

## 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-Fernseherlebnis 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 vereinahmt 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 gegebenen 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 video-phone 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 zusammengeschaltet 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 unabhängige 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?“