

SONATA

Interaktives Kino

Land	USA 1992
Regie und Software-Konzeption	Grahame Weinbren
Kamera	Anthony Forma Carl Teitelbaum Grahame Weinbren
Musiker	Peter Winograd, Marian Hahn
Installation Design	Laura Kurgan
Software-Technik	Todd Marshall
Dramaturgie	Cathy Caplan
Produzenten	Roberta Friedman Christine Dabague Laura Billings
Co-Produzentin	Gwynn MacDonald
Darsteller	Nicole Farmer, Ken Taylor Barry Cassidy
Welturaufführung	12.2.93-22.2.93, Internationales Forum des Jungen Films, Berlin
Format	Film auf Video
Weltvertrieb	Black Maria Grahame Weinbren 32 Washington Sq. New York, NY 10011 USA Tel.: (001221) 9799394

hergestellt mit Unterstützung von The National Endowment for the Arts, New York State Council on the Arts, Massachusetts Council on the Arts and Humanities, Checkerboard Foundation, Art Matters Inc., Jerome Foundation.

mit Equipment von Mitsubishi Corporation, Pioneer Electronics, Carroll Touch Technology, Digiboard Inc.

I. Kino der Zukunft

In SONATA wird das Fundament für ein neues Kino gelegt: ein Kino, in dem die Reaktionen des Publikums das Filmgeschehen unmittelbar beeinflussen. Ein Kino, in dem der Filmemacher Augenblick für Augenblick mit dem Zuschauer zusammenarbeitet. Es eröffnet neue Dimensionen in der Welt der bewegten Bilder: das Filmgeschehen richtet sich nach dem Gedankenfluß der Zuschauer.

II. Die Story, die Themen

Die wichtigste Textquelle für SONATA ist Leo Tolstoj's Erzählung 'Die Kreutzersonate', eine Studie über Eifersucht und Mißtrauen. Die Geschichte handelt von den Gefühlsausbrüchen eines Mannes, der im Affekt seine Frau ermordet, als diese mit ihrem 'Freund' und Violinlehrer hinter verschlossener Tür Beethoven-Sonaten übt. Den Schauspielern ebenbürtig be-

stimmt die Musik den dramaturgischen Verlauf der SONATA. Die Geschichte in SONATA wird aus verschiedenen Perspektiven erzählt. Da ist zunächst der Protagonist, ein Mörder, der im Zug einem Mitreisenden das Drama seiner Ehe erzählt. Diese Perspektive hat Tolstoj gewählt. Der Zuschauer von SONATA kann den Monolog des Mörders jederzeit unterbrechen und sich zum Beispiel jene Szenen aus dem Eheleben ansehen, die dem Mitreisenden geschildert werden - indem er mit dem Finger den Monitor berührt. Durch Sensoren wird mit der Berührung ein Befehl zum Szenenwechsel weitergeleitet: im Folgenden sieht man - z.B. aus der Sicht der Frau - den eifersüchtigen Ehemann wie ein Tier durch das Zimmer toben. Die leise Geigenmusik aus dem Nebenzimmer bringt den Eifersüchtigen zur Raserei - er verliert die Kontrolle über sich und ersticht seine Frau. Wenn dann der Monitor erneut berührt wird, sieht man z.B. den Geigenvirtuosen Peter Winograd in Begleitung von Marian Hahn in aller Unschuld beim Musizieren von Beethovens 'Kreutzersonate'.

Das interaktive Geschichtenerzählen versucht die Grenzen unserer Gefühlswelt zu erforschen; das interaktive Kino erlaubt es, dieses geradezu klassische Spielfilmanliegen über einen neuen Weg zu erreichen. Weil es möglich ist, ein und dieselbe Situation aus ganz unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten, bleibt die dramatische Spannung erhalten, obwohl der Zuschauer zur gleichen Zeit einen analytisch-distanzierten Blick auf das Geschehen haben kann. Das Angebot mehrerer Herangehensweisen an eine Geschichte beleuchtet außerdem die Kluft zwischen Erinnerung und Realität, wobei sich die Verdrängungsmechanismen des Gedächtnisses dem Zuschauer offenbaren. An was erinnert sich der Protagonist? Was war wirklich geschehen? Mit jeder Berührung des Monitors kann der Zuschauer zwischen wirklicher Vergangenheit und erinnelter Wirklichkeit hin- und herspringen.

In SONATA tauchen außer der 'Kreutzersonate' weitere Themenkomplexe auf, die durch die Interaktion miteinander 'vernetzt' werden. Zum Beispiel:

Sigmund Freud hatte einen Patienten, den er den 'Wolfsmann' nannte. Dieser Mann hatte einen immer wiederkehrenden Traum, in dem sich ein klappriges Fenster öffnete. Zum Vorschein kamen fünf Wölfe mit buschigen, weißen Schwänzen, die allesamt auf einem Baum saßen. Bei der interaktiven Strategie wird dieses Traumbild Schicht um Schicht 'geschält', bis gewisse Psychostrukturen des Träumers zum Vorschein kommen. Der Zuschauer steigt mit jeder Berührung des Bildschirms tiefer in das Bewußtsein des Patienten hinab und erkennt den Traum als Konzentrat aus seinen Erinnerungen, Gedanken und Begehren.

Die alttestamentarische Geschichte von Judith und Holofernes handelt von ähnlichen Gefühlsregungen wie Tolstoj's 'Kreutzersonate'. Seit dem 15. Jahrhundert haben Künstler immer wieder jene Szene interpretiert, in der Judith den Holofernes enthauptet. Ja: die schöne Judith hat ihr Volk gerettet, aber sie hat auch auf blutige, grausame Weise getötet. Die Aussagekraft dieser Gemälde liegt in der ambivalenten Zeichnung von Judiths Charakter verborgen - sie ist Engel und Bestie zugleich. Die Doppelgesichtigkeit ist auch das Fundament von Tolstoj's Geschichte. Der Autor der 'Kreutzersonate' schildert seinen Mord als unabwendbar und deswegen, in letzter Konsequenz,

als gerecht. Obwohl die meisten zeitgenössischen Leser für den Ehemann nur Verachtung übrig haben, bleibt so etwas wie ein heimlicher Glaube daran, daß sich Verbrechen aus Leidenschaft nicht vermeiden lassen. Diese tief verborgene Regung ist das Leitmotiv des Videos.

Die Judith-Geschichte wird visuell in einer Vielzahl von Gemälden dargestellt, während die Erzählung eine Neufassung aus den verschiedenen Text-Überlieferungen ist. Einige der Judith-Gemälde wurden für SONATA reproduziert und sind im Hintergrund diverser Szenen der 'Tolstoj'-Verfilmung zu sehen. Auf diese Weise kann der Zuschauer auch auf der Bildebene die verschiedenen Erzählstränge optisch miteinander verknüpfen.

III. Die Methode

Für SONATA wurde ein neuartiges, spezielles Interface entwickelt, das dem Zuschauer ermöglicht, den Verlauf der Geschichte zu lenken. Die vier Himmelsrichtungen auf dem Monitor - oben, unten, rechts und links - entsprechen vier Bewegungsarten in der Film-Zeit. Nach rechts springt die Geschichte vorwärts, nach links rückwärts und zeigt Ereignisse aus der Vergangenheit, die sich zur Gegenwart selektiv wie das menschliche Gedächtnis verhalten. Die Bewegungen nach oben erweitern die Geschichte im Sinne von Maya Derens 'vertikaler Entwicklung'. Das können z.B. gleiche Szenen aus anderer Perspektive sein, metaphorische oder assoziative Bilderweiterungen, theoretische oder historische Parallelen, etc. Der untere Bildschirmbereich ist als 'Terrain des Autors' reserviert. Hier kann der Videokünstler mit größerer Bewegungs- und Assoziationsfreiheit dem Video-Nutzer Material zum Thema seiner Arbeit zugänglich machen. Diese formale Option entspricht dem inhaltlichen Konzept von SONATA, insofern es hier um die facettenreiche Beziehung eines Autors zu seinem Werk geht. Im unteren Bereich lassen sich im weitesten Sinne filmische 'Fußnoten' und Kommentare entdecken.

Grahame Weinbren

Mentale Boxkämpfe:

Über Grahame Weinbrens interaktives Kino

Das interaktive Kino ist als eine hybride Gattung zwischen Film und Video aus der Videokunst-Bewegung der 70er Jahre entstanden. Andere Wurzeln reichen zurück in die Performance- und Happening-Kunst der 60er Jahre. Im Laufe der vergangenen zwanzig Jahre hat sich die Videokunst einen Status als unabhängige Kunstgattung erobert. Durch den technischen Fortschritt interaktiver Technologien sind Künstler wie Weinbren einem der spannendsten Aspekte der Videokunst auf der Spur: der Zuschauerbeteiligung.

Weinbren beginnt seine Arbeiten für das interaktive Kino mit Filmaufnahmen, dann transferiert er das Material zuerst auf Videobänder, dann auf Videodiscs. Um das kinematische Programm zu akzentuieren, werden die Discplayer mit einem Monitor verbunden und durch ein Netz von Infrarotsensoren auf dem Bildschirm steuerbar. Je nachdem, wo man den Monitor berührt, kann der Zuschauer die vorgegebene Geschichte verlängern oder verkürzen oder zu einem ganz anderen Film/Video zusammen-'schneiden'. Die Anzahl der auf den Videodiscs gespeicherten Bilder ist so groß, daß die Wahrscheinlichkeit, SONATA zweimal in der gleichen Version zu sehen, sehr gering ist. Tatsächlich kriert jeder Zuschauer eine einmalige Version des Kunstwerks.

In den vergangenen zehn Jahren war Weinbren einer der wenigen Künstler, die über technisches Know-how im Film- und Videobereich verfügten und gleichzeitig einen Zugang zur Computertechnologie hatten. Seine erste künstlerische Arbeit im interaktiven Kino war *The Erl-King*. Das Video wurde 1986 nach fünfjähriger Produktionszeit uraufgeführt. Seit *The Erl-*

King auf Tournee durch die wichtigsten Museen der USA und Europas ging, gilt Weinbren in Kritikerkreisen als der herausragendste Künstler im Bereich dieser neuen Gattung. (...)

SONATA versucht nicht, die Fragen zu beantworten, die in dieser Arbeit gestellt werden. Mit der Präsentation von Bildern, die unsere althergebrachten Auffassungen von Kunst und menschlichen Beziehungen provozieren, arrangiert Weinbren vielmehr eine Art mentalen Boxkampfes zwischen den 'dokumentarischen Beweisen' und unseren Wertvorstellungen. Jede neue Version von SONATA ist ein Resultat dieses Konfliktes. Das 'fiktionale Gehirn', das sich beim Sehen von Weinbrens Arbeit entwickelt, verführt jeden Zuschauer dazu, sich mit diesem psychologischen Konflikt, der sich thematisch durch die gesamte westliche Kunst- und Literaturgeschichte zieht, auseinanderzusetzen. Weinbrens Denkanstöße und seine Neuformulierungen künstlerischer Traditionen stellen seine Arbeit einerseits auf eine Stufe mit der von Joyce oder Godard, während seine subversiven Konzepte von Autorenschaft und Originalität ihn zugleich zu einem Repräsentanten der post-modernen Zeit machen.

Pamela Allara: From Passivity to Interactivity. *Interactive Cinema*, in: Brandeis Review, Winter 1992

Jede Entscheidung ist ein Zurückweisen: Interview mit Grahame Weinbren

Frage: Im interaktiven Kino sitzt der Zuschauer allein in einer Kabine und 'macht' seinen eigenen Film bzw. sein eigenes Video. Was genau erwarten Sie von Ihrem Publikum - und was bieten Sie ihm an?

Grahame Weinbren: Das interaktive Kino ähnelt einer Stadt, die der Filmemacher gebaut hat, damit das Publikum darin umhergehen kann. Es ist ein narrativer Raum, in dem man sich in verschiedenen Richtungen bewegt. Nun hat ja jeder Mensch eine ganz andere, individuelle Art, einen fremden Ort kennenzulernen. Einer rast durch die Hauptstraßen, der nächste geht in den Nebenstraßen spazieren, nur kann eben niemand durch die Häuser hindurchgehen oder mit dem Auto mitten durch einen Wohnblock rasen. Und genauso wie Straßen und Gebäude in einer Stadt die Wege bestimmen, so verhält es sich mit dem Ausgangsmaterial für das interaktive Kino: es kommt darauf an, selber die Richtung zu bestimmen und eigene Wege, Blickwinkel und Perspektiven zu finden. Systematisch eine Straße nach der anderen abzufahren ist sicher die uninteressanteste Art, eine fremde Stadt zu erkunden.

Frage: Für diese avantgardistische Form des Kinomachens haben Sie auf historische, fast traditionelle Literaturvorlagen zurückgegriffen. Welches sind die kinematographischen Qualitäten von Tolstoj's 'Kreutzer-sonate', warum haben Sie gerade diese Erzählung gewählt?

G.W.: Die Geschichte ist sehr geradlinig, sieht aber aus diversen Erzählperspektiven völlig unterschiedlich aus. Da ist zunächst der Monolog eines Mannes im Zug, der erzählt, wie und warum er seine Frau umgebracht hat. Dann gibt es Tolstoj's stark fikionalisierte Biographie, die Briefe und die Tagebücher seiner Frau - und in all diesen Quellen gibt es jede Menge Überschneidungen, Parallelen usw. Einige Szenen tauchen zuerst in einem der Romane auf und später in abgewandelter Form als 'wirkliche' Begebenheit im Tagebuch. Für SONATA habe ich in gewisser Hinsicht Tolstoj's Arbeitsweise übernommen und Fakten und Fiktion in ein dynamisches Verhältnis zueinander gebracht. Mich hat es fasziniert, die Geschichte einer Ehe aus so vielen verschiedenen Perspektiven zu verfilmen, und Tolstoj's Leben mit dem seiner literarischen Charaktere in eine Beziehung zu bringen. Als literarische Vorlage hat die 'Kreutzer-sonate' überhaupt keine kinematographischen Qualitäten, weil sie streng linear verläuft. Aber genau das macht sie als Ausgangspunkt für interaktives Kino für mich so interessant.

Frage: Welche Möglichkeiten hat das interaktive Kino, diese Linearität aufzuheben?

G.W.: Das hat sehr viel mit der Zeit im Film - richtiger: mit Filmzeit zu tun. Normalerweise beginnt ein Film zu einem bestimmten Zeitpunkt und endet einen Tag, einen Monat, ein Jahr später. Beim Filmemachen kommt es immer darauf an, diese Linearität zu unterbrechen - durch flashbacks, Parallelhandlungen, Erinnerungen, Zeitsprünge usw. Dennoch wird die narrative Struktur des Spielfilms völlig von der linear verlaufenden Zeit geprägt. Eine Erzählung wie die 'Kreutzeronate', die von der systematischen Zerstörung einer Ehe handelt und mit dem Tod der Frau endet, eignet sich somit überhaupt nicht für eine Verfilmung. Im interaktiven Kino ist der Monolog des Mannes, der erzählt, wie er seine Frau umgebracht hat, aber nur eine Schicht oder ein Handlungsstrang - der rote Faden der SONATA. Der Zuschauer kann die Geschichte jederzeit unterbrechen und sich eine bestimmte Szene in einer anderen Version von einer anderen Person erzählen lassen. Das Ganze erinnert manchmal an eine Recherche, die eine bestimmte Geschichte immer lebendiger werden läßt, je mehr Hintergründe man erfährt.

Frage: Wenn der Zuschauer den Monitor berührt, springen Bild und Ton von einer Laserdisc zur anderen, von einem Drehort zum nächsten. Wie kann auf diese Weise eine Geschichte zustandekommen - oder verständlich werden?

G.W.: Ich hatte für SONATA die Idee, Tolstoj's Erzählung in einzelne 'Narreme' zu zerlegen, diesen Terminus habe ich in der Erzähltheorie gefunden. Wie 'Phoneme' und 'Morpheme' die kleinsten Einheiten in der Sprache sind, so bilden 'Narreme' die kleinsten Grundelemente einer Geschichte. Diese 'Narreme' lassen sich - quasi im Baukastenprinzip - zu immer neuen Geschichten zusammensetzen.

Frage: Damit gibt es 'die eine Interpretation' eines bestimmten Stoffes durch den Regisseur nicht mehr. Ist SONATA auch ein Kommentar zur traditionellen Literaturverfilmung?

G.W.: Als Idee - ja. Bei traditionellen Literaturverfilmungen wird das Bedeutungsfeld der Textvorlage ganz stark eingeengt. Das gilt natürlich auch dann, wenn 'wahre' Geschichten verfilmt werden. Sehr viele Ebenen gehen einfach verloren und fallen bei der notwendigen Vereinfachung unter den Tisch. Wenn ich mit den Mitteln des interaktiven Kinos arbeite, versuche ich die Fiktion so zu brechen, daß der ursprüngliche Facettenreichtum der Geschichte erhalten bleibt.

Frage: In SONATA spielt auch das Judith-Thema eine wichtige Rolle. Was hat Judith mit der 'Kreutzeronate' zu tun?

G.W.: Ich habe nach einer parallelen Geschichte zur 'Kreutzeronate' gesucht. Was das interaktive Kino spannend macht, sind verschiedene Erzählungen, die sich gegenseitig ausbalancieren und ineinander spiegeln. In der 'Kreutzeronate' bringt der Mann seine Frau aus vermeintlich niederen Beweggründen um, während Judith als Frau einen Mann mit vermeintlich edlen Absichten ermordet.

Frage: Und der 'Wolfsmann'?

G.W.: Mich hat dieser Freud-Patient sehr an den Mann erinnert, den Tolstoj beschreibt. Die beiden haben ähnliche Ängste und Unsicherheiten, stammen aus einem ganz ähnlichen Milieu russischer Aristokratie und haben etwa zur gleichen Zeit gelebt. Und Freuds Deutungen sind irgendwie verwandt mit dem interaktiven Vernetzen unterschiedlicher Daten.

Frage: Wie unterscheidet sich SONATA von Ihrer letzten Arbeit, dem *Erl-King*-Video?

G.W.: Die neue Arbeit hat sich an den Stärken und Schwächen des *Erl-Kings* orientiert. SONATA ist weniger wild und gibt dem Zuschauer mehr Möglichkeiten der Kontrolle über das, was passiert. Ich glaube, das Publikum wird sich beim Erkunden von SONATA sicherer fühlen.

Frage: In der Kabine kann der Zuschauer nie alles sehen, was

auf dem Monitor geschieht, ein Teil bleibt abgedeckt. Warum enthalten Sie Ihrem Publikum immer etwas vor?

G.W.: Das hat zum einen technische Gründe, aber mir geht es dabei vor allem um einen ganz bestimmten Effekt. Der Kulturkonsum heute funktioniert doch letztendlich wie's Kleiderkaufen: es ist ein Aneignungsprozeß geworden mit dem Ziel, Kunst zu besitzen und ganz zu bekommen. Das geht beim interaktiven Video nicht. Jedesmal, wenn man den Monitor berührt, sieht man ein neues Bild - aber das alte verschwindet. SONATA kann man nie ganz sehen. Weil im interaktiven Kino jede Auswahl auch eine Entscheidung gegen etwas anderes ist, wird dem Zuschauer vielleicht auch unterschwellig bewußt, daß man Kunst eigentlich nicht besitzen kann.

Das Gespräch mit Grahame Weinbren führte Dorothee Wenner am 25. September 1992 in New York

Aus der 'Kreutzeronate'

Auch die Raserei hat ihre Gesetze. "Lüge nicht, Dirne!" rief ich und packte mit der linken Hand nach ihrer Hand, aber sie riß sich los. Da packte ich sie, ohne den Dolch loszulassen, mit der linken Hand an der Kehle, warf sie hintenüber und fing an sie zu würgen. Was sie für einen harten Hals hatte! Sie klammerte sich mit beiden Händen an meine Arme und suchte sie von ihrer Kehle wegzureißen; auf diesen Moment aber hatte ich wohl nur gewartet, denn nun stieß ich ihr mit aller Kraft den Dolch in die linke Seite, unterhalb der Rippen.

Wenn manche Leute sagen, sie wüßten in der Raserei nicht, was sie tun, so ist das Unsinn und Lüge. Ich war mir meines Tuns völlig bewußt und vergaß mich auch nicht eine Sekunde lang. Je heißer ich meine Wut anfachte, desto heller leuchtete in mir das Licht des Bewußtseins, und ich konnte in seinem Schein alles sehen, was ich tat. Jede Sekunde wußte ich, was ich tat. Ich will nicht behaupten, daß ich vorher gewußt hätte, was ich tun würde; aber in dem Augenblick, wo ich es tat, sogar kurz vorher, war ich mir meines Tuns bewußt, wohl - so möchte ich fast sagen - damit ich es später bereuen könnte, damit ich mir sagen könnte, daß ich hätte haltmachen können.

Leo Tolstoj: Die Kreutzeronate, Frankfurt am Main 1961

Das Buch Judith

Da wallte dem Holofernes das Herz; denn er war entzündet mit Begierde nach ihr. Und er sprach zu ihr: Sitz nieder, trink und sei fröhlich; denn du hast Gnade gefunden bei mir. Und Judith antwortete: Ja Herr, ich will fröhlich sein, denn ich bin mein Leben lang so hoch nicht geehrt worden. Und sie aß und trank vor ihm, was ihr ihre Magd bereitet hatte. Und Holofernes war fröhlich und trank so viel, wie er nie getrunken hatte ein Leben lang. - Da es nun sehr spät ward, gingen seine Diener hinweg in ihre Gezelte und sie waren allesamt trunken. Und Bagas machte des Holofernes Kammer zu und ging davon. Und Judith war allein bei ihm. Holofernes aber war auf sein Bett hingefallen und schlief; denn er war ganz trunken. Da sprach Judith zu ihrer Magd, sie sollte draußen warten vor der Kammer. Und Judith trat vor das Bett und betete heimlich mit Tränen und sprach: Herr, Gott Israels, stärke mich und hilf mir gnädig das Werk vollbringen, das ich mit ganzem Vertrauen auf dich mir habe vorgenommen, daß du deine Stadt Jerusalem erhöhst, wie du zugesagt hast. Nach solchem Gebet trat sie zu der Säule oben am Bett und langte das Schwert, das daranhing, und zog es aus und ergriff ihn beim Schopf und sprach abermals: Herr, Gott, stärke mich in dieser Stunde. Und sie hieb zweimal in den Hals mit aller Macht und schnitt ihm den Kopf ab; darnach wälzte sie den Leib aus dem Bette und nahm den Vorhang von den Säulen weg mit sich. - Darnach ging sie heraus und gab das Haupt des Holofernes ihrer Magd und hieß sie es in ihren Sack stoßen.

Altes Testament, Das Buch Judith. Kapitel 12.17 - 13.10

Biofilmographie

Grahame Weinbren, geb. 1947 in Johannesburg, seit 1970 als Filmemacher tätig. Seit Anfang der 80er hat er sich mit der Entwicklung des interaktiven Kinos beschäftigt, einem neuen Medium, in dem der Zuschauer die Bilder auf dem Monitor beeinflussen kann. Mit Roberta Friedman als Produzentin und Anthony Forma als Kameramann entwickelte Weinbren als Regisseur das Buch, das Konzept und die Software für *The Erl-King*, einer interaktiven Kinoarbeit, die 1986 fertiggestellt wurde. *The Erl-King* ist als Installation in 14 wichtigen Museen in den USA und in Europa ausgestellt worden, darunter im Whitney Museum of American Art, im Walker Art Center, im Los Angeles Museum of Contemporary Art, im Centre Pompidou, Paris und in der Krypta, Karlsruhe. *The Erl-King* hat ein großes Presseecho gefunden und war 1988 Thema einer Konferenz über interaktives Kino im New Yorker Videocentrum 'The Kitchen'.

In akademischen, künstlerischen und industriellen Zusammenhängen hat Weinbren Vorträge über interaktives Kino gehalten, unter anderem am Museum of Modern Art, New York, auf der Interface Conference in Hamburg und auf der Sloan Konferenz in Dartmouth. Für den U.S. Pavillon auf der Weltkonferenz in Knoxville, Tennessee, hat Weinbren Ausstellungen über interaktives Video konzipiert und war in diversen Institutionen unter anderem in der Microsoft Corporation, bei der Markle Foundation, am Baltimore Museum und am Walker Art Center als Berater für interaktives Video tätig.

Weinbren hat ein Dutzend Experimentalfilme und Videos gemacht, die auf internationalen Festivals, Filmreihen und Kunstzentren zu sehen waren. Darunter: *Bertha's Children* (1976), *Future Perfect* (1979), *Murray and Max Talk About Money* (1980), *Cheap Imitations Part IV* (1982) - die erwähnten Filme entstanden in Zusammenarbeit mit Roberta Friedman.

Weinbrens besonderes Interesse galt immer der Beziehung zwischen Film und Musik. Er hat mit dem Komponisten James Fulkerson eine Reihe von Arbeiten für Film und Posaune konzipiert, die in den späten 70ern und frühen 80er Jahren auf Tournee durch die USA und Europa ging. Außerdem veröffentlichte Weinbren auf englisch und deutsch eine Vielzahl von Publikationen über das Kino der Avantgarde, über Video und neue Technologien. Zur Zeit arbeitet er als Herausgeber des Millennium Film Journals.

Als Film- und Video-Cutter hat Weinbren u.a. an folgenden Filmen mitgearbeitet:

Spielfilme: *Alphabet City* (1983, Regie: Amos Poe), *A Great Wall* (1986) und *The Laser Man* (1989, Regisseur beider Filme: Peter Wang) *Iron and Silk* (1990, Regie: Shirley Sun).

Dokumentarfilme:

Long Shadows (1988) und *To Render a Life* (1991, Regisseur beider Filme: Ross Spears) *Girl Groups: The Story of a Sound* (1983, Regie: Steve Alpert). Außerdem: neun Musikvideos, einige Werbespots, Fernsehsendungen und Industriefilme.

Zur Zeit unterrichtet Weinbren an der School for Visual Arts in New York als Dozent für Photographie und Computerkunst.