

Einen besonderen Schwerpunkt setzt das EMAF mit ›Japanese Media Art Now‹ aus Anlass des 150-jährigen Jubiläums der Deutsch-Japanischen Freundschaft.

In allen Programm-Teilen des EMAF gibt es Beiträge aus Japan zu sehen, in denen die Kultur und die spezifischen Ausprägungen der Medienkunst in Japan aus den Bereichen Film, Installationen und Performances vorgestellt werden. Wir möchten den kulturellen Dialog, gerade in dieser für Japan aktuell sehr schwierigen Situation, noch intensiver führen und damit der Öffentlichkeit die Kultur Japans nahe bringen.

Der mit dem Prix Ars Electronica 2010 ausgezeichnete Ryoichi Kurokawa zeigt beim diesjährigen EMAF seine Performance ›Rheo‹. Der Titel bezieht sich auf das griechische Wort für ‚Fluss‘ bzw. ‚fließen‘ denn so gehen auch die Audio- und Video-Aufnahmen realer Landschaften fließend in eine grafische Analyse über. Außerdem zeigt das EMAF die Performance ›Braun Tube Jazz Band‹ von Ei Wada, bei der alte Fernseher, also Braun'sche Röhren, zu Musikinstrumenten werden.

›The Tenth Sentiment‹ heißt die Installation des Künstlers Ryoto Kuwakubo, die den Betrachter mitnimmt auf eine Zugreise. Eine mit einer Lichtquelle ausgestattete Modelleisenbahn fährt auf ihrem Weg an unterschiedlichsten Gegenständen vorbei und wirft eine beeindruckende Schattenlandschaft in den Raum. Norimichi Hirakawa's ›the irreversible‹ ist ein Videoprojekt bei dem 1024 Explosionen rückwärts abgespielt werden und so ein Spiel mit der Zeitachse entsteht.

In den Filmprogrammen werden neben den Programmen Nippon Conception und der Animations Film Auswahl des Japan Media Arts Festival (JMAF) in Tokio auch die Kino-Filme ›Symbol‹ (Regie: Hitoshi Matsumoto) und ›Branded to Kill‹ (Regie: Seijun Suzuki) zu sehen sein.

Vorträge der Kuratorin Prof. Machiko Kusahara aus Tokio und der Professorin und Autorin Yvonne Spielmann im Kongress runden das Spezial Japanese Media Art Now ab.

Wir möchten uns bei allen Förderern, Institutionen und Künstlern herzlich bedanken, durch deren Unterstützung dieses außergewöhnliche Programm realisieren werden könnte.

Alfred Rotert



日独交流150周年
Jahre Freundschaft
Deutschland – Japan

The EMAF will be focusing on ›Japanese Media Art Now‹ to mark the 150 years of friendship between Germany and Japan. Contributions from Japan are represented in all programme parts of the EMAF in which the culture and the specific characteristics of Media Art in Japan will be shown from the areas of film, installation and performance. We would like to conduct the cultural dialogue even more intense, especially in this extremely difficult situation for Japan and like to encourage a better understanding of the culture of Japan in the public.

Ryoichi Kurokawa, who was awarded the Prix Ars Electronica in 2010, will show his performance ›Rheo‹ at this year's festival. The title refers to the Greek word for 'flow' or 'flowing', which is why the audio and video shots of real landscapes flow into a graphical analysis. The EMAF will also be showing the performance ›Braun Tube Jazz Band‹ by Ei Wada, in which old cathode ray tubes become musical instruments.

›The Tenth Sentiment‹ is the name of the installation by the artist Ryoto Kuwakubo, who takes the viewer with him on a train journey. A model railway, equipped with a light source, goes on its way, passing all kinds of objects, creating an impressive landscape of shadows in the room. Norimichi Hirakawa's ›the irreversible‹ is a video project in which 1024 explosions are played in reverse, creating a game with the time line.

The film programmes will offer not only Japanese short films; in the programme Nippon Conception but screen also the feature films ›Symbol‹ (director: Hitoshi Matsumoto) and ›Branded to Kill‹ (director: Seijun Suzuki). In addition, the EMAF will present a selection of animation films from the Japan Media Arts Festival (JMAF) in Tokyo.

Lectures by the curator professor Machiko Kusahara from Tokyo and professor and author Yvonne Spielmann at the Festival's Congress round off the country special Japanese Media Art Now.

We like to thank all sponsors, institutions and artists for their generous support which made this outstanding project possible.

Alfred Rotert

SYMBOL



Ein Mann erwacht in einem türlosen Raum. Er hat Hunger und möchte nach Hause. Wenn er auf die Penisse der Putten, die in seinem Gefängnis an der Wand hängen drückt, fallen Objekte heraus. Möglicherweise bringen ja Sushi, eine Vase, ein Seil und ein Schlüssel die Freiheit. Vielleicht ist unser Held auch Gott. Aber kann Gott so doof sein? Gleichzeitig bereitet sich ein schmächtiger Wrestler in einer mexikanischen Kleinstadt auf einen aussichtslosen Kampf vor.

Regisseur und Hauptdarsteller Hitoshi Matsumoto liefert ein Spektakel ab, das an absurdem Wahnsinn kaum zu übertreffen ist. Ein perfekt choreographierter Slapstick trifft auf menschliche Tragödie. Religiöse Symbolik auf totalen Blödsinn. Ein Meisterwerk japanischer Filmkunst!

A man awakes in a doorless room. He's hungry and wants to go home. When he presses the penises of the putti that live in the wall, objects fall out of it. Perhaps sushi, a vase, a rope and a key will spell his freedom. Perhaps our hero is also God. But can God be so stupid? At the same time, a weedy wrestler in a small Mexican town is preparing for a doomed fight. Producer and leading actor Hitoshi Matsumoto delivers a rip-roarer whose absurd madness is difficult to top. Perfectly choreographed slapstick meets human tragedy. Religious symbolism on complete nonsense. A masterpiece of Japanese Filmart!

- Japan 2009 OmeU 93 min
- Regie: Hitoshi Matsumoto
- Drehbuch: Hitoshi Matsumoto, Mitsuyoshi Takasu
- Kamera: Yasuaki Toyama
- Musik: Yasuaki Shimizu
- Darsteller: Hitoshi Matsumoto, David Quintero, Luis Accinelli, Lilian Tapai, Adiana Fricke

BRANDED TO KILL



Wilde Schießereien, präzise Auftragsmorde: Hanada (Jo SHISHIDO) führt ein aufregendes Leben. Er liebt seine Frau (Mariko OGAWA) und den Duft von kochendem Reis. Er ist einer der besten Killer – Killer No. 3, um genau zu sein. Doch eines Tages tritt die mysteriöse Misako (Mari ANNU) in Hanadas Leben und erteilt ihm einen fatalen Auftrag. Hanadas Alptraum beginnt: Er versagt und das Opfer überlebt. Nun ist ihm sein eigenes Syndikat auf den Fersen, seine Frau verrät ihn und Killer No. 1 (Koji NAMBARA) fordert ihn zu einem Zweikampf auf Leben und Tod. Stylisher als James Bond und gewagter als die Nouvelle Vague – Seijun Suzukis schwarzweißes Thriller-Drama um einen Profikiller, der zum Gejagten wird, diente Jim Jarmusch inhaltlich als Vorlage für ›Ghost Dog‹ und visuell für ›Dead Man‹. Ersteren führte Jarmusch sogar Suzuki vor, um sich die Erlaubnis zu holen dessen Film mehrfach zu zitieren. Seinem Regisseur brachte Branded To Kill erst einmal weniger Glück. Erbost über das zu verwegene Ergebnis entließen ihn die Studiobosse kurz nach Fertigstellung des Films.

Wild shoot-outs, precise contract killings: Hanada (Jo SHISHIDO) leads an exciting life. He loves his wife (Mariko OGAWA) and the fragrance of boiling rice. He is one of the best killers – Killer No. 3, to be precise. But one day, the mysterious Misako (Mari ANNU) enters Hanada's life and awards him a fatal contract. This is the start of Hanada's nightmare: he fails and the victim survives. Now his own syndicate is after him, his wife betrays him and Killer No. 1 (Koji NAMBARA) challenges him to a life or death dual.

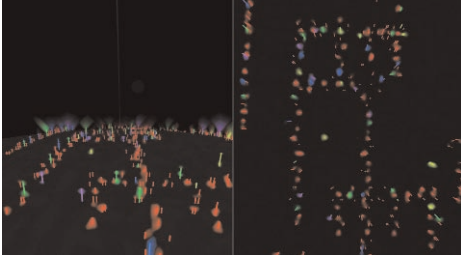
More stylish than James Bond and more daring than the Nouvelle Vague: with Branded to Kill, Seijun Suzuki's restless creative period for Studio Nikkatsu reached its climax, and brought an abrupt end to his career. Incensed by the too bold result, the studio bosses sacked him shortly after the completion of the film.

Considered by many critics a maverick classic comparable to the works of Samuel Fuller or Jean-Luc Godard,

- Japan 1967 OmdU 98 min. 35mm s/w
- Regie: Seijun Suzuki
- Verleih: Rapideyemovie

IN KEPLER'S DREAM

Yoshiki Nishimura



Die Kamera bewegt sich fast 360° um den Planeten und wir erleben die Zeit von der Morgendämmerung bis zur nächsten Morgendämmerung. Die Umlaufgeschwindigkeit von Satelliten entspricht den Keplerschen Gesetzen. Technisch gesehen, ist das Hauptthema dieser Arbeit ein einfaches Spiel mit Licht und Schatten im Planetensystem.

The camera circles the planet almost 360 degrees, and we experience the time from dawn to just before the next dawn. The orbital speeds of satellites follow Kepler's laws. The main technical theme of this work is a very simple light and shadow play in a planetary system.

*Yoshiki Nishimura, * in Nagoya, Japan. Undergraduate: Electronic Engineering at Tohoku University, Sendai, Japan. Graduate: Institute of Design, Illinois Institute of Technology, Chicago, USA. He has worked at TAISEI Corp., Tokyo creating computer graphics images, and is currently teaching at the Media Arts and Film Dept., Tohoku University of Art and Design, Yamagata, Japan.*

- J 2010, Video, 3:53
- Director, script, camera, editing, animation
Yoshiki Nishimura
- Music Tuva: Khoomei / I Love Tibet (Discovery Sound)
- Distribution Yoshiki Nishimura

**HAKUSEL NO EIGA
(CINEMA OF STUFFING)**

Rei Hayama



Ein Mädchen performt in der Natur die Mythen und Riten ihres innersten Selbst und der japanischen Kultur.

A girl performs in nature the myths and rites of her inner self and the Japanese culture.

*Rei Hayama, *1987 in Japan, takes great interest in wildlife and humans; filmmaking is her recent creative activity. She is currently enrolled in the Department of Moving Images and Performing Arts at Tama Art University.*

- J 2010, Video, 12:00
- Director Rei Hayama
- Camera Yuka Annaka
- Sound Aya Toraiwa
- Distribution Rei Hayama

EXIST

Tetsuka Niyama



Die Arbeit basiert in erster Linie auf Cloth Motion und ist der Versuch, diese Simulationsergebnisse und Richtungen in der Welt der Schwerkraft, die als Schauplatz dient, zu vereinen. Das Thema meiner Arbeit ist »Existenz«, und ein einzelnes Stück und gleichzeitig etwas Vollständiges, das sämtliche Existenzen der Welt vereint.«

The work gives priority to Cloth Motion. and is an attempt to unify these simulation results and directions in the setting of microgravity world. My production work theme is »existence«. It is a piece, and at the same time an ensemble, merging all parts of existence of the world.

Tetsuka Niyama works as a director / visual artist at Tokyo, Japan. He started his career as a visual designer in 2005. His recent works include »Mizu-Hanabi« and »Exist«. His works have been presented at international film festivals such as SIGGRAPH, Asia. His activities continue to expand, day by day.

- J 2010, Video, 1:40
- Director, script, camera, editing, animation Tetsuka Niyama
- Distribution Tetsuka Niyama

BLUR

Keitaro Oshima



Das Motiv dieses Films stammt aus einem Leitfaden fürs Filmemachen, das dem absoluten Anfänger vom Kopierwerk zugeschickt wurde. Die Ursachen für Fehler beim Filmen in den Anweisungen dieses Handbuchs, waren für mich die äußerst wichtigen technischen Voraussetzungen für die Herstellung der Filmbilder. Geradeso als wenn man zufällig einen bisher unbekanntes Geschmack entdeckt, weil man sich beim Kochen nicht an das Rezept gehalten hat.

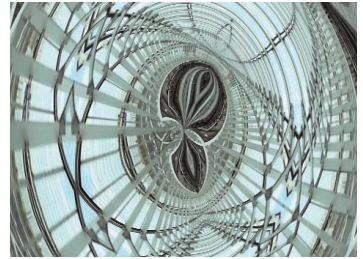
The motif of this movie is an introduction manual for filming sent to an absolute beginner by the processing laboratory. For me, the cause of failure in filmmaking, explained by the manual, was the very important technical skill of making film images. It's like coming across unknown delicious tastes when I don't follow the recipe.

*Keitaro Oshima, *1977 in Hokkaido, Japan, lives in Sapporo. Graduated from Hokkaido University of Education Sapporo. His work concentrates on taking apart »the structure of moving image« and reconstructing a theme.*

- J 2009, 16 mm on Video, 5:40
- Director, script, camera, editing Keitaro Oshima
- Distribution Keitaro Oshima

YURA-RAIL

Kazuhiko Kobayashi



Ich filmte aus einer Magnetbahn. Diese Bilder wurden zu einem Kreis zusammengefügt.

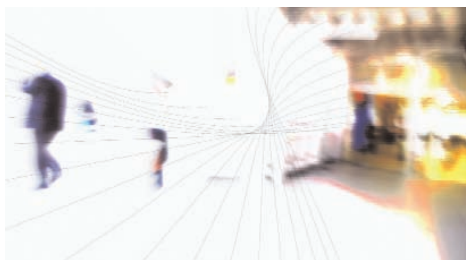
I took a picture on a monorail. The image was processed into a circle.

*Kazuhiko Kobayashi, *1979 in Shizuoka. Majored in Visual Arts on the Master's course at Tohoku University of Art & Design. Apart from pure 3-D CG animation, he studies CG presentation using photographed images taken by digital camera or digital video as motifs.*

- J 2010, Video, 2:32
- Director, script, camera, editing Kazuhiko Kobayashi
- Distribution Kazuhiko Kobayashi

MUTEKI NO HITO (INVINCIBLE MIGHTY MAN)

Yasuto Yura



Menschen auf der Straße, die ihrer Umgebung keine Beachtung schenken. Einer liest ein Buch, ein anderer schaltet die Außenwelt durch seine Kopfhörer aus. Der Ort, der von den Außengeräuschen abgeschirmt wird, heißt »persönlicher Raum«, er dehnt sich weiter und weiter aus... in Autos oder ins Internet. Leute knüpfen Kontakte mit anderen Menschen und bleiben dabei in ihrem eigenen persönlichen Raum. Aber weil sie voneinander isoliert sind, werden sie unbesiegbar.

People out in the street, not paying attention to their surroundings. One is reading a book, another is barring access to his external world with headphones. The place being shielded from external noises is called »personal space« and has been growing wider and wider... into cars and the internet. They socialize with other people while remaining in their own personal space. But because they are isolated from each other, they become invincible.

*Yasuto Yura, *1968 in Kyoto. Graduated in Video Studies from Kyoto College of Art. He began producing video works in 1991 and has participated in the Japan and European short film festivals and Media Art Festivals. Associate Professor of Osaka Seikei University, Faculty of Art and Design.*

→ J 2010, Video, 6:09

→ Director, script, camera, editing, music

Yasuto Yura

→ Cast TOKO

→ Distribution Yasuto Yura

CRYSTAL GIRLS

Saika Tokunaga



Eine Existenz, die sich »Mädchen« nennt und der dieses Geschlecht vorbehalten ist, war seltsam entstellt, aber schön. Es gab Mädchen, die schienen filigran und zerbrechlich und waren wie Kristall, die aber Gefallen daran fanden sich selbst Schaden zuzufügen. In diesem Film beschreibe ich den Gegensatz von Mädchen, die gleichzeitig seltsam und reizvoll scheinen.

The existence called »a girl« who reserved the gender, was strange, warped but beautiful. There were girls who seemed delicate and fragile like a crystal, but who became interested in self-harm. In this film, I describe the contrast between girls who embody strangeness and loveliness.

*Saika Tokunaga, *1989 in Kagoshima. Now living in Tokyo, and studying at the Department of Media Design, ASAGAYA College of Art & Design.*

→ J 2010, 16 mm on Video, 10:00

→ Director, script, camera, editing Saika Tokunaga

→ Distribution Saika Tokunaga

VLADIMÍR KEMPSKY'S FILM

Ichiro Sueoka



Diese Arbeit bedient sich eines anonymen Amateurfilms einer russischen Familie, aus den späten 70er Jahren. In den Bildern stellen wir eine merkwürdige Distanz zwischen dem Mann und seiner Tochter fest. Sein Film verstärkt diesen Eindruck. Wenn er seine Kamera führt, werden seine Augen vom ›Vater‹ zum ›Beobachter‹. Diese Betrachtung von Außen ist nichts anderes als ein Cinema Lumière.

This work quotes some anonymous footage from a Russian family's home movie filmed in the late 70's. In this film, we realize a strange distance existing between the man and his daughter. The home movie was led to the original appearance by this ›distance‹. And when he held his camera, his eyes change from ›father‹ to ›observer‹. This appearance is nothing but a cinema of Lumière.

*Ichiro Sueoka, *1965 in Sapporo. Studied at Tokyo Science University, Chemistry Dept. Has been making films since 1985. Many of his 100 films were produced on Super-8. He lives in Tokyo and teaches filmmaking at Asagaya College of ART & DESIGN and hand-developing workshops at other art schools and galleries. His recent theme is re-reading the history of film from the avant-garde view and quoting from found footage.*

- J 2010, 16 mm on Video, 8:00
- Director, script, camera, editing, music
Ichiro Sueoka
- Distribution Ichiro Sueoka

YORU NI UKABU (FLOATING INTO THE NIGHT)

Youki Hirakawa



Alles schwebt in die Nacht als ein Zeichen von allem. Everything floats into the night as a sign of everything.

*Youki Hirakawa, *1983 in Nagoya, Japan. Lives and works in Nagoya. Completed an MA at Nagoya University of Arts and Sciences in 2007. Exhibitions include Kobe Biennale 2007, Japan Media Art Festival 2008, ›Unlinked Images‹, solo exhibition 2009, AICHI Triennale 2010.*

- J 2010, Video, 2:54
- Director, script, camera, editing Youki Hirakawa
- Distribution
Youki Hirakawa

LOOPIC CUBE

Yoshihisa Nakanishi



Geometrische Muster, gezeichnet auf der Oberfläche eines weißen Würfels, drehen sich im Kreis. Auch der Würfel selbst dreht sich und vervielfältigt sich dann, so dass die Veränderung der Muster von der Angleichung jedes Würfels mit seinem Nachbarn abhängt. Eine experimentelle Animation mit Papiermodellen.

Geometric patterns drawn on the surface of a white cube revolve in a circle. The cube itself also rotates and then multiplies, so that the patterns' appearance is transformed, based on how each cube aligns with its neighbours. Experimental animation made using paper models.

*Yoshihisa Nakanishi, *1965 in Tokyo, graduated from Musashino Art Junior University in 1988. He has made numerous short films using frame-by-frame filming and editing in increments of one to three frames. Many of his works have been screened at domestic show meetings and overseas film festivals. He also designs and models, and makes corporate videos and music video clips.*

- J 2010, Video, 5:00
- Director, script, camera, editing, animation Yoshihisa Nakanishi
- Music Kazuki Kunihiro
- Distribution Yoshihisa Nakanishi

Das Japan Media Arts Festival findet seit 1997 jährlich statt. Ziel ist es, das Schaffen und die Entwicklung von Medienkunst zu fördern. Im Mittelpunkt des Festivals steht die Präsentation kreativer Arbeiten aus dem Bereich Kunst, Unterhaltung, Animation and Manga. Ab Mitte des Jahres können die Arbeiten für das kommende Festival eingereicht werden. Akzeptiert werden Arbeiten, die sich neue Medientechnologien wie Computer, Video und Internet zu Nutzen machen. Bezüglich Animation und Manga sind nicht nur digitale Arbeiten, sondern auch solche, die traditionelle Methoden anwenden willkommen. Der Wettbewerb steht sowohl Profis als auch Amateuren, kommerziellen und nicht kommerziellen Arbeiten offen.

Nach objektiver Sichtung aller Beiträge werden die Gewinner ausgewählt und im Rahmen einer Ausstellung der preisgekrönten Arbeiten im Februar vorgestellt.

Animation hat in Japan eine sehr lange Tradition. Aber für lange Zeit war es für unabhängige Filmemacher sehr schwierig zu produzieren. Erst durch die neuen Technologien entstanden neue Möglichkeiten und viele Filmemacher suchen nach neuen Ausdrucksweisen im Animationsfilm. Dieses Programm präsentiert Animationsfilme des 13. Japan Media Arts Festivals.

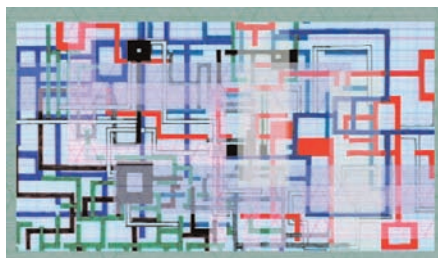
Japan Media Arts Festival has been an annual event since 1997 to promote the creation and development of Media Arts. The Festival highlights and presents creative works of art, entertainment, animation, and manga. Entry period for the coming festival will start from the middle of July. We are inviting works using new media technologies such as computer, video, and internet. Regarding animation and manga, not only digital works but also works using existing methods are welcome. The competition is open to both professionals and amateurs, commercial and non-commercial works without distinction. After an impartial screening process, the winning works will be selected and introduced at the exhibition of the Award-winning Works on February.

Animation has a long history in Japan. But for a long time it was difficult for independent creators to make animation. However recently the latest technology makes it possible and many creators challenge the various way of expressions with animation. This program is featuring animation shorts from the 13th Japan Media Arts Festival.

→ <http://plaza.bunka.go.jp/>

METROPOLIS

Mirai Mizue



Eröffnungsfilm für das SICAF 2009. Wachstum und Niedergang einer sich wandelnden Stadt werden unter der Verwendung einer Technik gezeigt, bei der Millimeterpapier verwendet wird, das Bewegungen in alle Richtungen grundsätzlich einschränkt. Ein Ziel dieser Arbeit besteht darin, die Besonderheiten einer von Hand gezeichneten Animation durch analoges Rendering eines Materials, das für Computergrafiken geeignet ist, hervorzuheben.

This film was created as the opening film of SICAF 2009. The growth and decline of a changing city are portrayed using a technique that employs graph paper, which basically restricts movements in all directions. One aim of this work is to emphasize the characteristics of hand-animation through analogue rendering of a material suitable for CG.

→ Japan 2009, 4:45

FORESTRY

Shuntaro Takeuchi / Masato Hayfune (woodpecker)



Dieser kurze Animationsfilm handelt von einem Paar, das in einer Berghütte lebt und deren Leben durch das plötzliche Herausquellen von seltsamem Rauch aus einem Loch im Baum völlig auf den Kopf gestellt wird.

This short animation is about a couple who lives in a mountain lodge and whose lives are turned upside down when a strange smoke suddenly starts to spurt out from a hole in the tree.

→ Japan 2008, 4:13
→ woodpecker

ANIMAL DANCE (ENCOURAGEMENT PRIZE)

Ryo Okawara Japan



Dieser von Hand gezeichnete Animationsfilm stellt die Dynamik des Lebens dar. Sämtliche Bewegungen und Aktionen des Lebens werden tänzerisch dargestellt und mit Musik synchronisiert. Die Arbeit bedient sich der Eigenschaften einer 2-D Animation, wie die Visualisierung und Verbindung von Bildern und die Verwandlung von Formen.

This hand-drawn animation depicts the dynamism of life. All the motions and actions of living are treated as dancing, and synchronized with music. The work makes full use of the characteristics of flat animation such as visualization and linkage of images, and metamorphosis of form.

→ 2009, 5:00

LIZARD PLANET

Tomoyoshi Joko Japan



Eine Eidechse umhüllt von Wasser stellt die Erde dar, die sowohl aus Festland als auch aus Meeren besteht. Für die Menschen fühlt sich das Leben auf dieser Erde ganz natürlich an. Die Erde ist jedoch sowohl ein gewaltiger lebender Organismus als auch ein Planet im endlosen Universum. Es wäre schön, wenn der Zuschauer, nachdem er diesen Film gesehen hat, spüren könnte, dass wir auf einem Planeten leben, der selbst eine lebende Existenz im Weltall ist.

A lizard wrapped in water represents Earth, which is composed of both land and sea. For human beings, living on this earth feels quite natural. However, the earth is both an enormous living organism and a planet in the infinite universe. It would be gratifying if, after seeing this work, the viewer could feel that we live life on a planet that itself is a living existence in space.

→ 2009, 5:00

HAND SOAP

Kei Oyama



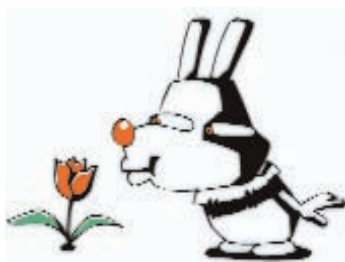
Dieser kurze Animationsfilm zeigt auf einfühlsame Art und Weise einen pubertierenden Jungen und seine Familie. Jedes Bild wurde unter der Verwendung kreativer Techniken, wie einer Collage aus Nahaufnahmen der Haut, elektronisch erzeugt. Ich erkenne mich eindeutig in ihm wieder als ich in seinem Alter war. Das ist auch eines der Ziele, die ich hervorheben wollte.

This short animation film quietly depicts a pubescent boy and his family. Each picture is computer generated using creative techniques, such as a collage of close-up skin shots. He could definitely represent me as I was at his age. This is one of the aims of this production that I wanted to project.

→ Japan 2008, 15:00
→ AICHIARTS CENTER

ORGANIC

Pon Kozutsumi



Diese Arbeit zeigt Bildelemente von grundlegenden, ursprünglichen Dingen, der Reinkarnation und der Nahrungskette. Der Film spart an unnötigen Schnickschnack, so dass er einfach und ansprechend ist. Die Animation, die lediglich mit Stift und Papier geschaffen wurde, könnte selbst Teil einer organischen Welt sein. Die letzte Szene klingt noch eine Weile nach, was jedem Zuschauer den nötigen Raum gibt, unterschiedliche Eindrücke zu empfinden.

This work was created with elements such as images of primary things, primordial things, reincarnation, and the food chain. It consists of minimal lines and colors, and eliminates unnecessary additions so that it becomes simple and attractive. The animation created with only pen and paper could itself be part of an organic world. The last scene leaves a lingering resonance that will make it possible for each viewer to receive a different impression.

→ Japan 2009, 4:00

FAMILY DECK

Tomoyasu Murata



Jeder hofft, dass die Familie die einzig zuverlässige Gemeinschaft im Leben ist. Geliebte Kinder führen ihr ganz eigenes physisches Leben getrennt von ihren Eltern; der Vater geht auf ehrliche Art und Weise seiner Arbeit nach; und die Mutter wacht über alle. Ich würde gern die Realität einer bedingungslosen Familienbande aufzeigen und die These in den Raum stellen, dass Humanismus ein gemeinschaftliches Unternehmen sein kann.

Everybody hopes that the family is the only reliable community in life. Cherished children have a completely separate physical existence from their parents; the father performs his job in a straightforward manner; and the mother watches over them. I would like to depict the reality of an unconditional family bond and pose the issue that humanism can be a collaborative venture.

→ Japan 2009, 21:56
→ TOMOYASUMURATA COMPANY

CHISATO STARED

Wataru Uekusa



Dieser Arbeit folgt einer Linie, wie das Verfolgen einer Liedzeile, um Gefühle zu reflektieren. Das Thema ist die Sublimierung eines komplexen und fortwährenden Moments.

In this work, a line is used to reflect emotion, and the theme is the sublimation of a complex and continuous moment, like following one phrase of a song.

→ Japan 2009, 5:21

SIGNS OF SPRING

Tokui Shinya



Dieser Animationsfilm zeigt Bedeutungs- und Bewusstseinsänderungen auf der Grundlage des Motivs, eines sich bewegendes Objekt, das ständig seine Form verändert.

This animation film depicts changes in meaning and consciousness based on the motif that an object in motion changes shape.

→ Japan 2009, 2:38

ANPAN, THE CHIEF OF DETECTIVES

Wada Toshikatsu



In diesem kurzen, lebendigen Animationsfilm werden ausdrucksstarke pastell-getönte Origami-Figuren mit Hilfe einer traditionellen Cut-out Animationstechnik comi-cartig gerendert.

In this short, spirited animation, expressive pastel-shaded origami characters are comically rendered by means of an original cutout animation technique.

→ Japan 2009, 6:40

THE CABLE CAR

ClaudiusGentinetta / Frank Braun



Während einer Fahrt mit der Seilbahn irgendwo in den Bergen gönnt sich ein alter Mann eine Prise Schnupftabak. Et voilà! Mit jedem Niesen fällt die Gondel mehr und mehr auseinander. Der Mann ist jedoch weit entfernt davon, sein Schicksal einfach so zu akzeptieren.

While travelling by cable car to a place somewhere in the mountains, an old man treats himself to some snuff. Et voilà! With every sneeze the cable car cabin falls apart more and more. The man, however, is far from accepting his fate, just like that.

→ Switzerland 2008, 6:44

RHEO

Von Ryoichi Kurokawa



Ryoichi Kurokawas beeindruckende audiovisuelle Kompositionen setzen völlig neue Maßstäbe in der Welt der digitalen Kunst. Audiosamples und computergenerierte Bildstrukturen bilden in ›Rheo‹ eine Symbiose und öffnen das Tor zu einer digitalen Phantasiewelt, in der die Leinwandbilder mit der wahrgenommenen Realität komplett verschmelzen.

Auf der Grundlage konkreter Bilder & HD Feldaufnahmen gestaltet Ryoichi Kurokawa originales Analogmaterial um und verzerrt dieses mit digitalen Verfahren. Dieses – ganz ähnlich wie beim menschlichen Gehirn – verkörpert das Gedächtnis, wo visuelle und akustische Wahrnehmung unbewusst nachvollzogen wird. Somit verschmelzen virtuelle Bilder und Realität auf eine unkontrollierbare Art und Weise. Ryoichi Kurokawas audiovisuelles zeitbasiertes Design wird in einem 3-dimensionalen digitalen Modus dargestellt, um den Ton sichtbar zu machen, Bilder hören zu können und die audiovisuelle Sprache zu lesen

Ryoichi Kurokawa's impressing audio-visual compositions set a new benchmark in the world of digital arts. In RHEO field recordings and computer-generated structures coexist in harmony, and open the gateway to an imaginary world where complexity and simplicity alternate and combine in a strange symbiosis.

Ryoichi Kurokawa transfigures and distorts original analogue material with digital processes. This – very much akin to the human brain – represents memory where visual and auditory perception is re-constructed in an unconscious way. Thus virtual images and reality merge in an uncontrollable way. Ryoichi Kurokawa's time-based audiovisual design is displayed in a 3 -dimensional digital mode to see sounds, listen to pictures and read an audiovisual language.

Ryoichi Kurokawa is a young audio-visual artist from Osaka (Japan). He declines vibrant and refined universes through clips, albums, installations, and performances, where glitch minimalism breaks up and re-assembles in more complex and vertiginous structures. Some people think he's a visionary and genial artist while others consider him to be formal and technician.

Kurokawa was born in 1978 in Osaka. In 1999, he started creating video and sound work and presented audiovisual work, installations and screenings in various art, music and film festivals. At the same time, started performing live with his audiovisual cross-media concerts and released CDs and DVDs. He also performed live-visual for musicians such as HUMAN AUDIO SPONGE (ex.YMO: Sketch Show + Ryuichi Sakamoto). Kurokawa is invited to numerous noted international festivals and museums in Europe, US and Asia including TATE MODERN [UK], ARS ELECTRONICA [AT], MUTEK [CA] and SONAR [ES] for exhibitions, screenings or audiovisual concerts, and he continues to be an active presence on the international stage.

→ Japan 2010

BRAUN TUBE JAZZ BAND

Ei Wada



Eines Tages schoss Ei Wada ein atemberaubendes Bild in den Kopf. Er stellte sich vor, wie alte, aus-rangierte Elektrogeräte auf den Straßen einer Stadt als Musikinstrumente gespielt würden. Einige Zeit später schloss er versehentlich ein Soundkabel an einen Video-Port, was den Sound in ein Bild übersetzte. Das brachte ihn auf die Idee, das Bild per Kamera aufzuzeichnen und wiederum als Audio-Signal abzuspielen, um den ursprünglichen Sound zu erhalten.

Ausgehend von dieser Technik kombinierte er – entsprechend der Tonanzahl einer Oktave – Röhren-fernseher mit an einen PC angeschlossenen Videorekordern. Das Ergebnis ist ein gamelanartiges Per-kussionsinstrument: Schlägt man auf die Fernsehöhren erklingt ertümllich-kosmische Elektromusik. Paik trifft auf das Theremin; Shannon auf McLuhan.

One day, a spectacular vision popped into Ei Wada's mind. It was the image of abandoned electrical appliances being played as musical instruments in the streets of a city. Some time later, he accidentally plugged a sound cable into a composite video connector port and the sound was rendered as an image. Seeing this he realised that re-recording the image with a camera and outputting it as an audio signal might reproduce the original sound. With this technique as a starting point, he set up pair-ings of tube televisions and PC-controlled video decks to correspond with the number of notes in a musical scale, creating a set of gamelan-like percussion instruments. Tapping the TV tubes produces primitive, cosmic electrical music.

Paik meets the Theremin; Shannon meets McLuhan.

*After composing a number of musical pieces Ei Wada (*1987) subsequently switched his attention to outmoded electrical appliances, interested in their supposed obsolescence. He recontextualized and modified them to be played as musical instruments., Braun Tube Jazz Band, won the Art Division Ex-celence Prize at the 13th Japan Media Arts Festival.*

→ Japan 2009

THE TENTH SENTIMENT

Ryota Kuwakubo



Eine Modelleisenbahn, ausgerüstet mit einer Lichtquelle, schlängelt sich langsam durch diverse auf dem Boden aufgereichte Haushaltsgegenstände und projiziert ihre Schatten. Die Schatten tanzen an den Wänden, auf dem Boden und an der Decke des Raums und verändern sich wie eine durch ein Abteifenster betrachtete Landschaft und umgibt den Betrachter mit Bildern als befände dieser sich in einem fahrenden Zug. Durch die wiederholte Konfrontation mit widersprüchlichen Wahrnehmungen—Immersion und Vogelperspektive, Déjà-vu und Jamais-vu—schärft diese Arbeit die Sinne des Publikums und inspiriert es, ihre Eindrücke zu teilen.

Diese Arbeit funktioniert nach einem einfachen System, das die räumliche Darstellung und Wirkung betont. Im Gegensatz zu vielen interaktiven Kunstwerken, die dazu neigen die technischen Aspekte zu sehr in den Vordergrund zu stellen, ist *The Tenth Sentiment* die Realisierung von »Interaktion« in Form von direkter Erfahrung durch den Betrachter. Zudem kann sie auch als Teil der Geschichte der visuellen Kunst gesehen werden und als Schritt zur Erschließung neuer Horizonte. Diese Arbeit erinnert an die alten Schattenaufnahmetechniken, die *Laterna Magica* aus dem 17. Jahrhundert, die bewegten Bilder und die Experimente von László MOHOLY-NAGY (ungarischer Fotograf, Maler und Kunstlehrer) mit Licht und Schatten.

Gleichzeitig vermittelt sie ein innovatives räumliches und dynamisches Gefühl aus eigener Sicht, indem es dem Publikum ermöglicht wird, sich selbst in die Komposition zu projizieren und somit durch die Bewegung der Lichtquelle die Perspektive des Zugs einzunehmen und auf die Welt zu blicken.

Ryota Kuwakubo erhielt den Excellence Prize für interaktive Kunst beim 14. Japan Media Arts Festival:.

A model train equipped with a light source slowly navigates through various household objects lined on the floor, and projects their shadows. Dancing on the walls, floor, and ceiling of the room, the shadows of the objects keep changing like a landscape seen through the carriage windows, surrounding viewers with images as if they were passengers riding on the train. By exposing them to a repetition of conflicting experiences—immersion and bird's eye view, déjà vu and jamais vu—this work sharpens audiences' senses and inspires them to share impressions.

This attractive work has a simple system that puts the spotlight on spatial exposure. Unlike cliché interactive art works that tend to depend too much on technology, *The Tenth Sentiment* is a realisation of »interaction« seen as a direct and versatile of the work by its viewers. Furthermore, it can also be interpreted as part of the history of imaging machines and a step into developing new horizons. The work is related to the ancient shadow-graphs, 17th century magic lanterns, moving pictures, and the experiments of László MOHOLY-NAGY (Hungarian photographer, painter and art educator) with light and shadow.

At the same time, it attains an innovative spatial and dynamic first-person sensitivity by allowing audiences to project themselves into the composition and to attain the perspective from the train, through the movement of the light source, in addition to looking down on the world.

Ryota Kuwakubo received the Excellence Prize for interactive art at the 14th Japanese Media Arts Festival:.

Kuwakubo Ryota was born in 1971. Since 1998 he has been creating works using mainly electronics based on a theme of relationships formed across various boundaries, such as analog + digital, humans + machines, and information transmitters and receivers. His representative works include »Bitman« (created in collaboration with Maywa Denki), »PLX«, »ShliFulin«, and »Nicodama.« His orientation towards creating devices that are designed not only for providing experiences but also as tools for establishing communications between the people who experience them has created a unique style that is also known as »Device Art.«

→Japan 2010

THE IRREVERSIBLE

Norimichi Hirakawa



›the irreversible‹ ist ein Projekt, das mit der Zeitachse und parallelen Welten experimentiert. Eine Folge von 1024 Videos mit Explosionen von 2 Sekunden Dauer wird auf dem Bildschirm zurückgespult. Jede Explosion ereignet sich unter verschiedenen Bedingungen veränderlicher und fester Faktoren. Das Video ist vorgefertigt und das merkt das Publikum auch, weil

›the irreversible‹ is a part of project ›para-‹(working title) that experiments in time-axis and parallel world. A sequence of 1024 videos of 2 seconds of explosion is being rewound on the screen. Each explosion occurs in different condition of parameters and constants. The video is prerecorded and the audience can recognise that because of rewinding of irreversible phenomenon that's impossible to operate inverse.

Norimichi Irakawa, * 1982 in Shimane-ken ›J‹. 2005, he graduated Information Design Department of Tama Art Univ. 2007 and completed graduate school of Tama Art Univ. He reconstructs universal and underlying phenomenon in sensory level of audience and releases as installations. His work centers around not only device design or algorithm design which enables analog input for digital system, but also AV programing and spacial design.

Grand Prize: interactive category at SFC Digital Art Awards 2006 (DriftNet). Finalist Prizes: interactive art at Asia Digital Art Award 2006 (DriftNet). Award of Distinction: interactive art at Prix Ars Electronica 2008 (A plaything for the great observers at rest).

Recent exhibitions: Digital Art Festival, Taipei 2009 at Museum Of Contemporary Art, Taipei TW.; OPEN SPACE 2010 at NTT ICC, Tokyo JP.; Solo Exhibition: Global Bearing in Irreversible at Kapelica Gallery, Ljubljana SI.; log/score - measuring ice at MONKEY GALLERY, Tokyo, JP.; Japan Media Art Festival Istanbul at Pera Museum, Istanbul TR.

→Japan 2010