



Arbeiten im Ausstellungsraum | *Works in the exhibition space*

- 1

Artistic Intelligence
Einführung in die Skripte
Introduction to the scripts
- 2

Transcentrala
(Neue Slowenische Kunst
State in Time)
Marina Gržinić & Aina Šmid
- 3

DM 1978 Talks to DM 2010
Dalibor Martinis
- 4

Infermental
Video-Magazin 1980–1991
Video magazine 1980–1991
- 5

Grobari / From Yu to Me
Aleksandra Domanović
- 6

101.72 MB
Igor Štromajer
- 7

Netzkunst | Net Art
browser-basierte Arbeiten
various browser-based works
- 8

Slowakische Computerspiele
Slovak Computer Games
1987–1991
- 9

Shadow Libraries
monoskop.org
- 10

Demoscene
verschiedene Künstler_innen
various artists
- 11

Studio TV Free Europe
Pneuma Szöv. & Pneuma Vizuál
- 12

Lenin Monument.
Leninplatz, Berlin, 1990
Krzysztof Wodiczko
- 13

Lenin Projection Workshop
- 14

Wiktoria Cukt / Wiktoria Cukt 2.0
C.U.K.T.
- 15

Vákuum TV
- 16

Piazza Virtuale
Van Gogh TV
- 17

DemoKino
Davide Grassi
- 18

Kinoautomat
Radúz Činčera / Alena Činčerová
- 19

TV Tower Lounge
Fernseh-Programm mit diversen
Filmen & Videos. Für weitere Details
siehe Programmheft im Raum.
*TV program with various films &
videos. For more details see the
separate TV guide in the room.*

neue Gesellschaft
für bildende Kunst

Karl-Liebknecht-Straße 11/13
10178 Berlin
1. Etage (über Rolltreppe)
1st Floor (via escalator)

Barrierefreier Zugang über Aufzug
Barrier-free access via elevator
Karl-Liebknecht-Straße 11 (TEDi)

Unterstützt von | *Supported by*

Deutsch-Tschechischer
Zukunftsfonds



www.ngbk.de

Mit Beiträgen von | *With contributions by*

- Sarah Alberti
Zemira Alajbegović & Neven Korda
Tilman Baumgärtel
Andreas Broeckmann
Radúz Činčera / Alena Činčerová
C.U.K.T.
Demoscene
D'epog
Aleksandra Domanović
Davide Grassi
Marina Gržinić & Aina Šmid
Gusztáv Hámos
Tereza Havlíková
Benjamin Heidersberger
Mike Hentz
Brendan Howell
Infermental
Laibach
Dalibor Martinis
Monoskop
Pneuma Szöv. / TV Free Europe
Pneuma Vizuál
Lucia Repašská
Zbigniew Rybczyński
Sakrowski
Slovak Game Developers Association/
Slovak Design Museum

Igor Štromajer

Vákuum TV:

- Dóra Csernatony
Kristóf Forgács
Dániel Garas
Donáta Gajzágó
László Kistamás
Attila Till

Van Gogh TV / Piazza Virtuale

Vašulka Kitchen Brno:
Jennifer Helia DeFelice

Sabine Vogel & Mike Steiner
Krzysztof Wodiczko



Igor Štromajer: *101,72 MB*



Vákuum TV

Ausstellungsgestaltung | *Exhibition design:*
Luca Szabados



monoskop.org/EastUnBloc



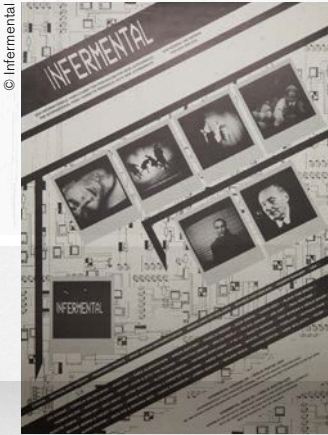
D'epog



Aleksandra Domanović: *Grobari*



Pneuma Szöv.



Infermental



Zbigniew Rybczyński: *Tango*



Slowakische Computerspiele
Slovak Computer Games



Krzysztof Wodiczko:
Lenin Monument.
Leninplatz, Berlin, 1990

Veranstaltungen

Freitag, 28. November 2025
18:00 Uhr
Eröffnung (de/en)
mit einer Intervention des Kunst-Netz-
werks Pneuma Szöv. (Budapest/Berlin)
und Gästen

Samstag, 29. November 2025
19:00–20:30 Uhr
TV Free Europe präsentiert:
„Bring a Friend“ –
Early Night Show (de/en/hu)
Eine Performance und Zeitreise-Talk-
show von Pneuma Szöv. (Budapest/
Berlin) und Gästen: Gusztáv Hámos,
Mike Hentz und Benjamin Heiders-
berger. Live in und aus der nGbK!

Dienstag, 2. Dezember 2025
14:00–18:00 Uhr
Entropy Coding –
Experimente mit Video
und Permacomputing (en)
Workshop mit Brendan Howell
(Künstler und unwilliger Ingenieur,
wintermute.org): Experimentieren
mit obsoleten Geräten und Low-Fi-
Digitalkameras als Werkzeuge für
neue Ästhetiken und Erzählungen

Donnerstag, 11. Dezember 2025
19:00 Uhr
Net Art –
Gallery Surfing Session (en)
mit Sakrowski (Kurator, netzkunst.org)
und Igor Štromajer (Künstler)

Events

Friday, 28 November 2025
6:00 pm
Opening (de/en)
with an intervention by the art network
Pneuma Szöv. (Budapest/Berlin)
and special guests

Saturday, 29 November 2025
7:00–8:30 pm
TV Free Europe presents:
“Bring a Friend” –
Early Night Show (de/en/hu)
A performance and time travel talk
show by Pneuma Szöv. (Budapest/
Berlin) and guests: Gusztáv Hámos,
Mike Hentz and Benjamin Heiders-
berger. Live at and from nGbK!

Tuesday, 2 December 2025
2:00–6:00 pm
Entropy Coding –
Experiments with Video
and Permacomputing (en)
Workshop with Brendan Howell
(artist and reluctant engineer,
wintermute.org): Experimenting with
outmoded and low-fi digital cameras
as tools for new aesthetics and
narratives

Thursday, 11 December 2025
7:00 pm
Net Art –
Gallery Surfing Session (en)
with Sakrowski (curator, netzkunst.org)
and Igor Štromajer (artist)

Dienstag, 13. Januar 2026
19:00 Uhr
Netzwerke der Netzkunst –
Syndicate and Deep Europe (en/de)
mit Tereza Havlíková (Kuratorin)
und Andreas Broeckmann
(Kurator und Wissenschaftler)

Mittwoch, 28. Januar 2026
19:00 Uhr
Bye Bye My Eye:
Confirmed. Understood.
Over and out. (en)
Live-Kino. Live-Performance.
Halbtote Realität derer, die ins
Bekannte segelten. © D'epog

Samstag, 14. Februar 2026
18:00 Uhr
Finissage
Offizieller Ausstellungs-Sendeschluss –
mit Gästen!

Weitere Veranstaltungen und
ausführliche Informationen
auf www.ngbk.de

Tuesday, 13 January 2026
7:00 pm
Networks of Net Art –
Syndicate and Deep Europe (en/de)
with Tereza Havlíková (curator)
and Andreas Broeckmann
(curator and researcher)

Wednesday, 28 January 2026
7:00 pm
Bye Bye My Eye:
Confirmed. Understood.
Over and out. (en)
Live cinema. Live performance.
Half dead reality of those who sailed
into the known. © D'epog

Saturday, 14 February 2026
6:00 pm
Finissage
The official exhibition shutdown –
with guests!

For more events and detailed
information, please visit
www.ngbk.de

Ausstellung | *exhibition*

29.11.2025—15.2.2026



neue Gesellschaft
für bildende Kunst

Wiederaneignung experimenteller und subversiver Medienkunst
in Mittel- und Osteuropa von 1958 bis heute

Auch 35 Jahre nach dem Ende des
Sozialismus in Europa werden Bilder
des „ehemaligen Ostens“ häufig noch
in Grautönen dargestellt. Erst in jüngerer
Zeit beginnt die Forschung zum Kalten
Krieg, sich von dem Konstrukt zweier
monolithischer, gegensätzlicher Blöcke
zu lösen. Statt den Osten primär durch
Mangel und Rückstand zu definieren,
wird nun das Konzept alternativer oder
paralleler Modernitäten erprobt.
Um den Bildern Farbe zu verleihen,
Brüche und Durchlässigkeiten des
Eisernen Vorhangs zu erforschen und
vorgefasste Meinungen aufzubrechen,
präsentiert die Gruppenausstellung
EastUnBloc subversive und experi-

mentelle Medienkunst und -praktiken,
entstanden in Mittel- und Osteuropa
während des Sozialismus und der
nachfolgenden Umbruchszeiten.
Die ausgestellten Werke von mehr
als 30 Künstler_innen und Kollektiven
umfassen Experimentalfilme, Video-
kunst, experimentelles Fernsehen,
Netzkunst, Computerspiele und
Installationen.
Über die reine Präsentation hinaus
setzt sich die Ausstellung eine Wieder-
aneignung dieser Arbeiten zum Ziel:
als „künstlerische Intelligenz“, als Inspi-
ration und Werkzeugkasten, mit dem
sich auf aktuelle Herausforderungen
reagieren lässt.

Reclaiming Experimental and Subversive Media Art Practices
from Central and Eastern Europe 1958 to the Present

35 years into the post-socialist transi-
tion in Europe, images of the “Former
East” are often still rendered in shades
of gray. Only recently, Cold War schol-
arship is beginning to move away from a
view of two monolithic opposing blocs
and the idea of Eastern lack and lag,
instead exploring the concept of alter-
nate or parallel modernities.
To add color to these images, explore
the ruptures and permeability of the
Iron Curtain, and blast apart pre-concep-
tions, the group exhibition *EastUnBloc*

presents subversive and experimental
media art and practices by more than
30 artists and collectives.
The exhibited works, stemming from
socialist and transition-era Central and
Eastern Europe, encompass experi-
mental film, video art, TV broadcast
experiments, net.art, computer games,
and installations.
Beyond presentation, the exhibition
seeks to reclaim these works as “artis-
tic intelligence”: inspiration and toolkits
to respond to current challenges.

nGbK-Arbeitsgruppe | *work group*
Dušan Barok, Zsuzsa Berecz,
Friedemann Bochow, Natalie Gravenor,
Sarah Günther

ngbk

Kuratorisches Konzept

Die fünf Kurator_innen der Ausstellung sind in verschiedenen Ländern auf beiden Seiten des ehemaligen Eisernen Vorhangs aufgewachsen. Sie haben – entweder aus erster Hand oder mit kritischer Distanz – die sozialen Verhältnisse erlebt, die den Kontext der ausgestellten Werke bildeten.

In Mittel- und Osteuropa waren die späten 1980er und frühen 1990er Jahre von zwei ineinandergreifenden Paradigmenwechseln geprägt: dem Zusammenbruch des Staatssozialismus und dem Beginn des Digital- und Internet-Zeitalters. In dieser Gleichzeitigkeit entstand eine Vielzahl unterschiedlicher Medienarbeiten.

EastUnBloc macht die ihnen zugrunde liegenden Prinzipien und Produktionsprozesse sichtbar. In Anlehnung an einen Begriff der Computer-Programmierung werden diese Prinzipien und Strategien als „Skripte“ bezeichnet. Sie laden die Besucher_innen dazu ein, sich mit den ausgestellten Werken auseinanderzusetzen und ihre eigene Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart in den Exponaten zu reflektieren.

Anstelle einer räumlichen, chronologischen oder geografischen Dramaturgie führen die Skripte die Besucher_innen in freier Folge zu den Werken, kenntlich durch Farbcodierungen und andere Hinweise im Ausstellungsdesign.

Eine Kooperation mit der Wiki-basierten Online-Bibliothek monoskop.org liefert Hintergrund-Informationen.

Die Skripte

{Aus Scheiße Schokolade}
>> *begrenzte Mittel für maximale Wirkung nutzen*

Unabhängige Künstler_innen und Aktivist_innen verfügen in der Regel über knappe Ressourcen, was auch in Mittel- und Osteuropa während der sozialistischen Ära und der Folgejahre der Fall war. Durch die Kombination verfügbarer Materialien mit künstlerischem Einfallsreichtum sind die Werke, die dieses Skript anwenden, provokativ, humorvoll und oft wegweisend. Sie verwenden Low-Res-Formate wie 16mm, Super 8 oder VHS, U-matic Low Band und Hi8-Video, einfache Videosignale, minimalen Computercode (wie die kilobyte-großen digitalen Animationen der *Demoscene*, ASCII-Zeichen und Flash-Animationen). Found Footage dient als Rohmaterial. Der Schnitt erfolgt in der Kamera oder mit rudimentärer Montage, oder die Filme werden in einer einzigen Einstellung gedreht. Requisiten und Kulissen sind handgefertigt, Müll wird zu Kostümen, Minimalismus wird zu Virtuosität.

Das Skript „Aus Scheiße Schokolade“ findet beispielsweise ein Echo in den kreativen Einschränkungen des Dogma-95-Manifests und im *Permacomputing* (siehe Begleitprogramm) – inspiriert von der Permakultur setzt sich letzteres als Konzept und gemeinschaftliche Praxis mit Fragen der Resilienz und Regenerativität in der Computer- und Netzwerk-Technologie auseinander.

{Die Realität verbiegen}
>> *das System überlisten mit Spaß und Humor*

Analog zum *Circuit Bending* in der Musik – der kreativen Manipulation von Schaltkreisen in elektronischen Geräten, um Klänge zu erzeugen, die vom Hersteller nicht beabsichtigt sind – verwendet die Ausstellung den Begriff des „Reality Bending“ für Werke, die Machtstrukturen kapern. Mit Parodie, Überaffirmation oder Irritation legen sie verborgene Wahrheiten offen, machen die Machtlosen mächtig (wenn auch nur für den Augenblick) und zeigen, dass eine andere Realität möglich ist. Obwohl Reality Bending für progressive und emanzipatorische Ziele steht, beschäftigen sich einige Werke auch mit ethischen Fragen und möglicherweise unbeabsichtigten Negativ-Effekten.

Medienkünstler_innen und Aktivist_innen in Mittel- und Osteuropa nutzten die Verzerrung der Realität oft als zugrunde liegendes „Skript“. Einige Werke durchbrachen die starre staatliche Medienlandschaft, insbesondere das Fernsehen, mit illegalen Aktionen oder mit Parodien und *Détournements* offizieller Symbole und Botschaften, wie die slowenische Künstlergruppe Laibach. Andere nutzten Medien für Interventionen im öffentlichen Raum, wie Krzysztof Wodiczko mit seinem *Lenin Monument*.

{Medien selber machen}
>> *Selbstermächtigung durch Medien-Produktion*

Bertolt Brecht sagte Anfang der 1930er Jahre über das Aufkommen des Radios als Massenmedium, dass damit nicht nur ein Sender ein breites Publikum erreiche. Radio-Technologie habe auch das Potenzial, dass jede_r Empfänger_in ein eigenes Programm senden kann.

Dann wurden 16mm- und Super-8-Filme verfügbar, die zuhause entwickelt werden konnten – entscheidend vor allem in Mittel- und Osteuropa, um staatliche Kontrollen durch Filmlabore zu umgehen. Mit Videoformaten wie VHS, Video/Hi8 und (Mini)DV konnten immer mehr Menschen selber Medien machen. Nonkonformistischer Selbstausdruck, ästhetische Experimente, die Weitergabe unterdrückter Informationen als Gegenöffentlichkeit waren einige Ziele dieser Praxis.

Im stark kontrollierten Mediensystem der sozialistischen Ära entstanden so alternative Nischen. In den staatlich geförderten oder tolerierten experimentellen Film- und Videokunst-Praktiken in Polen, Ungarn, Jugoslawien und Rumänien blieben abstrakte visuelle Kunstwerke unter dem Radar der Zensurbehörden, da diese nach expliziten, oft verbalen künstlerischen Ausdrucksformen suchten. In Clubs, die Freizeitgestaltung und Kreativität von Werktätigen förderten oder, wie in Jugoslawien, als Teil der ästhetischen Bildung, wurden Amateurfilme produziert, die bisweilen die Grenzen von Form

und Inhalt ausloteten. Diese autonome Produktion erfolgte mit Super-8-Kameras und Videogeräten, die teilweise aus dem Westen eingeschuggelt waren.

All das ermöglichte ein breites Spektrum von „audiovisuellem Samisdat“, also Eigenpublikationen aus dem Untergrund: von experimentellen Werken, die ästhetische Normen herausforderten, bis hin zu Dokumentationen unterdrückter politischer Bewegungen wie Charta 77 in der ČSSR und Solidarność in Polen.

Dieses Skript umfasst auch *Interaktivität* und nimmt so die heutige Medienlandschaft individueller „Prosumer“ vorweg: Das Publikum ist zwar nicht völlig autonom, erhält jedoch Möglichkeiten, die Werke partiell mitzugestalten oder zumindest eigene Entscheidungen zu treffen. So zeigt die Ausstellung *Kinoautomat*, den ersten interaktiven Spielfilm aus der ČSSR, der 1967 auf der Expo Montreal Premiere feierte, sowie *DemoKino*, eine Variation aus dem 21. Jahrhundert, die sich mit Interaktivität und politischer Entscheidungsfindung auseinandersetzt.

Diesem Skript folgen auch Netzkunstwerke, die Hypertext und andere interaktive Funktionen des Internet-Browsers nutzen, sowie unabhängige Computerspiele aus der Tschechoslowakei der 1980er Jahre, von denen einige explizit politische Themen verhandelten.

{Bringt Freund_innen mit}
>> *Gemeinsamkeit schaffen durch politische Partys*

Die Behörden der sozialistischen Regimes in Mittel- und Osteuropa säten oft Misstrauen, um ihre Bürger_innen besser kontrollieren zu können. Freundschaft wurde dadurch besonders wertvoll – und auch ein Mittel des Widerstands. Wenn in langen Kneipen-Nächten der Alkohol floss, sprossen Ideen für künstlerische und politische Aktivitäten. Private gesellschaftliche Zusammenkünfte wurden zu informellen Kunstausstellungen, Modenschauen, Konzerten, Dichter-Lesungen, Film-Vorführungen und Happenings. Freundeskreise waren gemeinsam kreativ, standen sich gegenseitig bei, arbeiteten und lebten zusammen. Übergänge zwischen Kunst und Alltag wurden fließend. Und trotz des Misstrauens gegenüber potenziellen Informant_innen der Geheimpolizei waren Begegnungen mit dem Unbekannten – mit Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen und Lebenssituationen sowie neuen Erfahrungen – immer willkommen.

Werke, die diesem Skript folgen, dokumentieren beispielsweise avantgardistische Mode, die sich respektlos an sozialistischen Symbolen bediente. Auch die Intermedia-Clubkultur, in der Musik, Medienkunst, Design, Tanz und Performance verschmolzen, wurde zu einem Laboratorium für sozialen Wandel sowie zum geschützten Raum für das Ausleben queerer Identitäten.

{Nahtstellen sichtbar machen}
>> *die Funktionsweisen der Medien aufzeigen*

Die Medien haben allein deshalb eine Überzeugungskraft, weil das Publikum nicht weiß, wie sie funktionieren. Auch die offiziellen Medien in sozialistischen Ländern bemühten sich um Intransparenz. Insbesondere in der Postmoderne wurde die Hinterfragung der Medienmacht durch die Aufdeckung ihrer inneren Funktionsweise zu einem zentralen Thema für Theoretiker_innen und Künstler_innen auf beiden Seiten des Eisernen Vorhangs.

Werke, die auf diesem Skript basieren, sind experimentell und selbstreferenziell und weichen am stärksten von konventionellen Sehgewohnheiten ab. Die Präsenz der Kamera wird durch das Durchbrechen der vierten Wand oder das Zeigen der Aufnahmegeräte hervorgehoben; die Montage, im klassischen narrativen Kino normalerweise unsichtbar, rückt in den Vordergrund. Einige strukturalistische Werke untersuchen die Materialität von Film und Video: Körnigkeit, elektromagnetische Signale, Video-Ausfälle, Pixel und andere digitale Störungen. Andere Arbeiten legen den Zuschauer_innen ihren eigenen Entstehungsprozess offen.

{Raum in der Zeit}
>> *Netzwerke knüpfen über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg*

Geografie und Geschichte, miteinander verflochtene Manifestationen von Raum und Zeit, prägten Alltagsleben und Mentalität in Mittel- und Osteuropa. Jahrhundertelange Konflikte, koloniale Fremdherrschaft und die mehrfache Verschiebung nationaler Grenzen bestimmten Identitäten. Schließlich führten die im Nachkriegs-Europa entstandenen kapitalistischen und sozialistischen Blöcke zum Eisernen Vorhang als scheinbar unüberwindbare Barriere.

Geister der Vergangenheit oder Utopien und Dystopien der Zukunft – und deren Kollision oder Verschwimmen in der Gegenwart – waren folglich häufige Motive der künstlerischen Praxis.

Die in der Ausstellung gezeigten Projekte knüpften über Grenzen hinweg in ganz Europa Verbindungen durch Netzwerke gleichgesinnter Künstler_innen, etwa mit dem Vertrieb analoger Video-Kassetten über halboffizielle Kanäle wie *Infermental*. Andere nutzten das Fernsehen und das frühe Internet, wie Van Gogh TV mit *Piazza Virtuale*, oder schufen Dialoge zwischen dem vergangenen und dem zukünftigen Selbst. *Transcentrala* von Marina Gržinić & Aina Šmid untersucht, wie das Kollektiv NSK (Neue Slowenische Kunst) eine eigene Geschichtstheorie und Konzept einer post-nationalen Welt jenseits von Grenzen entwarf. 1992 gründete das Kollektiv *NSK State in Time*, was den Namen dieses Skriptes inspiriert hat.

Curatorial Concept

The five curators of the exhibition grew up in different countries along both sides of the former Iron Curtain. They experienced – firsthand or with the critical distance passed time allows – the social situation which shaped the exhibited works.

In Central and Eastern Europe, the late 1980s and early 1990s were marked by two intertwined paradigm shifts: the dissolution of state socialism and the dawn of the digital and internet age. This simultaneity brought about a diverse body of media works.

EastUnBloc “reverse engineers” the underlying principles of these works and their production processes. Borrowing a term from computer programming, these principles and strategies are referred to as “scripts.” They invite visitors to connect with the exhibited works and reflect their own past, future and present through the exhibits’ lenses.

Instead of insisting on a spatial, chronological or geographical dramaturgy, the scripts guide visitors to encounter works in an optional order, revealing themselves through color-coding and other clues in the exhibition design.

A cooperation with Wiki-based arts online library monoskop.org provides background information throughout the exhibition.

The Scripts

{Turn Shit into Chocolate}
>> *using limited resources for maximal effect*

Resources are generally scarcer for independent artists and activists, and that was certainly the case in socialist and transition-era Central and Eastern Europe. Combining available materials with ingenuity and imagination, the works applying this script are provocative, humorous and even trailblazing. They use lo-res formats like 16mm, Super 8 or VHS, U-matic low band and Hi8 video, basic video signals, minimal computer code, such as the kilobyte size digital animations of the *Demoscene*, ASCII characters, and Flash animation. Found footage becomes raw material. Editing takes place in camera or with rudimentary cuts, or films are shot in one take. Props and sets are handmade; trash becomes costumes; minimalism becomes virtuosity. The “Turn Shit into Chocolate” script echoes in for example the Dogme 95 manifesto’s creative restraints and *permacomputing* (see the accompanying program), a concept and community of practice oriented around issues of resilience and regenerativity in computer and network technology inspired by permaculture.

{Reality Bending}
>> *hacking the system with pranks and hoaxes*

Analogous to the musical practice of *circuit bending* – creative manipulation of circuits in electronic devices to get an output that was not intended by the manufacturer – the exhibition uses the term “reality bending” to highlight works that hijack power structures. Through parody, overaffirmation, or unexpected disruption, these works reveal hidden truths, empower the powerless (if only for a brief moment), and show that a different situation is possible. While reality bending is a practice adopted for progressive and emancipatory aims, some works also deal with ethical questions and possible unintended adverse effects.

Media artists and activists in Central and Eastern Europe frequently used reality bending as an underlying “script.” Some works ruptured rigid and oppressive state media, in particular television, through illegal and high-risk actions or, as in the Slovenian art group Laibach, by parody or *détournage* of official symbols and messages. Others, like Krzysztof Wodiczko with his *Lenin Monument*, used media as interventions in public space.

{Make Your Own Media}
>> *self-empowerment through media production*

Bertolt Brecht famously said in the early 1930s, with the advent of radio as a mass medium, that radio not only allows one sender to reach a broad audience in a top down fashion, its technology also has the potential for each receiver to broadcast their own programming.

Then 16mm and Super 8 film emerged which could be developed at home – crucial particularly in Central and Eastern Europe to avoid state control through film labs. Later video formats such as VHS, Video/Hi8 and (Mini)DV became accessible, empowering more people to create their own media. Non-conformist self-expression, aesthetic exploration, and sharing suppressed information were some of the aims of this practice.

In the strongly controlled media system of the socialist era, alternative niches emerged. In state supported or tolerated experimental film and video art practices in Poland, Hungary, Yugoslavia, and Romania, abstract visual art works flew under the radar of censors who were watching out for explicit, often verbal artistic expression. Amateur films, which occasionally tested limits of form and content, were produced in clubs associated with worker leisure time and worker creativity encouragement or, as in Yugoslavia, as part of aesthetic education.

Autonomous production occurred with Super 8 film cameras and video equipment, sometimes smuggled from the West.

This allowed the creation of a wide range of “audiovisual samizdat,” underground self-publishing practices ranging from experimental works which challenged aesthetic norms to documentations of suppressed political movements such as Charta 77 in Czechoslovakia and Solidarność in Poland.

This script also encompasses *interactivity*. While the audience is not completely autonomous, it is a co-creator or at least has a decision-making option within the works, foreshadowing today’s media landscape of individual prosumers. The exhibition presents *Kinoautomat*, the first large-scale interactive narrative film from Czechoslovakia which premiered at Expo Montreal in 1967, and *DemoKino*, a 21st century response exploring interactivity and political decision-making.

Furthermore, net art works follow this script, using the interactive features of the internet browser and hypertext, as well as 1980s independent computer games from Czechoslovakia, some of which had explicit political themes.

{Bring a Friend}
>> *creating communities by throwing a political party*

As authorities in Central and Eastern Europe often sowed suspicion to better control their subjects, friendship became particularly precious. It also was a means of resistance. Long nights in pubs engendered not only hangovers but also plans for artistic and political activity. Private social gatherings became informal art exhibitions, fashion shows, concerts, poetry readings, film screenings, and happenings. Circles of friends co-created and had each other’s backs, worked and lived together. Making art became a way of life. And despite mistrust of potential secret police informers, encounters with the unfamiliar – people with different backgrounds and life situations as well as new experiences – were welcome.

Works using this script document avant-garde fashion which irreverently used socialist symbols. Intermedia club culture, where music, media art, design, dancing and performance merged, became labs for social change or a safe space for expressing queer identities.

{Expose the Seams}
>> *revealing media’s underlying processes*

The persuasive effect of media often relies upon the audience’s ignorance of how it works. Official media in socialist countries also strived to remain untransparent. Particularly in the post-modern era, questioning the power of media by exposing its inner workings became a key issue for scholars and artists on both sides of the Iron Curtain.

Works using this script are highly experimental and self-referential, deviating the most from conventional viewing habits. The presence of the camera is highlighted by breaking the fourth wall or showing the recording apparatus. Editing, usually invisible in classical narrative cinema, is foregrounded. Some structuralist works explore the materiality of film and video: film grain, electromagnetic signals, video drop-outs, pixels, and other digital glitches. Some works walk viewers through the process of creation.

{Space in Time}
>> *forging connections across spatial and temporal boundaries*

Geography and history, intertwined manifestations of space and time, particularly shaped everyday life and states of mind in Central and Eastern Europe. Centuries of armed conflicts, domination by foreign colonial powers, and the redrawing of national borders impacted identities. The establishment of the capitalist and socialist blocs in post-war Europe resulted in the Iron Curtain as a seemingly invincible barrier with a far-reaching shadow.

As a consequence, much artistic practice engaged with ghosts of the past and utopian or dystopian futures as they blur or battle each other in the present.

The projects in the exhibition, through networks of likeminded artists all over Europe, forged connections via the distribution of analogue videotapes through semi-official channels like *Infermental*. Others used TV broadcast and early internet technologies, as did Van Gogh TV with *Piazza Virtuale*, or created a dialogue between past and future selves. And *Transcentrala* by Marina Gržinić & Aina Šmid explores how artist collective NSK (Neue Slowenische Kunst) developed a theory of history and concept of a post-national world transcending borders. In 1992, the collective founded *NSK State in Time*, which inspired this script’s name.