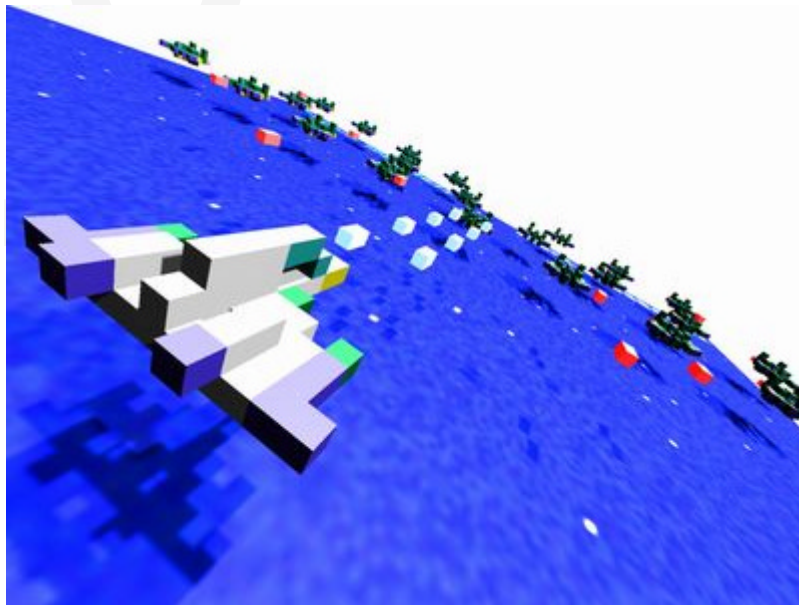


[d]vision

electronic kindergarten

18.-26.Mai 2001

www.dvision.at



Information und
Anmeldung für
Schülerführungen:
tel: 01-40121-70
info@dvision.at
dvision.vienna.at
www.dvision.at

Presseinformation:
Richard Pyrker
tel: 0699-177 33033
rpy@dvision.at

electronic kindergarten 18.-26.Mai 2001 im Wiener **WUK** und **Schikaneder** Kino, beleuchtet die Pioniere der heutigen IT-Branche und ihre ersten Computer: Nerds, Geeks und Phreaks mit ihren C64, Konsolen und Tricotronics. Ausstellung, Symposium und Workshop im WUK, Filmreihe und DJ-Lines im Schikaneder, das sind die Highlights der Veranstaltung **electronic kindergarten** von [d]vision.

In Kooperation mit **WUK** und **schikaneder**

gefördert von: **Wissenschafts- und Forschungsförderung der Stadt Wien, Wien Kultur, Stadtplanung Wien**

mit Unterstützung der Partner von [d]vision:

cross-media, digital vitamins, Dittrich, Filmschule Wien, ameg, JVC, k-effects,

Medienpartner: **Radio Orange 94.0, Party.at, TIV, UTV, cycamp.at, Vienna Online, Winside, Infoscreen, 4students.at, freikarte.at, club.at**

electronic kindergarten ist ein 9tägiger **Event / Ausstellung** (18.-26.Mai) im Wiener WUK - Werkstätten und Kulturhaus, begleitet von einer **Filmreihe** im Schikaneder Kino. Die Geschichte des elektronischen Kinderzimmers im Spannungsfeld zwischen verklärter Vergangenheit und kommerzialisierter Gegenwart wird interaktiv dargestellt. Computerhardware und Computerspiele von damals und heute laden ein zum Angreifen und Ausprobieren. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei jenen Computersubkulturen (Spreader, d00Dz, Cracker, Demoscene), die in den frühen 80er Jahren entstanden sind. **electronic kindergarten** will dabei besonders das kulturelle Umfeld der "Phreaks", "Geeks" und "Nerds", die sich intensiv autodidaktisch mit ihrem Computer beschäftigten und in der Schule mit "Tricotronics" spielten, erfahrbar machen.

Den Wiener **Schülern** soll dieses Stück Mediengeschichte in einem von Medienpädagogen gestalteten Vermittlungsprogramm näher gebracht werden. Die Ausstellung schafft Raum zum **Ausprobieren, Spielen und Erleben**.

PROGRAMM (WUK)

Fr, 18.05.

19h **Eröffnung** (Eintritt frei)

Sa, 19.05.

Schülerführungen (je 1h):

08:30 / 09:30 / 10:30 / 11:30 / 12:30

13:00-17:00 **Ausstellung**

Preise: 80,- Ausstellung / 60,- ermäßigt
50,- Schülergruppen ab 15 pro Person

So, 20.05.

11:00-13:00 **Matinée**

- Ausstellungsführung

- Demos

- Tron-Wettkampf (das Spiel aus dem Film
"Tron", Disney 1982)

13:00-18:00 **Ausstellung**

Preise: 100,- Matinée / 80,- ermäßigt

Mo, 21.05.

08:30-13:00 **Schülerführungen**

13:00-18:00 **Ausstellung**

Di, 22.05.

08:30-13:00 **Schülerführungen**

13:00-18:00 **Ausstellung**

Mi, 23.05.

08:30-13:00 **Schülerführungen**

13:00-18:00 **Ausstellung**

Do, 24.05.

13:00-22:00 **Ausstellung** (bis 22h !)

Fr, 25.05.

10:00-18:00 **Ausstellung**

14:00-18:00 **Symposium:**

Computer Assault –

Wenn Spiel kein Spiel mehr ist

Den Computer kann man längst nicht allein auf seine Rechenfunktion reduzieren; Interfaces lassen Welten entstehen, die nicht mehr nur auf Nullen und Einsen zurückzuführen sind. Seit den 80er Jahren erweitern diese Welten unsere privaten Räume. Und eigentlich hat alles mit den Spielen begonnen.

Ausstellung Symposium
Workshop
Demos (Computeranimationen)

Symposium-Programm:

14:00 **Andreas Lange: *Game/Culture***

Die Geschichte der Computerspiele im Zusammenhang mit jugendlichen Subkulturen.

15:00 **Gerin Trautenberg: *Glory Days and the Hype of Hacking***

16:00 **Johannes Domsich:**

ComputerKinderKörper

Nicht nur der Körper formt die Technologien, sondern auch die Technologien den Körper.

17:00 **Paneldiskussion**

Preise:

250,- Symposium + Ausstellung / 120,- ermäßigt

Sa, 26.05.

10:00-15:00 **Ausstellung**

11:00-16:00 **Workshop:**

Interactive Narrativity –

Geschichten spielen in digitalen Räumen

Auch im elektronischen Raum werden Geschichten erzählt. Die neuen Technologien lassen Elemente der Interaktivität zu, die es dem User erlauben, Teil dieser Geschichten zu werden. Narrative Strukturen und interaktive Elemente stehen in Wechselbeziehung zueinander. Um die neuen Räume bewohnen zu können, müssen wir lernen, unsere Geschichten neu zu erzählen.

Workshop-Programm:

11:00 **Britta Neitzel: *Interactivity vs. Narrativity***

13:00 **Urs Graf: *Storytelling Marketing. Interaktive Elemente und narrative Strukturen zur Kundenbindung.***

Preise:

250,- Workshop + Ausstellung / 120,- ermäßigt
200,- Nennggebühr für Zertifikat / 100,- ermäßigt

Sa, 26.05. ab 19h

Geek-Club im Schikaneder

TJ's (TapeJockes) der Gruppe **vonAutomatisch** mit GhettoBlaster sowie Musik von **Workbench VS 2.0** u. Visuals cracked by **HOEC**

ELECTRONIC KINDERGARTEN (WUK)

18.-26.05. jeden Tag 8:30 - 18h
Computerspiele Beispiel:
Arkanoid (C64)

First release: 1986 by Taito

Systems: Arcade • C64 • AMIGA • MS DOS •
Amstrad • Apple II u.a.

Arkanoid ist wohl der bekannteste Vertreter des "Breakout" Genres - der Spieler ist eingeschlossen von kleinen bunten Blöcken (Bricks) und muss sich durch Vernichtung aller Blöcke befreien.

Das Spiel bedient sich dem seit PONG bekannten Prinzips: der Ball prallt am Schläger (Paddle) ab, oder verlässt am unteren Bildschirmrand das Spielfeld, was den Verlust eines Lebens verursacht.

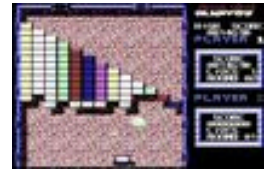
Der Ball ist bei Arkanoid ein Raumschiff. Nun gilt es, den Ball immer wieder gegen die bunten Blöcke prallen zu lassen, die sich dadurch auflösen und somit den Weg zu weiteren Blöcken freigeben. Erst, wenn alle verschwunden sind, kommt man ins nächste Level. Sollte man den Ball aber verfehlen und er den Bildschirm am unteren Bildschirmrand verlassen, dann verliert man ein Leben. Aufgelockert wird das ganze von diversen Power-Up-Bricks, die das Paddle vergrößern oder verkleinern, den Ball beschleunigen oder verlangsamen und sonst auch noch die ein oder andere Überraschung bereithalten (am beliebtesten ist das Laserkanonen Power-Up, mit dem sich die Bricks in bester Shoot'em up Manier entfernen lassen).

Gewürzt wird das ganze noch mit einer kleinen Geschichte, in der es um den Kampf gegen „the evil power of DOH“ geht und der wunderbar bunten 80er-Jahre Pixelgrafik.

Eine Vielzahl an Nachfolgern und die Umsetzung als Online Spiel mit Hilfe von Java oder Shockwave zeugen von der weiterhin ungebrochenen Beliebtheit dieses Spielprinzips.

<http://www.arkanoid.net>
<http://www.arkanoid.de>
<http://www.8bit-museum.de>

<http://www.terminalstudio.com/arkanoid>
<http://www.8bitcore.com/c64/games/arkanoid.html>



C64-Spiele

© Commodore

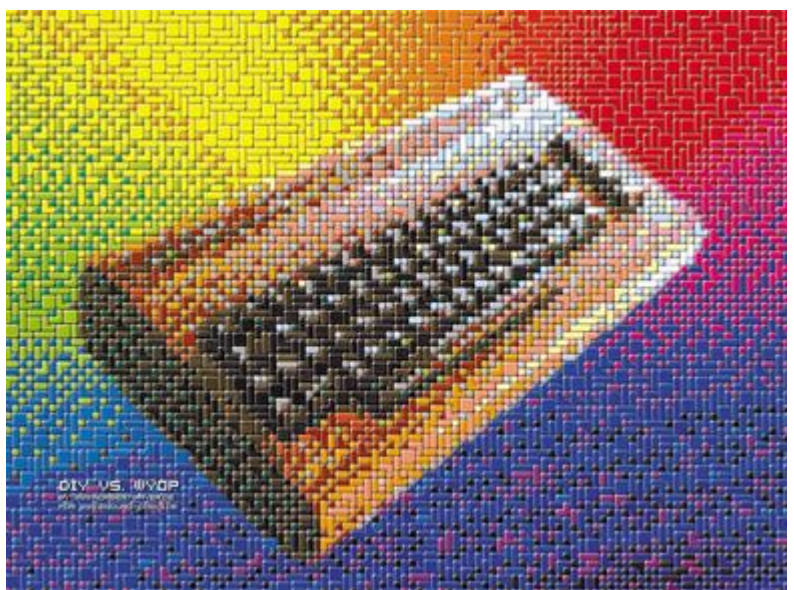
Ausstellung: Norbert Bayer **TouchScreens -**

23 Bilder mit Ministeck realisiert

Angefangen hat die Ministeckmanie vor drei Jahren. Damals begann Norbert auf Flohmärkten Ministeck-Systeme und einen Computer zu kaufen. Als er auf screenshots von C64 Spielen stieß, war ihm plötzlich klar, was das Motiv seiner ersten Ministeck - Arbeiten sein sollte: Computerbilder.

Sowohl bei Ministeck als auch bei den C64-Spielen handelt es sich um veraltete Technologien, deren visuelle Grundlage die Pixelstruktur ist, beim einen digital, beim anderen analog.

<http://www.norbertbayer.de>



Ministeck-Bild: C64

© Norbert Bayer

DEMOS

(WUK)

So, 20.05.

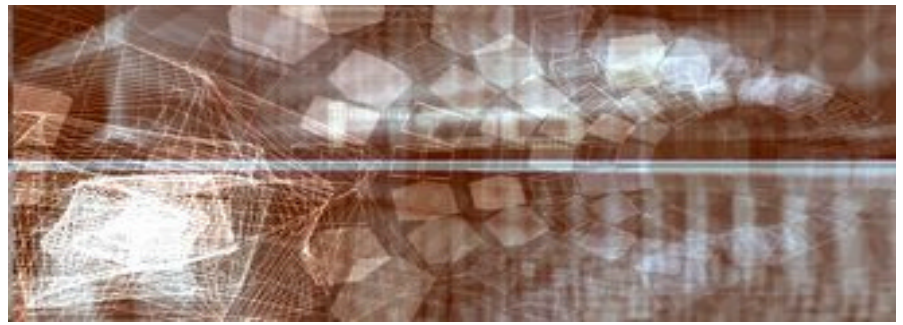
11:00-13:00 **Matinée**

- Ausstellungsführung

- **Demos**

- Tron-Wettkampf

ab 13:00 **Ausstellung**



Demo: Holiday with President

© mFX

Computeranimationen: Bilderwelten aus bits'n'bytes

Seit Commodores C64 und Amiga den Mikroprozessor im Kinderzimmer etablierten, entstanden verschiedene Formen des Ausdrucks eines neuen Lebensgefühls, dessen Zentrum der Computer war und ist. Eine beliebte Variante, der kreativen Energie ein Ventil zu geben, ist das Computerdemo (kurz: demo, oder: szenedemo).

Am ehesten vergleichbar mit Musikvideo oder Kurzfilm, haben diese extrem anspruchsvollen Programme nur den Zweck, die programmiertechnischen und künstlerischen Fähigkeiten der Macher zu demonstrieren. Demos werden in der Regel auf Demo-Parties vorgestellt und bewertet - die untereinander eng verbundenen Mitglieder dieser Subkultur gestalten ihr Verhältnis zueinander über die Begriffe "Können" und "Respekt". [d]vision wird einerseits Demos aus den "goldenen Jahren" der Demoszene (späte 80er, frühe 90er) zeigen, andererseits soll der Renaissance der Computerdemos - die seit etwa 2 Jahren zu beobachten ist - Tribut gezollt werden. Dabei konzentriert sich [d]vision auf die Arbeiten der letzten acht Monate, um den tatsächlichen "state of the art" zu präsentieren. Der Kontrast zwischen einst und heute - nicht nur ästhetisch und den Code betreffend - wird belegen, dass die Subkulturen von einst die Popkultur von heute bestimmen und dass sogar einige dieser Subkulturen als solche überlebt haben und sich bester Gesundheit erfreuen.

electronic CD-ROM

Eine interaktive **CD-ROM**

(Schutzgebühr 60,- ATS / 4,5 €)
über die Veranstaltung ermöglicht
die umfassende Reflexion des
electronic kindergarten und wird
sowohl Ausstellungs-Texte/Bilder
als auch **lauffähige Spiele-
Klassiker** enthalten, bestellbar
über www.dvision.at



C64 - Fotomontage

© Commodore / sub[d]vision

FILMPROGRAMM (SCHIKANEDER KINO)

Geek-Classics of the 80ies

19.-25.05. jeden Tag 20h

nähere Infos anfordern: info@dvision.at

Gezeigt werden im Schikaneder Kino Filme, die den Hype um den PC mitausgelöst haben, bzw. das kulturelle Umfeld der frühen Computersubkulturen visualisieren und das Imaginäre dieser Zeit zeigen sollen. Die Filmreihe wird am **19.05., 20h** mit einem bekannten Klassiker der Filmgeschichte, dem ersten Spielfilm mit computergenerierten Kulissen, eröffnet.

Mo, 21.05. 20h WARGAMES (engl. OF)

Is it a game, or is it real?

Regie: John Badham

Produktion: USA 1983, 114 min.

mit: Matthew Broderick, John Wood

view trailer (IMDB): <http://us.imdb.com/Trailers?0086567>

David (Matthew Broderick) ist noch keine 18 Jahre alt, doch schon ein "Hacker" erster Ordnung. Mühelos loggt er sich in den Computer seiner Schule ein und ändert seine Noten nach Belieben. Auf der Suche nach neuen Computerspielen hackt er sich in ein Programm ein, unter dem er ein Spiel mit dem Namen "Global Thermonuclear War" findet. Mit großer Begeisterung beginnt er ein Spiel, das keines ist. Denn was David im Moment noch nicht weiß, ist, dass er damit den Zentralrechner der Regierung auf Kriegssituation stellt.



Mi, 23.05. 20h BRAINSTORM (engl. OF)

The door to the mind is open!

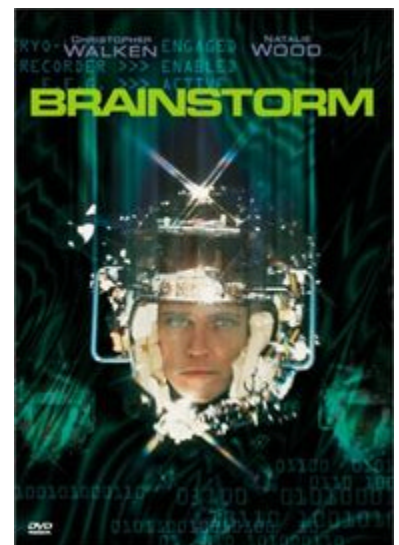
Regie: Douglas Trumbull

Produktion: USA 1983, 106 min.

mit: Christopher Walken, Natalie Wood

view trailer (IMDB): <http://us.imdb.com/Trailers?0085271>

Zwei geniale Wissenschaftler entwickeln ein System für die Aufnahme und Wiedergabe menschlicher Erlebnisse. Lillian Reynolds (Louise Fletcher) und Michael Brace (Christopher Walken) fügen ihrer Erfindung noch ein weiteres Element hinzu - die Empfindungen, so dass dieses System eine komplette Wiedergabe eines fremden oder eigenen Erlebnisses ermöglicht. Michael will das Erlebnis der Erlebnisse haben, das Erlebnis des Todes.



FILMPROGRAMM (SCHIKANEDER KINO)

BestOfStarWarsFanFilms

So, 20.05. ab 20h **BestOfStarWarsFanFilmsSpecialNight**

BestOfStarWarsFanFilms vereint einen Querschnitt aus dem Filmschaffen begeisterter Fans. Ein Highlight ist sicher die **"Star Wars Ascimation"**: eine Flash-Animation des Films "Star Wars – A New Hope", ausschließlich mit Ascii-Zeichen (alle möglichen Tastatureingaben) animiert.



Star Wars Ascimation

© Simon Jansen

Begeisterungsfähigkeit allein ist nicht alles, was einen echten Fan ausmacht. Ein richtiger Fan investiert Zeit und Geld in seine Leidenschaft. Dazu gehört vor allem das Sammeln und zur Schau stellen von Material, das in irgendeiner Beziehung zum Objekt der Leidenschaft steht. Das World Wide Web ist jene Publikationsfläche, auf der Fans auf Tausenden von Fansites Informationen, Bildmaterial, Eigenproduktionen und Querverweise zu anderen Fansites eines Themas versammeln - Einige "Webrings" ermöglichen "Touren" durch diese Sites. Die Fans schaffen damit eine erweiterte Repräsentationsfläche. Für Kulturwissenschaftler sind Fansites wertvolle Archive.

1977 produzierte George Lucas die Filmreihe Star Wars. Die vergleichsweise geringen Produktionskosten spielten ein Vielfaches wieder ein. Star Wars erlangte rasch Kultstatus und beeinflusste eine ganze Generation.

Auch auf die Entwicklung des Genrekinos übte Star Wars einen großen Einfluss aus. Die aufwendigen Special Effects führten zur Gründung der Firma Industrial Light and Magic (ILM), deren Arbeit heute noch im gesamten Filmbereich Maßstäbe setzt. ILM kann man als ein Forschungslabor für leinwandgerechte Wirklichkeitskonstruktionen bezeichnen. Mit dem Anspruch „More real than real“ schaffen Spezialisten Szenarien, die kaum echt sein können, aber ihrem Aussehen nach völlig realistisch sind.

Die Fans von Star Wars haben mit den neuen Technologien fast unbegrenzte Möglichkeiten, ihr Spielzimmer zu erweitern. Es bleibt nicht beim Nachspielen einiger Szenen im heimischen Garten, vielmehr drehen Fans ihre eigenen Star Wars-Abenteuer. Große Aufmerksamkeit widmen sie dabei der Entwicklung eigener Special Effects-Technologien. Sie inszenieren Weltraumschlachten im Wohnzimmer und verwandeln Hinterhöfe in unbekannte Planeten. Mit sympathischem Dilletantismus und begeistertem Engagement entstehen so die Projektionen einer großen Sehnsucht nach Geschichten „in a galaxy far far away“...

Das ambitionierte Filmschaffen der Fans durchbricht die herkömmlichen Produzenten - Konsumenten Strukturen. Dadurch verläßt Star Wars die festgelegten Routen hollywoodscher Vermarktung und beginnt ein unkontrolliertes Eigenleben. So kommt es, dass wir im erweiterten Kunstraum der Fansites eine faszinierende Sammlung von Filmen finden, die eine aufregende Hommage an die erfolgreichste Kinofilm-Reihe der Welt darstellt.

SYMPOSIUM (WUK)

Computer Assault – Wenn Spiel kein Spiel mehr ist

Fr, 25.Mai 2001

14:00-18:00 Symposium

Den Computer kann man längst nicht allein auf seine Rechenfunktion reduzieren; Interfaces lassen Welten entstehen, die nicht mehr nur auf Nullen und Einsen zurückzuführen sind. Seit den 80er Jahren erweitern diese Welten unsere privaten Räume. Und eigentlich hat alles mit den Spielen begonnen.

14:00 **Andreas Lange:** **Game/Culture**

Die Geschichte der Computerspiele im Zusammenhang mit jugendlichen Subkulturen.

Andreas Lange (D) ist Direktor des **Computerspiele Museums in Berlin.**

Meiner Beobachtung nach "bedienen" sich Computerspiele bei sämtlichen traditionellen Medien ausgiebig. Als eigentliches Leitmedium könnte man den Film bezeichnen, der für die Gestalt von Computerspielen nach wie vor das Referenzmedium darstellt.

15:00 **Gerin Trautenberg:** **Glory Days and the Hype of Hacking**

16:00 **Johannes Domsich:** **ComputerKinderKörper**

Nicht nur der Körper formt die Technologien, sondern auch die Technologien den Körper.

Johannes Domsich (A): Kultur- & Medientheoretiker; *Techno Z FH Salzburg* und *Universität Wien*; Zahlreiche Publikationen zu Aspekten der Medienkultur.

17:00 Paneldiskussion

WORKSHOP (WUK)

Interactive Narrativity – Geschichten spielen in digitalen Räumen

Sa, 26.Mai 2001

11:00-16:00 Workshop

Auch im elektronischen Raum werden Geschichten erzählt. Die neuen Technologien lassen Elemente der Interaktivität zu, die es dem User erlauben, Teil dieser Geschichten zu werden. Narrative Strukturen und interaktive Elemente stehen in Wechselbeziehung zueinander. Um die neuen Räume bewohnen zu können, müssen wir lernen, unsere Geschichten neu zu erzählen.

11:00 **Britta Neitzel:** **Interactivity vs. Narrativity**

Britta Neitzel (D): Medienwissenschaftlerin "Narrativität", von der Narration - dem Erzählen - abgeleitet, verweist auf eine sehr alte Kulturtechnik, der mediale Unabhängigkeit zugesprochen wird.

13:00 **Urs Graf:** **Storytelling Marketing. Interaktive Elemente und narrative Strukturen zur Kundenbindung.**

Urs Graf (CH): Geschäftsführer von Cybersystems Zürich. Entwicklung und Vertrieb von Techniken für Marketingstrategien.

HINTERGRUNDINFORMATION

electronic kindergarten

18.-26.Mai 2001

Anfang der 80er Jahre löst ein technisches Produkt eine Revolution im Kinderzimmer aus. 1982 bringt die Firma Commodore ihren inzwischen legendären C64 auf den Markt, den ersten Heimcomputer, der Unterhaltung mit Informatik verbindet und zugleich für die meisten Jugendlichen in den westlichen Wohlstandsgesellschaften erschwinglich ist. Die Flut an Computerspielen für diese Plattform ist nicht zuletzt darauf zurückzuführen, dass der C64 über eine sehr einfache Sprache (BASIC) programmierbar ist - mit ein bisschen Mühe konnte somit jeder selbst zum Programmierer werden.

Mit einem Schlag entsteht im Kinderzimmer technisches Wissen, das bis dahin den Informatikern und Ingenieuren vorbehalten war - Spezialwissen, dessen Wert erst später klar werden sollte. Die Jugendlichen wussten die Grenzen der Anwendungen immer weiter auszudehnen - Cracker (heute fälschlicherweise als Hacker bezeichnet) benutzten ihre Homecomputer um in fremde Datenbanken einzudringen, Raubkopien wurden am Schulhof getauscht, die dabei entstehenden Computernetze führten zur ersten großen Zweckentfremdung des Telefonnetzes. Die daraus erwachsende Subkultur mit ihren distinktiven Codes, ihrer eigenen Sprache und ihrem symbolischem Wertesystem prägte nicht nur einen großen Teil des kulturellen Bewusstseins der 80er Jahre, sie lebt bis heute fort und ist in vielen Bereichen (nicht zuletzt durch den Erfolg des Internet) zum Mainstream geworden.

Die Jugendlichen von damals sitzen heute in den Chefetagen und Schlüsselpositionen großer Computerfirmen und haben vieles von dem, was ihre Jugend prägte, mitgebracht: Unternehmenskultur und soziale Konventionen, After-Work-Parties, Relaxing-Rooms, all das sieht heute - vor allem im IT-Bereich - ganz anders aus als noch vor fünfzehn Jahren.

[d]vision konstatiert der Computerkultur der späten siebziger und achtziger Jahre eine starke Auswirkung auf den heutigen Umgang mit dem Computer. Vieles von dem, was heute kultureller Standard zu sein scheint, stammt direkt aus den Subkulturen jener Zeit. [d]vision sieht seine Aufgabe darin, Zeitgeschichte zu reflektieren, nach versteckten Linien und Kontinuitäten zu suchen und Bruchstellen sichtbar zu machen. Aus einer Perspektive, die im Heute fußt, soll eine Archäologie betrieben werden, die es ermöglicht, diesen Teil der Geschichte - der bis jetzt eher unbeachtet blieb - ein wenig besser zu verstehen.

Die Geschichtsschreibung und Theoriebildung findet gemäß der Arbeitsweise von [d]vision im dynamischen Miteinander von Exploration, Präsentation und Reflexion statt. **electronic kindergarten** öffnet ein umfassendes Fenster in eine Vergangenheit, die die Zeichen der Gegenwart radikal mitbestimmt hat. Dieses Fenster soll einerseits die kulturellen Produkte dieser Zeit zugänglich machen (Computerspiele, Filme, popkulturelle Artefakte, Szenedemos, Soundscape) und sie andererseits mit ihren Pendants von heute konfrontieren.

[d]vision - **electronic kindergarten** 18.-26.Mai 2001 **WUK** und **Schikaneder**

[d]vision

Verein für digitale Kultur und internationale Medientheorie

[d]vision

dokumentiert und reflektiert die Entwicklungen der digitalen Kultur aus medientheoretischer und filmwissenschaftlicher Perspektive.

[d]vision

ist Festival, Forum und Archiv für digitale Kultur.

[d]vision

organisiert in Wien ganzjährig Veranstaltungen zu verschiedenen Aspekten der digitalen Kultur.

Die digitale Kultur wächst zur Massenkultur heran. Die neuen Technologien zur Kommunikation und zur Simulation stellen Gesellschaft und Individuum vor tiefgreifende Veränderungen ungeahnten Ausmaßes.

Digitale Techniken verändern unseren Arbeitsplatz und unsere Freizeit. Neue Spiel- und Seh-Kulturen treten dabei an die Stelle des Altbekannten.

[d]vision

will diesen Prozeß dokumentieren und reflektieren.

[d]vision

behält dabei den Bezug zur Gesellschaft. Die Frage nach den Konsequenzen und der Tragweite gegenwärtiger Entwicklungen ist dabei die Leitlinie der Argumentation.

[d]vision

will den Kontakt zu Menschen ermöglichen, die in ihrer täglichen Arbeit die Möglichkeiten des Unmöglichen ausloten, ohne dabei den Kontakt zum Hier und Jetzt zu verlieren. Diese Persönlichkeiten bringen wir ins Gespräch mit all jenen, die mit wachem Auge und regem Interesse diese spannenden Entwicklungen verfolgen.

[d]vision

kommt dieser Aufgabe durch die Organisation eines 2jährlich stattfindenden Festivals und verschiedener ganzjährig stattfindenden Veranstaltungen nach.

[d]vision

versteht seine Veranstaltungen und Forschung als eine Brücke von analog nach digital.

electronic kindergarten ist eine Veranstaltung von

[d]vision

Verein für digitale Kultur und internationale Medientheorie

Jörgerstraße 35/8

info@dvision.at

A-1170 Wien

www.dvision.at

tel: +43-1-409 70 15

dvision.vienna.at

fax: +43-1-960-65-990

In Kooperation mit **WUK** und **schikaneder**

gefördert von: **Wissenschafts- und Forschungsförderung der Stadt Wien,**



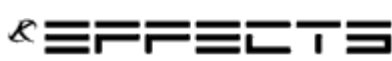
und



mit Unterstützung der Partner von [d]vision:



digital vitamins



Medienpartner:



[d]vision

electronic kindergarten
WUK und Schikaneder
18.-26.Mai 2001

<http://dvision.vienna.at>
<http://www.dvision.at>

Information und Anmeldung für Schülerführungen:

tel: 01- 40121-70 or info@dvision.at

© [d]vision 2001 / Presseinfo: Richard Pyrker - rpy@dvision.at - tel: 0699-177 33033