Ljubljana wurde vom Medien- und Performancekünstler Marko Košnik organisiert (...). Košnik war in den 1980er Jahren Gründungsmitglied der slowenischen Band Laibach.

Laibach wiederum war Teil des Künstlerkollektivs Neue Slowenische Kunst (NSK), das 1984 gegründet wurde. In Zusammenarbeit mit dem Studentenradiosender Radio Študent (RŠ) steuerte die Piazzetta Ljubljana zwei Sendungen zu Piazza virtuale bei. (...) Zusätzlich zur Ausstrahlung auf 3sat wurde die Sendung auch auf dem neu gegründeten privaten Fernsehsender Kanal A in Slowenien übertragen. Zu dieser Zeit befand sich der bewaffnete Konflikt zwischen den ehemaligen jugoslawischen Staaten auf einem Höhepunkt. In der ersten Sendung am 16. September gaben Intellektuelle und Künstler\_innen aus dem Land, das in einzelne Republiken zerfallen war, kurze Stellungnahmen zum laufenden Krieg ab. Diese wurden größtenteils telefonisch und auf Slowenisch übermittelt; im unteren Bildbereich liefen in der Modem-Chat-Leiste kurze Zusammenfassungen auf Englisch. Der Philosoph Slavoj Žižek war ebenfalls über Telefon zugeschaltet und sprach über seine Sicht auf die religiöse und historische Dimension des Konflikts. (...)

In der zweiten Sendung am 20. September sprach der Journalist Petar Luković, der für das Nachrichtenmagazin Vrijeme arbeitete, telefonisch aus Belgrad.

Zu diesem Zeitpunkt waren reguläre Telefonverbindungen zwischen Ljubljana und Belgrad aufgrund des Krieges nicht möglich; die Anrufer\_innen mussten über das Studio in Kassel zugeschaltet werden. (...)

*Tilman Baumgärtel with Julian Weinert: Van Gogh TV's "Piazza Virtuale" – The Invention of Social Media at documenta IX in 1992.*

## Piazzetta Ljubljana

Broadcast dates: 16 September 1992, 12:10–12:30 (3sat); 20 September 1992, 01:26–03:30

“Piazzetta Ljubljana was organised by the media and performance artist Marko Košnik (...). Košnik was a founding member of the Slovenian band Laibach in the 1980s.

Laibach in turn was part of the artists' collective Neue Slowenische Kunst (New Slovenian Art, NSK), which was formed in 1984. In cooperation with the student radio station Radio Študent (RŠ), the Piazzetta Ljubljana contributed two shows to Piazza virtuale. (...) In addition to being broadcast on 3sat, the show was broadcast on the newly founded private television station Kanal A in Slovenia.

At that time, the armed conflict between the former states of Yugoslavia was at a peak. In the first broadcast on September 16, intellectuals and artists from the country, which had disintegrated into individual republics, made short statements about the ongoing war. These were largely delivered in Slovenian by telephone, with short summaries in English in the modem chat in the lower half of the picture. The philosopher Slavoj Žižek was on the phone and discussed his view of the religious and historical dimension of the conflict. (...)

In the second broadcast on September 20, the journalist Petar Luković, who worked for the news magazine Vrijem, spoke by telephone from Belgrade. At that time, regular telephone calls between Ljubljana and Belgrade were not possible because of the war, and the callers had to be connected via the studio in Kassel. (...)

*Tilman Baumgärtel with Julian Weinert: Van Gogh TV's "Piazza Virtuale" – The Invention of Social Media at documenta IX in 1992.*

Die Vákuum-TV-Events fanden zwischen 1994 und 1995 jeweils am Montagabend statt – eine Anspielung darauf, dass der staatliche Fernsehsender bis zum 1. Januar 1989 an diesem Abend nicht sendete. Dadurch entstand ein leerer Abend, ein Vakuum in der Unterhaltung der Bevölkerung des Landes.

„Wenn es nichts gibt und wir dieses Nichts als Energiequelle nutzen, dann gibt es keinen Gott, der uns aufhalten oder zerstören könnte.“

*László Kistamás, Initiator und Mitglied von Vákuum TV*

„Es wurde deutlich, dass man im Vákuum TV eine Idee schnell, sogar skizzenhaft, ohne lange Vorbereitung vorstellen kann. Dieses Format ermöglicht also schnelle Reaktionen auf die täglichen gesellschaftlichen Ereignisse – und praktisch auf alles.“

*Kristóf Forgács, Mitglied von Vákuum TV*

Vákuum TV events took place between 1994 and 1995 on Monday nights, a reference to the fact that until 1 January 1989, the state TV channel did not broadcast on this night. This created an empty evening, a vacuum in the entertainment of the country's population.

“If there is nothing and we use this nothing as a source of energy, then there is no God who could ruin or stop us.”

*László Kistamás, initiator and member of Vákuum TV*

“It became clear that in Vákuum TV, one can present an idea quickly, even in a sketchy form, without long preparation. This format thus allows for rapid responses to daily social events—and practically to anything.”

*Kristóf Forgács, member of Vákuum TV*



„Wir haben Vákuum TV ins Leben gerufen, damit es endlich ein wirklich gutes Fernsehprogramm gibt, das unsere Freunde sehen können.“

*László Kistamás, Initiator und Mitglied von Vákuum TV*

„Zu dieser Zeit begannen Politik und Kommunikation in den darstellenden Künsten sehr aufgesplittet zu sein. Die Rollen der Spieler\_innen, der Sprecher\_innen und des Publikums begannen sich festzusetzen. Die persönliche Natur der Dinge schien gefährdet zu sein. Es entstand ein Trend, bei dem persönliche und direkte Verbindungen sich in distanziertere wandelten, was in mir das Gefühl hervorrief, dass es notwendig sei, eine Art ‚Pseudo-TV‘ zu schaffen, das die Menschen gemeinsam anschauen können und das eine gemeinschaftsbildende Kraft hat.“

*László Kistamás*

“We created Vákuum TV so that finally there is some real good TV programme that our friends get to see.”

*László Kistamás, initiator and member of Vákuum TV*

“At that time, politics and communication in performing arts started to be very splintered. The roles of the actors, the speakers, and the audience started to take shape. The personal nature of things seemed to be at risk. A trend began where personal and direct interconnections started to transform into more distant ones, which made me feel that there was a need to create a kind of ‘pseudo-TV’ that people could watch together and that would have a community-organizing power.”

*László Kistamás*

„Vákuum TV ist der unabhängigste Fernsehsender Ungarns. Er ist sogar unabhängig vom Fernsehgerät.“

*Vákuum TV*

„Der Host war, abgesehen von ein oder zwei Programmpunkten, praktisch ständig als aktives Medium in der Sendung präsent. Ob innerhalb des TV-Rahmens oder außerhalb, verband ihre Person nicht nur andauernd die Programmpunkte, sondern auch die inneren und äußeren Bereiche von Vákuum TV; ihre Persönlichkeit hob die Grenze zwischen diesen beiden Bereichen auf.“

*Kristóf Forgács, Mitglied von Vákuum TV*

„Das künstlerische Bestreben und Tun, das sich auf Freidenken und die ständige Korrektur des Denkens richtete und in seinem Umfeld ein Stück öffentlichen Raum durch Offenheit, Zugänglichkeit und Einmaligkeit schuf, hatte, so erscheint es aus heutiger Sicht, zahlreiche produktive Wirkungen.“

*Kristóf Forgács*

“Vákuum TV is the most independent TV station of Hungary. It is independent even from a TV set.”

*Vákuum TV*

“Apart from one or two program segments, the host was present in the show almost constantly as an active medium. Whether within the TV frame or outside it, her presence continuously connected not only the program segments but also the internal and external spaces of Vákuum TV; her personality erased the boundary between these two areas.”

*Kristóf Forgács, member of Vákuum TV*

“The artistic endeavor and expression, which aimed at free thinking and the constant correction of thought, and which created some kind of public sphere through its openness, accessibility, and uniqueness, seems, from today’s perspective, to have had numerous productive effects.”

*Kristóf Forgács*

„Im Fall von Vákuum TV mussten die Zuschauer\_innen keinen Verdacht hegen; es war klar, dass die Bühnenelemente von Vákuum TV skizzenhaft und imitativ waren, und dies galt auch für alle anderen Elemente – Bühnenbild, Kostüme, Lichttechnik, Schnitt der Videomaterialien, deren Qualität. Durch diese Skizzenhaftigkeit wurde die Manipulativität und Gesetztheit des traditionellen Fernsehmediums, die Vákuum TV imitierte, für die Zuschauer\_innen andauernd sichtbar (...).“

*Kristóf Forgács, Mitglied von Vákuum TV*

*Die Zitate von Kristóf Forgács stammen aus seiner DLA-Dissertation „Vákuum TV intermedia performance cabaret, in the period 1994–95“, Ungarische Akademie der Bildenden Künste, Graduiertenkolleg, Budapest, 2022.*

“In the case of Vákuum TV, the viewer didn’t have to be suspicious; it was clear that the stage elements of Vákuum TV were sketchy and imitative, and this applied to all other elements as well – sets, costumes, lighting, the editing of video materials, their quality. Because of this sketchiness, the manipulativity of the traditional medium of television, which Vákuum TV imitated, was constantly visible to the viewers (...).”

*Kristóf Forgács, member of Vákuum TV*

*The quotes by Kristóf Forgács stem from his DLA thesis Vákuum TV intermedia performance cabaret, in the period 1994–95, Hungarian University of Fine Arts, Doctoral School, Budapest, 2022*

Innerhalb des Skripts „Medien selber machen“ werden auch Werke vorgestellt, die sich mit Interaktivität auseinandersetzen. Das Publikum ist zwar nicht völlig autonom, erhält jedoch die Möglichkeit, innerhalb des Werks mitzugestalten oder zumindest Entscheidungen zu treffen. Interaktivität kann verschiedene Formen annehmen, von Leser\_innenbriefen bis zu Anrufen in Radio- und Fernsehsendungen (*siehe auch Piazza Virtuale*), von Fan-Fiction bis zu Cosplay.

Die hier vorgestellten Werke untersuchen den Einsatz von Medientechnologie zur Unterstützung von Echtzeit- und symmetrischer Interaktivität.

**Kinoautomat** hatte 1967 auf der Expo in Montreal Premiere. Es war der erste interaktive Langfilm, bei dem das Publikum zwischen verschiedenen Handlungssträngen und Ausgängen wählen konnte.

In den 1980er und 1990er Jahren folgten Experimente mit interaktivem Fernsehen, Videokunst und CD-ROMs, aber vor allem in Spielen (*siehe auch Computerspiele*) setzte sich Interaktivität beim Publikum durch.

Seit dem Niedergang der linearen Videokassette als primärem Medium für On-Demand-Home-Entertainment bieten die DVD und später BluRay (aufbauend auf der Medienspeicherfunktion der CD-ROM) begrenzte Interaktivität auf Abruf mit Szenenauswahl, alternativen Enden usw., eine Funktion, die auch in Einzelfällen von Streaming-Plattformen als Bonusmaterial angeboten wird.

**DemoKino** ist eine Antwort des 21. Jahrhunderts, die sich mit Interaktivität und politischer Entscheidungsfindung auseinandersetzt.

Das Internet (*siehe auch Netzkunst*) scheint die Verwirklichung utopischer Träume von Interaktivität zu sein. Intransparente Algorithmen und die Dominanz großer Technologieplattformen führen jedoch zu Überwachung und missbräuchlicher Verwendung der gesammelten Daten. Ist dies ein fairer Tausch für die Illusion von freier Auswahl?

„Was, wenn ich Dir sagen würde, dass alles von vornherein festgelegt war?“



Within the script “Make Your Own Media,” *EastUnBloc* also features works which engage with the idea of interactivity. While the audience is not completely autonomous, it is given a co-creating or at least decision-making option within the work. Interactivity can encompass various modes, from letters to the editor to call in radio and TV shows (see *also Piazza Virtuale*), from fan fiction to cosplay. The works featured here explore the use of media technology to facilitate real time and symmetrical interactivity.

***Kinoautomat*** was first presented at the 1967 Expo in Montreal. It was the first large-scale interactive movie, allowing the audience to choose among various plotpoints and outcomes.

Experiments with interactive TV, video art and CD ROMs followed in the 1980s and 1990s, but audiences have embraced interactivity primarily in gaming (see *also Computer Games*).

After the demise of the linear videotape as the primary medium of on demand home entertainment, the DVD and later BluRay (building upon the media asset depository feature of the CD ROM) provide limited interactivity on demand with scene selection, alternative endings et al., a feature also infrequently offered by streaming platforms as bonus material.

***DemoKino*** is a 21<sup>st</sup> century response which explores interactivity and political decision making.

The internet (see *also Net Art*) seems to be the realization of utopian dreams of interactivity. However, intransparent algorithms and dominance of big tech platforms exercise surveillance and malevolent use of gathered data. Is this a fair trade off for an illusion of choice?

„What if I tell you it was all pre-defined?“

**Monoskop** ist eine unabhängige webbasierte Bildungsressource und Forschungsplattform für Kunst, Kultur und Geisteswissenschaften, die 2004 gegründet wurde. Monoskop versammelt Wiki-Seiten mit mehrsprachigen genealogischen Bibliografien zu zeitgenössischen Themen und Bewegungen in Kunst, Kultur und Gesellschaft, wie zum Beispiel zum Fediverse, Technofeminismus, dekolonialer Ästhetik, Anthropozän, Freiem Radio, Freier Software, Kunstpublikationen, Performance, Klangkunst und Film und Video, begleitet von persönlichen biobibliografischen Profilen ihrer Vertreter\_innen. Viele der Titel in den Bibliografien sind mit elektronischen Versionen von Publikationen verlinkt, die auf *Monoskop* oder anderen freien Bibliotheken wie *Aaaaarg*, *Memory of the World*, *textz.com* oder *UbuWeb* zur Verfügung stehen.

**Monoskop** is an independent web-based educational resource and research platform for arts, culture and humanities founded in 2004. Monoskop features wiki pages with multilingual genealogical bibliographies of contemporary themes and movements in art, culture, and society such as Fediverse, technofeminism, decolonial aesthetics, the Anthropocene, community radio, free software, artists' publishing, performance, sound art and experimental film and video, accompanied by personal bio-bibliographical profiles of their exponents. Many of the titles in the bibliographies are linked to electronic versions of publications made available on *Monoskop* or other free and libre libraries such as *Aaaaarg*, *Memory of the World*, *textz.com* or *UbuWeb*.

## Welcome to the future of '89

*TV Free Europe* ist ein Kommunikationskanal zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen verschiedenen Orten und Menschen, die mit (tele-)kommunikativen Möglichkeiten und ihrem Freiheitspotenzial experimentieren können. TVFE ist außerdem ein Tool, um historisches Material mit aktuellen Fragestellungen zu untersuchen. Nicht zuletzt war es während seiner Entstehung in den Jahren 2020–21 ein Experiment des gemeinsamen „Am-Leben-Bleibens“ („staying live“) während der Covid-19-Pandemie.

## Welcome to the future of '89

*TV Free Europe* is a communication channel between the past and present, between different locations and people who can experiment with (tele)communication and its potentialities of freedom. *TVFE* is also a tool to interrogate historic material with recent questions. Last but not least, during its making in 2020–21 it was an experiment of “staying alive” together during the Covid-19 pandemic.

Was ist ein\_e freie\_r Künstler\_in in einer freien Welt? Ikonische Hosts der *TVFE*-Sendungen sind **Mari Szürke** (HU) und **Mari Grau** (DDR), die sich 1989 beim Paneuropäischen Picknick kennenlernten, beste Freundinnen wurden und zu aufstrebenden TV-Talenten avancierten. Das tragikomische Duo blickt mit witziger Naivität auf die heutige „freie Kunstwelt“. Ihre Sendungen hinterfragen den Begriff von Freiheit in einer Kunstwelt, die dazu neigt, zu vergessen, was Freiheit überhaupt ist – und letztlich gegen ihre eigenen Ideale arbeitet.

What is a free artist in a free world? Iconic hosts of the *TVFE* shows are **Mari Szürke** (HU) and **Mari Grau** (GDR), who met at the Pan-European Picnic in 1989 to become besties and emerging TV talents. The tragicomic duo looks at today's “free art world” with wiful naïveté. Their shows are interrogating the notion of freedom in an art world that always tends to slip into forgetting what freedom is and ultimately operates against its own ideals.

Durch die De-Digitalisierung seiner onlinebasierten Arbeit rückt Igor Štromajer die Materialität des Internets in den Vordergrund und legt dessen Nähte offen.

„Wie Software verändert sich auch Hardware schnell, kontinuierlich und unaufhaltsam, verliert ihre Funktionalität, ihren Zweck und damit auch ihren Inhalt – die (Nicht-)Kunst selbst. Die Grundprämisse des Autors lautet hier, dass (Nicht-)Kunst nicht nur im Konzept, in der Idee, also nicht nur im Nominellen und Deklarierten, sondern gleichermaßen auch in den Werkzeugen und Maschinen, die sie hervorbringen, verborgen ist. Deshalb sind die Teile von Maschinen, die nun mehr oder weniger tot sind, voller verblasster intimer Erinnerungen und Geschichten.

Die Serie ist Teil von Štromajers mehrjährigem De-Digitalisierungsprozess, der 2011 mit der Löschung seiner *net non-art*-Werke begann und bis heute andauert.

(...)

Der Titel des Werks verweist auf die Menge der inzwischen gelöschten *net non-art*-Werke (101,72 MB Dateien), die zwischen 1996 und 2007 von diesen Maschinen und ihren Teilen produziert und verarbeitet wurden:

[intima.org/ex](http://intima.org/ex)

**De-Digitalisierung ≠ Re-Analogisierung“**

*Igor Štromajer*

Through the de-digitalization of his online-based work, Igor Štromajer foregrounds the materiality of the internet and exposes its seams.

“Like software, hardware is also changing rapidly, continuously and inexorably, losing its functionality, purpose and, consequently, its content – the (non-)art itself. The author’s basic premise here is that (non-)art is not only hidden in the concept, the idea, i.e., not only in the nominal and declared, but equally also in the tools and machines that produce it. That is why the parts of machines, now more or less dead, are full of intimate memories that have faded and stories that have died.

The series is part of Štromajer’s de-digitalization processes over several years, from the deletion of his *net non-art* works back in 2011 to the present.

(...)

The title of the work indicates the amount of now deleted *net non-art* works (101.72 MB of files) produced and processed by these machines and their parts between 1996 and 2007: [intima.org/ex](http://intima.org/ex)

**de-digitalization ≠ re-analogization“**

*Igor Štromajer*



Seit 1980 hat der polnische Künstler und Industriedesigner **Krzysztof Wodiczko**, der seit 1977 in Kanada und anschließend in den USA gelebt hat, über 90 Dia- und Videoprojektionen im öffentlichen Raum in Nordamerika, Europa und Japan realisiert. Mit verschmitztem Humor stellen sie provokante Fragen und verleihen insbesondere marginalisierten Positionen Sichtbarkeit. Seine Projektionen sind Interventionen, die Menschen aus unterschiedlichen Lebensbereichen zu Dialogen einladen.

Im September 1990, wenige Monate nach der Öffnung der Berliner Mauer, nahm Wodiczko an der Ausstellung *Die Endlichkeit der Freiheit Berlin 1990* teil, die ortsspezifische künstlerische Reaktionen in Ost- und Westberlin auf den historischen Paradigmenwechsel und den raschen Wandel der Stadt zusammenbrachte. Wodiczkos Beitrag bestand aus zwei temporären Dia-Projektionen.

Eine Projektion realisierte er am Lenin-Denkmal am Leninplatz, heute Platz der Vereinten Nationen im Bezirk Friedrichshain in Ost-Berlin. Die 19 Meter hohe Statue aus ukrainischem Granit wurde vom führenden sowjetischen Bildhauer Nikolai Tomski entworfen und 1970 anlässlich des 100. Geburtstags Lenins errichtet.

Krzysztof Wodiczko verfremdete die Lenin-Statue 20 Jahre später zu einem ephemeren Denkmal für Menschen aus Polen, die nach der Maueröffnung bis zum Sommer 1990 das Berliner Straßensbild prägten. Wodiczko sagte 2019 im Gespräch mit der Kunsthistorikerin Dr. Sarah Alberti, dass diese Menschen für ihn „neue Philosophen auf den Ruinen des staatlichen Sozialismus bzw. Kommunismus seien, auch im Sinne einer ‚schäbigen, zweifelhaften Freiheit‘ in der noch nicht vereinten Stadt Berlin, der damaligen Hauptstadt des liberalen Kapitalismus und Ost-Berlin, der Hauptstadt des Leninismus.“

Wodiczko thematisierte auch das Denkmal selbst, das 1991 abgebaut und 1992 aus der Liste der Denkmäler gestrichen wurde. Die über 129 Granit- und Betonsegmente des Denkmals wurden auf eine ehemalige Kiesgrube in den Müggelheimer Forst gebracht. Um Vandalismus entgegenzuwirken, ließ der Berliner Senat die Fragmente mit Kies und Erde zuschütten. Seit 2016 ist der Steinkopf Lenins in der Dauerausstellung *Enthüllt. Berlin und seine Denkmäler* in der Zitadelle in Spandau ausgestellt.

Die zweite Projektion zeigt einen ausgestopften Adler der von der Außenwand des Hauses Huth, des einzigen noch stehenden Gebäudes auf dem damals leeren Potsdamer Platz unweit des Grenzverlaufs. Am 16. Juli 1990 kaufte Daimler-Benz hier ein 61.710 m<sup>2</sup> großes Grundstück für ein Zehntel des geschätzten Wertes. Der Adler lässt sich als Bundesadler lesen, gehört aber auch zur Symbolsprache zahlreicher anderer Staaten, so der USA, Mexiko, Polen, Russland, Österreich oder Albanien.

Das Video *Jedes Denkmal ist ein Mensch* (Berlin 1990) der Kunstkritikerin Sabine B. Vogel und des inzwischen verstorbenen Video-Künstlers Mike Steiner ist ein seltenes audiovisuelles Dokument zu Wodiczkos Berliner Projektionen. Die Anwohner\_innen der Wohnsiedlung rund um das Lenin-Denkmal äußern darin kontroverse Meinungen zu Wodiczkos Projektionen und zum Schicksal sozialistischer Denkmäler. Wodiczko diskutiert mit ihnen über die Funktion von Denkmälern und Lenins Vermächtnis, moderiert von der damaligen Ausstellungskoordinatorin Dr. Brigitte Hammer.

Since 1980, the Polish artist and industrial designer **Krzysztof Wodiczko**, based in Canada and then the USA since 1977, has created over 90 slide and video projections in public spaces in North America, Europe, and Japan. They pose provocative questions with mischievous humour and give visibility to marginalized positions in particular. His projections are interventions that invite people from different walks of life to engage in dialog.

In September 1990, a few months after the opening of the Berlin Wall, Wodiczko realized two projections for the exhibition *The Finiteness of Freedom Berlin 1990*, which brought together site-specific artistic responses in East and West Berlin to the historical paradigm shift and the rapid transformation of the city.

One was on the Lenin monument on Leninplatz, today the United Nations Square in the Friedrichshain district of East Berlin. The 19-metre-high statue made of Ukrainian granite was designed by the leading Soviet sculptor Nikolai Tomski and erected in 1970 to mark the 100<sup>th</sup> anniversary of Lenin's birth.

20 years later, Krzysztof Wodiczko transformed the Lenin statue into an ephemeral monument to people from Poland who shaped the Berlin streetscape after the fall of the Berlin Wall until the summer of 1990. In an interview with art historian Dr. Sarah Alberti in 2019, Wodiczko said that for him, these people were "new philosophers on the ruins of state socialism or communism, also in the sense of a 'shabby, dubious freedom' in the not yet united city of Berlin, the then capital of liberal capitalism and East Berlin, the capital of Leninism."

Wodiczko also addressed the monument itself, which was dismantled in 1991 and removed from the list of monuments in 1992. The more than 129 granite and concrete segments of the monument were moved to a former gravel pit in the Müggelheim forest. To prevent vandalism, the Berlin Senate had the fragments filled in with gravel and earth. Since 2026, Lenin's stone head has been on display in the permanent exhibition *Unveiled. Berlin and its monuments* in the Citadel in Spandau.

The second projection showed a stuffed eagle on the outer wall of Haus Huth, the only building still standing on the then empty Potsdamer Platz not far from the border. On July 16, 1990, Daimler-Benz bought a 61,710 m<sup>2</sup> plot of land here for a tenth of its value. The eagle can be read as a federal eagle, but features as a symbol in numerous other states, such as the USA, Mexico, Poland, Russia, Austria, and Albania.

The video *Jedes Denkmal ist ein Mensch* (*Every Monument Is a Person*), Berlin 1990, by art critic Sabine B. Vogel and the now deceased video artist Mike Steiner is a rare audiovisual document of Wodiczko's Berlin projections. The residents of the housing estate around the Lenin monument express controversial opinions on Wodiczko's projections and the fate of socialist monuments. Wodiczko discusses the function of monuments and Lenin's legacy with them, moderated by the exhibition coordinator at the time, Dr. Brigitte Hammer.



Viele frühe Netzkünstler\_innen und Kollektive empfanden es als problematisch, ihre Werke in Galerien auszustellen. Ihre Arbeiten waren in erster Linie browserbasiert, nicht-hierarchisch, vergänglich, verteilt, anti-kommerziell und weltweit zugänglich. Eine Ausstellung in einer Galerie bedeutete oft, dass genau diese Eigenschaften verloren gingen.

Die Galerieausstellungen, die trotzdem Anklang fanden, hatten Parodie-Momente, wie beispielsweise *Written in Stone* (2003), in der Büsten mehrerer Netzkünstler\_innen und verschiedene vergängliche Objekte zu sehen waren, darunter die Blumen, die das cyberfeministische Kollektiv *Old Boys Network* Vuk Ćosić schenkte, als er sie 2001 zur Biennale in Venedig einlud.

Netzkunst wurde durch das Erzählen von Geschichten und durch ihre Kultur definiert: Treffen und Happenings von Menschen, die sich oft zuerst online über Listen wie *Nettime*, *Syndicate*, *Spectre* oder *FACES* kennengelernt hatten.

Eine dieser Veranstaltungen war die *MetaForum*-Reihe, die mit der Entstehung der *Nettime*-Liste in Verbindung stand. Sie fand dreimal in Budapest (1994–1996) und erneut im Jahr 2024 statt. Zu diesem Anlass schuf Flóra Barkóczi eine Videodokumentation, die aus Metaforum-Aufnahmen besteht, die von Studierenden der Intermedia-Abteilung der Ungarischen Akademie der Bildenden Künste in den 1990er Jahren gemacht wurden. Der ausgestellte Video-Loop enthält auch eine Dokumentation über das erste Treffen von Serverbetreibenden Künstler\_innen aus Ost und West, das 1998 in London stattfand (die Folgeveranstaltung fand 2001 in Labin, Kroatien, statt).

Schließlich ist eine kurze Dokumentation über die 2011 in Belgrad stattfindende Ausgabe des *Eclectic Tech Carnival* zu sehen, eine Reihe cyber- und technofeministischer Zusammenkünfte, die erstmals 2002 in Pula, Kroatien, stattfand.

Dieser Sender wird um Video-Aufzeichnungen von zwei Veranstaltungen erweitert, die im Rahmen des Ausstellungsprogramms stattfanden: *Net Art Gallery Surfing Session* mit Sakrowski und Igor Štromajer sowie *Networks of Net Art – Syndicate and Deep Europe* mit Tereza Havlíková und Andreas Broeckmann.

Many early net artists and collectives have found having their work shown in galleries problematic. Their work was primarily browser-native, non-hierarchical, ephemeral, distributed, anti-commodity, and globally accessible. Displaying it in a gallery often meant removing the very qualities that defined it.

The gallery shows that did resonate with the culture incorporated parody, as seen in *Written in Stone* (2003), which featured busts of several net artists and various ephemera such as the flowers given by cyberfeminist collective *Old Boys Network* to Vuk Ćosić when he invited them to Venice Biennale in 2001.

Net Art has been defined by storytelling and by its culture: gatherings and happenings of people who often first met online through lists such as *nettime*, *Syndicate*, *Spectre* or *FACES*.

One of these events was the *MetaForum* series, which was associated with the emergence of the *Nettime* list. It was held three times in Budapest (1994–1996) and again in 2024. On this occasion, Flóra Barkóczy created a video documentary composed of *Metaforum* recordings made by students from the Intermedia Department at the Hungarian University of Fine Arts in the 1990s. The exhibited video loop also features a video documentary about the first meeting of artists running servers from the East and West, which took place in London in 1998 (the follow-up edition was held in Labin, Croatia, in 2001).

Finally, there is a short documentary about the 2011 Belgrade edition of the ongoing series of cyber- and techno-feminist gatherings known as *Eclectic Tech Carnival*, first held in 2002 in Pula, Croatia.

This station will be expanded with video recordings of two sessions held as part of the exhibition program: *Net Art Surfing Session* with Sakrowski and Igor Štro-majer, and the *Networks of Net Art – Syndicate and Deep Europe* session with Tereza Havlíková and Andreas Broeckmann.

In einem Umfeld der Knappheit, der Improvisation und des informellen Austauschs entstand in den 1980er Jahren die Demoscene in Mittel- und Osteuropa. In Ungarn – damals hinter dem Eisernen Vorhang – unterlagen Heimcomputer, Software und Spiele einem Embargo und gelangten nur über graue Kanäle und privaten Schmuggel ins Land.

Teenager bauten riesige transnationale Netzwerke auf, indem sie kopierte Disketten verschickten und so ein paralleles Vertriebssystem schufen, das die offiziellen Märkte umging. Frühe „Crack-Intros“ – kurze Grafiksequenzen, die zu raubkopierten Spielen hinzugefügt wurden – stellten bald die Spiele selbst in den Schatten und wurden zu einem Raum für technische Virtuosität, Soundexperimente und Gruppenidentität.

Aus diesen Intros entwickelte sich die eigenständige Form der „Demo“: ein in sich geschlossenes audiovisuelles Programm, das darauf ausgelegt war, die begrenzten Hardware-Kapazitäten weit über ihre vorgesehenen Grenzen hinaus zu nutzen. Demoscene-Gruppen organisierten sich wie kleine Studios mit Programmierer\_innen, Musiker\_innen, Grafiker\_innen und „Swappers“, die für den weltweiten Vertrieb sorgten. Ihre Wettbewerbe, Partys und Rivalitäten prägten eine Subkultur, die gleichermaßen von Zusammenarbeit und Konkurrenz geprägt war.

Dieser Sender präsentiert drei PC-Demos der slowakischen Gruppe **Satori**, deren abstrakte, code-gesteuerte Ästhetik die Hochphase der Szene widerspiegelt. Daneben zeigt ein Ausschnitt aus einer Dokumentation über die ungarische Demoscene, wie dieses Untergrund-Netzwerk technologische Beschränkungen in einen Katalysator für Kreativität verwandelte.

In the 1980s, the demoscene emerged in Central and Eastern Europe from a landscape of scarcity, improvisation, and informal exchange. In Hungary—then behind the Iron Curtain—home computers, software, and games were restricted by embargo, entering the country only through grey channels and personal smuggling. Teenagers built vast transnational networks by mailing copied floppy disks, cultivating a parallel circulation system that bypassed official markets. Early “crack intros”—short graphic sequences added to pirated games—quickly overshadowed the games themselves, becoming a space for technical virtuosity, sound experimentation, and group identity.

Out of these intros grew the independent form of the “demo”: a self-contained audiovisual program designed to push limited hardware far beyond its intended capacities. Demoscene groups organized themselves like small studios, with coders, musicians, graphic artists, and “swappers” who ensured global distribution. Their competitions, parties, and rivalries shaped a subculture defined equally by collaboration and contestation.

This station presents three PC demos by the Slovak group **Satori** whose abstract, code-driven aesthetics reflect the scene’s mature period. Alongside them, an excerpt from a documentary on the Hungarian demoscene highlights how this underground network transformed technological limitation into a catalyst for creativity.



Die „Wiktorja Cukt-Präsidentschaftskampagne“ war ein bahnbrechendes Projekt, das die weltweit erste virtuelle Kandidatin für die Präsidentschaft Polens vorstellte. Die Kampagne wurde im Jahr 2000 vom **Zentralbüro für Technische Kultur (C.U.K.T.)** ins Leben gerufen. Es entstand aus der Überzeugung heraus, dass diese innovative Initiative durch die Verbindung von Kunst, Technologie und öffentlicher Beteiligung die traditionelle politische Landschaft herausfordern sollte.

Die Kampagne begann als künstlerisches Projekt, bei dem eine virtuelle Persönlichkeit eingesetzt wurde, um die Rolle von Politiker\_innen in einer sich schnell verändernden digitalen Welt zu hinterfragen. Durch eine Reihe von Veranstaltungen in ganz Polen, darunter in Großstädten wie Danzig, Warschau und Posen, verwandelte die Kampagne Galerien in politische Plattformen und bezog die Bürger\_innen über das Citizens' Electoral System (CES) direkt mit ein. Dieses digitale System ermöglichte es den Wähler\_innen, ihre Meinungen und Vorschläge in Echtzeit einzureichen und so ein direkt vom Volk gestaltetes politisches Programm zu erstellen.

Das Projekt erregte internationale Aufmerksamkeit, unter anderem in Berlin und Chicago, wo auch die polnische Diaspora zum wachsenden Einfluss der Kampagne beitrug. Die Kampagne stellte nicht nur die Notwendigkeit traditioneller Politiker-Persönlichkeiten in Frage, sondern untersuchte auch die Zukunft der Demokratie in einer Welt, in der Technologie eine zentrale Rolle spielt.

Im Mittelpunkt der Kampagne stand das Konzept des Citizens' Electoral System (CES) / OSW – eine innovative Vision der direkten Demokratie, bei der die Menschen über das Internet gemeinsam den Willen von Wiktorja Cukt formen und gestalten, die die Stimme der Bürger\_innen selbst repräsentiert.

**„Politiker\_innen sind überflüssig.“**

*Wiktorja Cukt*

„Die Wiktorja-Cukt-Kampagne war mehr als eine politische Bewegung – sie war ein kulturelles und technologisches Experiment, das neue Denkweisen über Regierungsführung, Staatsbürgerschaft und die Macht kollektiver Entscheidungsfindung im digitalen Zeitalter anregen sollte. Begleiten Sie uns, während wir diese Vision weiter erforschen und eine neue Zukunft für die Demokratie gestalten“

*Wiktorja Cukt*



The “Wiktor Cukci Presidential Campaign” was a groundbreaking project that introduced the world’s first virtual candidate for the presidency of Poland. The campaign was launched in 2000 by the **Central Office of Technical Culture (CUKT)**. It was born from the belief that this innovative initiative could challenge the traditional political landscape by blending art, technology, and public participation.

The campaign began as an artistic project, using a virtual persona to question the role of politicians in a rapidly changing digital world. Through a series of events across Poland, including major cities like Gdańsk, Warszawa, and Poznań, the campaign transformed galleries into political platforms, engaging citizens directly through the Citizens’ Electoral System (CES). This digital system allowed voters to submit their opinions and proposals in real time, forming a political program directly shaped by the people.

The project gained international attention, including stops in Berlin and Chicago, where the Polish diaspora also contributed to the campaign’s growing impact. The campaign questioned not only the need for traditional political figures but also explored the future of democracy in a world where technology plays a central role.

The core of the campaign was the concept of the Citizens’ Electoral System (CES) / OSW — an innovative vision of direct democracy where people, through the Internet, would collectively shape and build the will of Wiktor Cukci, representing the voice of the citizens themselves.

**“Politicians are unnecessary.”**

*Wiktor Cukci*

“The Wiktor Cukci campaign was more than a political movement—it was a cultural and technological experiment designed to inspire new ways of thinking about governance, citizenship, and the power of collective decision-making in the digital age. Join us as we continue to explore this vision and shape a new future for democracy”

*Wiktor Cukci*

**Aleksandra Domanović** konzentriert sich in ihrer Arbeit auf die Überschneidungen zwischen Technologie, Geschichte und Kultur und untersucht, wie diese unser Verständnis von Identität und aktueller Gesellschaft prägen.

Ihre Arbeit umfasst Skulpturen, Videos, Drucke, Fotografie und digitale Medien. Damit beleuchtet sie die Entwicklung einer spielerischen und zugleich kritischen Praxis, geprägt von der Informationskultur im Post-Internet-Zeitalter.

**Aleksandra Domanović's** work focuses on the intersections between technology, history and culture and explores how these shape our understanding of identity and contemporary society.

Her work includes sculptures, videos, prints, photography and digital media. In doing so, she sheds light on the development of a playful yet critical practice shaped by information culture in the post-internet age.

***Grobari*** (2009) ist ein frühes Beispiel für die „Papierstapel“-Arbeiten von Aleksandra Domanović: mehrere tausend Seiten lange PDF-Dateien, die als skulpturale Objekte ausgestellt werden. Wenn sie mit der Einstellung „randlos drucken“ auf normales Büropapier gedruckt werden, können sie mehrere Meter hoch vertikal gestapelt werden, sodass die auf den Seiten gedruckten Bilder sichtbar werden.

Domanović begann mit der Erstellung dieser herunterladbaren PDFs als Denkmäler für die Internet-Domain .yu, die erst im März 2010, viele Jahre nach dem Ende Jugoslawiens als Nation, abgelaufen ist. *Grobari* zeigt Rauchwolken von Leuchtraketen, die von einer organisierten Gruppe extremistischer Fußballfans gezündet wurden, die während und nach der Auflösung der Sozialistischen Föderativen Republik Jugoslawien eine wichtige Rolle in blutigen Konflikten spielten.

***Grobari*** (2009) is an early example of Aleksandra Domanović's "paper stacks" works: PDFs, several thousand pages long, which are displayed as sculptural objects. When printed onto standard office paper using the "borderless printing" setting, they are stacked vertically, several feet high, to reveal images printed on their sides.

Domanović began creating these downloadable PDFs as monuments to the .yu internet domain name, which expired only in March 2010, many years after Yugoslavia had ceased to exist as a nation. *Grobari* depicts plumes of smoke from flares set off by an organized group of extremist football fans who played an integral role in bloody conflicts during and after the dissolution of the Socialist Federation of Yugoslavia.

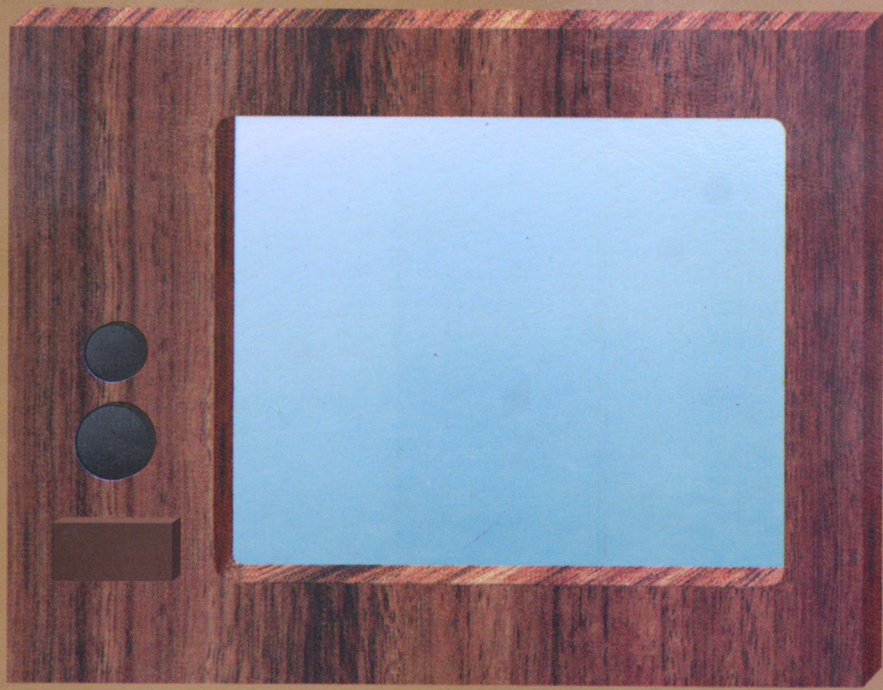
***From yu to me*** zeichnet die Geschichte der Domain .yu nach. 1989 als internationale Ländercode für Jugoslawien registriert und 2010 gelöscht, veränderte sich ihre Bedeutung im Laufe der 1990er Jahre, als die Regionen des Landes ihre Unabhängigkeit erlangten. Beginnend mit Slowenien im Jahr 1992 wurde jedem der acht neuen Länder eine eigene Domain zugewiesen, ein Prozess, der erst 2007 abgeschlossen wurde, als Serbien begann, .rs und Montenegro .me zu verwenden. Domanović's Dokumentarfilm zeigt, wie Jugoslawien in einer Zeit intensiver sozialer und politischer Veränderungen zu einem der ersten Länder wurde, die an das Internet angeschlossen wurden.

Domanović's Interviews mit den Informatikern, die beim Aufbau der Verbindung halfen, werden mit Filmmaterial unterbrochen, das sie aus jugoslawischen Fernseharchiven zusammengetragen und im Laufe ihrer Recherchen aufgenommen hat und das zeigt, wie ein Symbol der Modernisierung zu einem heftig umstrittenen Thema wurde. Der Film verfolgt die Ursprünge der Domain bis zum Jugoslawischen Netzwerk für die Akademische Gemeinschaft (YUNAC) in Ljubljana zurück, das in den Monaten nach Ausbruch des Krieges 1991, als die Republik Slowenien gegründet wurde, die Verbindung für Slowenien und den Rest Jugoslawiens herstellte. Er erzählt die Geschichte seines Transfers nach Belgrad im Jahr 1994 und schließlich in das Museum für jugoslawische Geschichte in Belgrad, wo es 2010 als erstes virtuelles Objekt in die Sammlung aufgenommen wurde.

***From yu to me*** traces the history of the domain .yu. Registered as the international country code for Yugoslavia in 1989 and deleted in 2010, its significance shifted during the course of the 1990s as the regions of the country gained independence. Beginning with Slovenia in 1992, each of the eight new countries was assigned its own domain, a process only completed in 2007, when Serbia began to use .rs and Montenegro, .me. Domanović's documentary reveals how Yugoslavia became one of the first countries to be connected to the Internet at a time of intense social and political change.

Domanović's interviews with the computer scientists who helped establish the connection are interspersed with footage that she collected from Yugoslav television archives and recorded during the course of her research, revealing how a symbol of modernization became bitterly contested. The film traces the origins of the domain to the Yugoslav Network for the Academic Community (YUNAC) in Ljubljana, which established the connection for Slovenia and the rest of Yugoslavia in the months following the outbreak of war in 1991, as the Republic of Slovenia was being formed. It follows the story of its transfer to Belgrade in 1994, and eventually to the Museum of Yugoslav History, Belgrade, where it became the first virtual item to enter the collection in 2010.





*Ceci n'est pas une télé*

„Ez nem egy TV”  
„This is not a TV”

— Vákuum TV • H-1136 Budapest Fivér utca 4/a. Phone/Fax: 36-1 176-7630 —



---

---

---

**Im Interesse des Mitteilungsdranges und der Ausdehnung – Erweiterung der Sprache sollten die Experimente aus den örtlichen und Festivalsubkulturen ausbrechen.**

In the interest of the urge to communicate and the expansion—extension of language, the experiments should break out of the local and festival subcultures.

auch häufiger, in einem Umfang von vier bis sieben Stunden.

INFERMENTAL, »ein infomagnetischer Lebensraum« (Gábor Bódy), die »Enzyklopädie des Jahres« (Diederich Diederichsen), der »kursierende Infospeicher« (Oliver Hirschbiegel) »sucht dem internationalistischen Konzept zum Trotz das Regionale und Private, um an den Rändern und Grenzen Fermentierungsprozesse in Gang zu bringen. Die mittlerweile drei Ausgaben von INFERMENTAL führen sehr eindrucksvoll vor, wie nah und gleich die Video-Zentren der Erdteile unseres Planeten sind.« \*

INFERMENTAL, “an infomagnetic living space” (Gábor Bódy), the “encyclopedia of the year” (Diedrich Diederichsen), the “circulating information repository” (Oliver Hirschbiegel), “seeks, despite its internationalist concept, the local and the personal in order to set fermentation processes in motion at the edges and borders. The now three editions of INFERMENTAL impressively demonstrated how close and similar the video centers of the continents of our planet are.”

*from Veruschka Bódy and Gábor Bódy eds., Axis. Auf der elektronischen Bühne Europa. Eine Auswahl aus den 80er Jahren, Cologne: DuMont Verlag, Köln, 1986.*



In order to summarize their work and to expand research, the compilation of a film encyclopedia is planned – an encyclopedia which would deal with image and sound as language. The work would encompass the work of the European avant-garde from Poland, Yugoslavia, Hungary, Switzerland, West-Germany, Holland, and England. The "K-Group" already has contacts within these countries and is currently working to establish contact with similar groups in America.

Um ihre Arbeit zusammenzufassen und die Forschung auszuweiten, ist die Erstellung einer Film-Enzyklopädie geplant – einer Enzyklopädie, die Bild und Ton als Sprache behandelt. Die Arbeit würde die europäische Avantgarde aus Polen, Jugoslawien, Ungarn, der Schweiz, der Bundesrepublik Deutschland, den Niederlanden und England umfassen. Die K-Gruppe verfügt bereits über Kontakte in diesen Ländern und arbeitet derzeit daran, Verbindungen zu ähnlichen Gruppen in Amerika aufzubauen.

## 1. Public Image

– reconstructing and deconstructing media.

## 2. De-colonized Media

Rekonstruktion und Dekonstruktion von Medien



ted through a widely disseminated announcement and invitation. Anyone's participation is welcome with completed or incomplete works in any format within a range of 0-30 minutes. The collected material will be compiled and selected by an editorial board which will also distribute the material on color video tape or film. The project is non-profit. Surplus funds, if any, would be distributed equally among the participants. Besides the publication of the encyclopedia, the group would also

Jede\_r ist eingeladen, teilzunehmen – mit vollständigen oder unvollständigen Arbeiten in jedem Format und mit einer Länge von 0 bis 30 Minuten. Das gesammelte Material wird von einer Redaktion zusammengestellt und ausgewählt, die es anschließend auf Farbvideoband oder Film weiterverbreiten wird. Das Projekt ist gemeinnützig. Zusatzmittel – falls vorhanden – würden zu gleichen Teilen unter den Teilnehmer\_innen aufgeteilt.

in Thailand and Ardele Lister of New York.

"INFERMENTAL is the expression of an 'independent video network'," writes Hank Bull in the exhibition catalogue, noting, "that the dramatic growth of independent video production is the beginning of a new kind of writing, or at least the beginning of a change in the nature of the mass media, as indeed the spread of home video already hints."

„INFERMENTAL ist der Ausdruck eines ‚unabhängigen Videonetzwerks‘“, schreibt Hank Bull im Ausstellungskatalog und stellt fest, dass „das dramatische Wachstum unabhängiger Videoproduktion der Beginn einer neuen Art des Schreibens ist – oder zumindest der Beginn einer Veränderung im Wesen der Massenmedien, wie es die Verbreitung von Heimvideo bereits andeutet“.



gestellt. Die Redaktion ist keine Jury. Es gibt keine Bewertungen oder Preise, keine Konkurrenz. INFERMENTAL ist eine Sammlung von neuen künstlerischen Phänomenen und Tendenzen, ein Rundbrief für Kunstinteressierte.

There are no ratings or prizes, no competition. INFERMENTAL is a collection of new artistic phenomena and tendencies, a circular for those interested in art.



Infermental-Team bei der documenta Kassel 1987: Rotraut Pape (Redaktion Infermental II. Hamburg), Eric Metcalfe (Westernfront Video Vancouver), Vera Bódy (Redaktion und Koordination Infermental), Hank Bull (Westernfront Video Vancouver). Unten: Gerard Couty und Mike Hentz (Frigo Lyon).

Infermental team at documenta Kassel 1987: Rotraut Pape (editor Infermental II. Hamburg), Eric Metcalfe (Westernfront Video Vancouver), Vera Bódy (Infermantal co-editor and coordinator), Hank Bull (Westernfront Video Vancouver). Below: Gerard Couty and Mike Hentz (Frigo Lyon).

Jahresplan der ungarischen Experimentalfilmgruppe K-GROUP des Béla-Balázs-Studios mit Unterstützung von MAFILM (Hungarian Motion Picture Production Co.) aus dem Jahr 1981.

Durch diese Förderung versuchte der Filmregisseur Gábor Bódy, das Projekt **INFERMENTAL** zu realisieren. Schließlich finanzierte er die erste Edition fast vollständig selbst aus seinem DAAD-Stipendium.

Annual plan of the Hungarian experimental film group K-GROUP of the Béla Balázs Studio, with the support of MAFILM (Hungarian Motion Picture Production Co.) from 1981.

Through this support, the film director Gábor Bódy attempted to realize the project **INFERMENTAL**. Ultimately, he financed the first edition almost entirely himself from his DAAD scholarship.