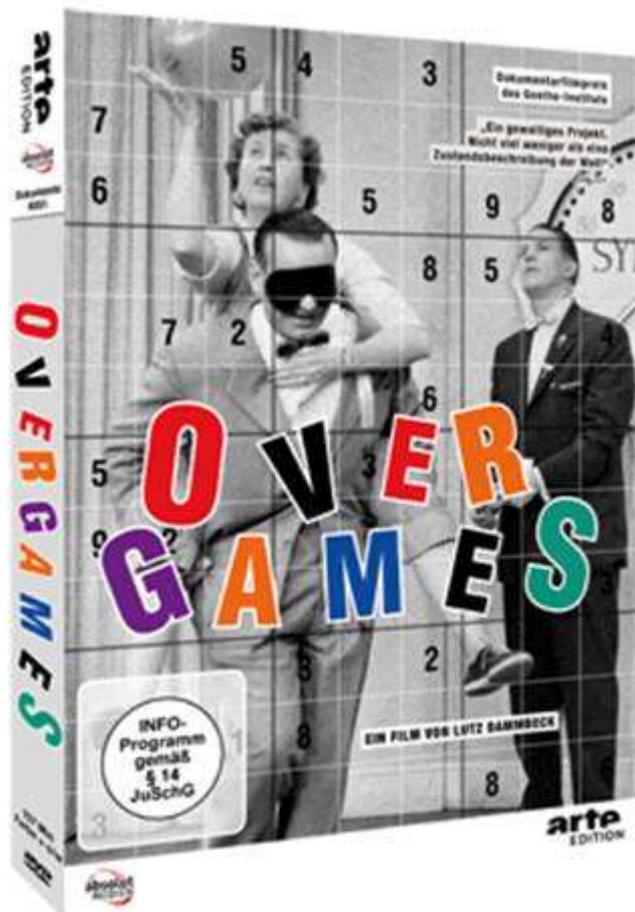


Von: absolut MEDIEN GmbH | Molto Menz <info@absolutmedien.de>
Gesendet: Mittwoch, 5. Oktober 2016 08:38
An: newsletter@absolutondemand.de
Betreff: Neue DVD in der ARTE EDITION - Lutz Dammbek OVERGAMES



Liebe Kolleginnen und Kollegen,
zum Kinostart von [OVERGAMES](#) schrieb EPD Film in einem umfassenden
Regisseurs Portrait, Lutz Dammbek thematisiere „*bevorzugt unverdaute
Reste dessen, was Aufklärung, moderne Kunst und parlamentarische
Demokratie übrig gelassen haben... In Overgames frönt der Autor dem
Vor-Spiel der entfesselten Medienmoderne: Die kommerzielle TV-Show
als Symptom für das Einlullen und Ausrichten breiter Massen...*“

Jetzt auf DVD mit reichem Bonusprogramm in der [ARTE EDITION](#):



OVERGAMES

Ein Film von Lutz Dammebeck

Es beginnt in einem Labor und endet in einem Sanatorium. In einer Talkshow erzählt der Schauspieler Joachim Fuchsberger, dass die Spiele seiner 1960 erstmals im westdeutschen Fernsehen ausgestrahlten Spielshow »Nur nicht nervös werden« in der amerikanischen Psychiatrie entwickelt wurden. Auf die Frage, »und wie viel Patienten haben Dir da zugeschaut« antwortet er: »Eine verrückte, eine psychisch gestörte Nation«.

Wieso waren die Deutschen, genauer: die Westdeutschen, damals eine psychisch gestörte Nation? Aus diesem Fundstück entwickelt Lutz Dammebeck einen ebenso verstörenden wie faszinierend aufwendig und genau recherchierten Essay-Film. Über heitere und ernste Spiele, Therapien zur Um- und Selbsterziehung nach 1945 sowie die Ideengeschichte einer permanenten Revolution. Es treten auf: Regisseure und Produzenten von amerikanischen Gameshows, Psychiater, Anthropologen und Paranoiker verschiedenster Couleur.



AUSSTATTUNG:

BILD: DVD 9, PAL, Farbe + s/w , 16:9

TON: 2.0

LAUFZEIT: 163 Min.

BONUS: Trailer, Kapiteleinteilung

PDF: OVERGAMES - Das Buch & Kapitelbeschreibung

Radiofeature (Audio: 51 Min.): MESSER UND UHR

Eine Halluzination von Lutz Dammbeck

UNTERTITEL: Dt / Engl / Frz / Esp / Pt / Rus / Arab / Chin



**Auszug aus dem Bonusmaterial:
KAPITELGLIEDERUNG & FRAGESTELLUNGEN
von Lutz Dammbeck**

1 Prolog

»Spiele ohne Grenzen? Die große Show im deutschen Fernsehen«, 2014 – Richard M. Brickners Buch »Is Germany Incurable?«, 1943 – Abweichung der Deutschen von einer Norm – Margaret Mead, Gregory Bateson und die Macy-Konferenzen – Permanente Revolution – Der Code for Tomorrow

In einer Talkshow erzählt der Schauspieler Joachim Fuchsberger, dass die Spiele seiner 1960 erstmals im westdeutschen Fernsehen ausgestrahlten Show »Nur nicht nervös werden« in der amerikanischen Psychiatrie entwickelt wurden. Auf die Frage »Und wieviele Patienten haben dir da zugeschaut?« antwortet er: »Eine ganze Nation. Eine verrückte, eine psychisch gestörte Nation«.

Zwischen 1939 und 1944 analysiert eine Gruppe amerikanischer Wissenschaftler um die Anthropologin Margaret Mead und den Psychiater Richard M. Brickner die Deutschen und ihre Kultur. Der Befund lautet: Paranoia. Die Therapie heißt: Re-Education. Wie kamen sie auf diese Idee? Wurden dafür Spiele aus der Psychiatrie in Spielshows eingesetzt? Und war diese Therapie Teil der Ideengeschichte einer permanenten Revolution?

2 Labor

Ermenonville bei Paris, Parc J. J. Rousseau: Tempel der Philosophie – Revolution und Geometrie – Die Zählbarkeit der Welt – Das größte Glück der größten Zahl – Paris, Pantheon: Foucaultsches Pendel – Musée Carnavalet: Die Göttinnen Vernunft, Wahrheit und Gleichheit – Der neue Mensch: Edle Wilde und das reine, unverdorben Kind – Weltrevolution: »Troisième éruption du Volcan de 1789« – Paris, Musée des Arts et Métiers: Das Modell der »Liberty« – Die »Liberty« auf Liberty Island im Hafen von New York

Wie lässt sich der Traum der Revolution von einer Weltgesellschaft der Gleichen praktisch umsetzen? Wie lassen sich Techniken entwickeln, um eventuelle Folgeschäden dieses Experiments zu reparieren? Was mit der »Glorious Revolution« in England beginnt und sich in Frankreich fortsetzt, wird im amerikanischen Labor weiterentwickelt. Die Vereinigten Staaten geben der revolutionären Lehre das, was ihr noch gefehlt hatte: Ein Beispiel. Auf nach Amerika!

3 Rick

San Francisco, Archiv Rick Prelinger. Bücher, Zeitschriften und Filme zu Themen wie Psychiatrie, Soziologie oder Medien: TV Guide – Menninger Clinic – Broadcasting Magazine – Gameshow »Laugh Line« (Living Cartoons). Französische Revolution und Psychiatrie – Jacob Levy Moreno – Rollenspiele – Psychodrama in einem Theater

Wie finde ich Spiele aus der Psychiatrie, die in Spielshows verwendet wurden? Welche Psychiater hatten Spiele oder neue Medien für ihre Therapien eingesetzt?

4 Beat the Clock

»Nur nicht nervös werden« im WDR, 1960 – Das Original: Die amerikanische Gameshow »Beat the Clock«, produziert seit 1953 von Goodson-Todman Productions in New York –

Der französische Zwischenhändler Jean-Paul Blondeau kauft einzelne Spiele der Show und verkauft diese an den WDR – CBS und Goodson-Todman Productions

Die Spur zu den Spielen der Show »Beat the Clock« führt zur Firma Goodson-Todman Productions in New York. Mark Goodson und Bill Todman sind Pioniere des nach dem Zweiten Weltkrieg beginnenden weltweiten Handels mit amerikanischen Gameshow-Formaten. In Westdeutschland wird aus »Beat the Clock« nun »Nur nicht nervös werden«, aus »What's My Line« wird »Was bin ich?«. Woher kamen die Ideen für die Spiele der Shows? Hatte Mark Goodson, der kreative Kopf der Firma, Spiele aus der Psychiatrie in Spielshows eingesetzt?

5 Mead & Brickner

New York, Naturkundemuseum: 2. Internationale Eugenik-Konferenz, 1921 – Vererbung oder Erziehung – Alarm! Alarm! Der Zirkus brennt – Zuwanderung und Rassismus – Franz Boas 1 – Margaret Mead 2 – Samoa: Sex und Spiele mit sozialen Formen – Environment und Verhalten – 2. Internationaler Neurologen - Kongress London, 1935: Richard M. Brickner und Frontal Lobes – Lobotomie – SA marschiert – Die Gehirne der Deutschen

Das Vorspiel für das spätere Zusammentreffen von Margaret Mead und Richard M. Brickner findet im New Yorker Naturkundemuseum statt. Hier werden die Ideale einer permanenten Revolution anschaulich dargestellt: Tiere, Pflanzen und Menschen verschiedenster Kulturen und Rassen sind in Harmonie unter einem Dach vereint, in einer Weltgesellschaft der Gleichen. Aber wie soll die Revolution mit denen umgehen, die von dieser Norm abweichen? Wie können diese Abweichungen geheilt werden?

6 Maggy

Carmel by the Sea, zwischen Los Angeles und San Francisco. Maggy Van Ostrand, die ehemalige Chefsekretärin von Mark Goodson: Gameshow und Realityshow – Die Rolle des »host« (Master of Ceremony) – Die Bibel – »Oral Memoir« von Mark Goodson für »The American Jewish Committee«

Wie macht man eine erfolgreiche Show? Woher nahm Mark Goodson die Ideen für die Spiele in »Beat the Clock«? Ließ er sich dabei von Psychiatern beraten?

7 Golem

Paris. Bibliothèque nationale de France – Religionsimitate für die Revolution – Fest des Höchsten Wesens, 1794: Maximilien de Robespierre (Regie, Drehbuch, Master of Ceremony) – Jean-Jacques Rousseau, Voltaire (Inspiratoren) – Jacques-Louis David (Design) – Étienne-Louis Boullée »Circus« – Künstliche Berge und Grotten (Hirams Grab). Gussformen für die Produktion neuer Bürger – »The Price is Right« – Gottesdienst und Kirchenraum. Loge Grand Orient de France – Der Ballhausschwur – Der Besitzbürger als Revolutionär – Terreur – Guillotine

Was hätten die französischen Revolutionäre von heutigen Showmastern und Entertainern lernen können? Wie macht man eine erfolgreiche Show, die politische Erziehung, Spiel und Unterhaltung miteinander verbindet? Was taugt als Kitt, um den Golem der Revolution zusammenzuhalten? Waren Spiele und die neuen Medien geeignet als Trainingsplätze zum Einüben und Verfestigen der neuen revolutionären Rollen- und Verhaltensmuster? Und konnten so mithelfen, das Gleichheitsversprechen der Revolution einzulösen?

8 Bali

Die Maschinerie der Revolution: Große Depression und zyklische Krisen eines liberalen Wirtschaftssystems, 1929 – Sigmund Freud – Anthropologie und Psychoanalyse – Orthopsychiatrie –
Forschungsgelder der Freimaurer – Margaret Mead und Gregory Bateson in Bali, 1936 – Erik Homberger Erikson »Configurations in Play« – Spiel, Traum und Übergangsriten – Feedbacksysteme – Die Idee von einer neuen Wissenschaft

In den USA drohen nach Ende des Ersten Weltkriegs psychische Erkrankungen Formen einer Epidemie anzunehmen. Wissenschaftler fragen sich: Wie gehen Naturvölker mit Krankheiten wie Paranoia oder Dementia Praecox (eine Spielart des Irreseins) um? Muss das Abweichende, Paranoide eliminiert, weggesperrt oder wegoperiert werden? Oder ist es beherrschbar und kann integriert werden, wenn es Räume wie symbolische Handlungen, religiöse Zeremonien und Rituale erhält? Wie lassen sich die Techniken der »Primitiven« kopieren, um diese Kopien dann in der modernen amerikanischen Kultur massenhaft anzuwenden? Wo finden die Wissenschaftler ein geeignetes Labor, um ihre Ideen experimentell zu überprüfen?

9 Goodson

Mark Goodson, »Oral Memoir«: Studium in Berkeley – Harold Lasswell – Politik und Propaganda – Stereotyp und Vorurteil – Undercover Agent für das American Jewish Committee – Faschismus in den USA – Erste Radio- und TV Gameshows, 1939 – Mark Goodson produziert (mit seinem Partner Bill Todman) die Gameshows »The Price Is Right«, »Family Feud«, »Match Game«, »Password«, »Beat the Clock«, »To Tell the Truth«, »What's My Line« – Lebenslange Psychoanalyse

Können das Zusammentreffen von konkreten Erfahrungen mit Antisemitismus und Rassismus einerseits und Theorien vom Spiel als Trainingsplatz für »rites de passage«¹ andererseits zum Wunsch führen, etwas zu unternehmen? Gegen selbst erfahrenen Antisemitismus und rassistisch motivierte Ausgrenzung aktiv zu werden? Im ureigensten Metier, dem Showgeschäft? Kamen so Psychoanalyse und Gameshow zusammen? Aber funktionierten Spiele aus der Psychiatrie auch im Fernsehen?

10 Syd

Los Angeles. Syd Vinnegde, Werbemanager und Produzent von Gameshows. Kauft und verkauft die Lizenzen der Shows von Mark Goodson nach dessen Tod: Das Showformat als Gussform für Massenkopien – David von Michelangelo – Flying Producer – »The Price is Right« – One Million Dollar – Der amerikanische Traum

Auch an Syd die bisher ergebnislos gebliebene Frage: Woher nahm Mark Goodson die Ideen für die Spiele in »Beat The Clock«?

11 Quex

New York, Naturkundemuseum – Rückkehr von Mead und Bateson aus Bali, 1939 – Studium des nationalen Charakters – Wie tickt der Feind? – Gregory Bateson wird Filmanalytiker am MOMA in New York, 1942 –
The Study of Culture on a Distance: Der UFA Film »Hitlerjunge Quex« – Der allgemeine Wille – Volksgemeinschaft – Völkische Ökumene – Rituale für eine moderne Massengesellschaft – Der Schlaf der Vernunft – Großlabor – Kongresshalle in Nürnberg

Zwischen 1939 und dem Eintritt der USA in den Zweiten Weltkrieg eröffnen sich für die Wissenschaft neue Möglichkeiten um praktisch zu überprüfen, was bisher nur als wissenschaftliche These existiert.
Wie kann abweichendes Verhalten nicht nur von einzelnen Patienten, sondern von großen Gruppen oder gar von Nationen universal behandelt und geheilt werden? Die Deutschen erscheinen als geeignete Versuchspersonen, um in einem riesigen Labor ein bisher einmaliges Umerziehungs- und zugleich Selbst-Umerziehungsprogramm experimentell zu erproben: Die Integration einer großen Gruppe mit abweichendem Verhalten in den Fluss der permanenten Revolution. »Menschen sind Amerikaner, Eskimos, Indianer, Balinesen oder Chinesen nicht wegen ihres Blutes, sondern durch ihre Erziehung.«
Margaret Mead, 1943

12 Bob & Michael

Los Angeles. Bob Noah, Produzent und Regisseur von Gameshows; Michael Brockman, ehemaliger Programmdirektor bei CBS, beide arbeiteten für Mark Goodson: Kampf um Einschaltquoten – Beobachtungsspiele – Breakthrough Entertainment – Show als Therapie

Wurden wissenschaftliche Methoden genutzt, um eine gute Show zu machen? Ich spiel dir etwas vor, du machst es nach und veränderst so dein Verhalten? Und alle werden gleich?

13 Pfingstwunder

Das Programm der Re-Educatoren: Gottes Auftrag – American Way of Life – Markt und Revolution – Thomas Hobbes »Leviathan« – Paulus und Anti-Cäsar – Der Wohlfahrtsausschuss der Revolution – Kultur als Waffe – Die großen privaten Stiftungen: Rockefeller, Carnegie, Rosenwald, Ford und Macy
– Ein neues Pfingstwunder – Liberal Ecumene – Freier unteilbarer Weltmarkt und Großraumwirtschaft
– Turmbau zu Babel – Massenmedien und neue Weltkultur – Pläne zur Neuordnung Europas und der übrigen Welt

Was bisher lose nebeneinander her lief, rückt der Ausbruch des Zweiten Weltkriegs enger zusammen:

Die Dynamik einer permanenten Revolution, Ideen von Wissenschaftlern für eine Selbst- und Fremd-

Therapierung (des Feindes) und die Suche von Politikern nach Lösungen wie mit diesem Feind nach

dessen Niederlage umzugehen ist. Für die Verantwortlichen im amerikanischen Außenministerium ist klar, dass die Heilung der deutschen Patienten keine Aufgabe für Politiker und Militärs ist, sondern für Wissenschaftler und Pädagogen, die mit deren Psyche vertraut sind. Das Geld der großen Stiftungen liegt bereit, und der politische Auftrag ist formuliert. Gesucht werden jetzt Wissenschaftler, die fähig und bereit sind, den Auftrag ausführen.

14 Bob

Los Angeles. Bob Boden, Regisseur und Produzent von Gameshows, Mitbegründer des TV-Senders Game Show Network: Probendurchlauf (run-through) – Game Show als wissenschaftliches Experiment
– Come on Down. Television City: »The Price is Right«, 4th of July – Jeremy Bentham's »Panopticon«, 1787

Wie sichert man die Teilhabe aller am Glücksversprechen durch Konsum? Taugen Spielshows zum Einüben neuer Rituale und Zeremonien in modernen Massengesellschaften?

15 Reeducation

New York, Columbia Universität: Archiv Brickner – Die Gehirne der Deutschen – Brickner's Brief an Margaret Mead – »The German Cultural Paranoid Trend« – Der preußische Junker – Deutscher Selbsthass und Versagensängste – Brickner's Buch »Is Germany Incurable«, 1943 – Konferenz »Germany After the War«, New York 1944 – Therapeutic Peace – Drei Arten von Kontrolle: Direkt, permissiv, regressiv – Marktwirtschaft und freier Welthandel – Die 1943 geborenen 1.539.841 deutschen Babys

Amerikanische Wissenschaftler auf der Suche nach einem Großlabor und Politiker auf der Suche nach

Ideen für den Umgang mit den besiegten Deutschen finden nun zusammen. Stichwortgeber für die Politiker ist eine Gruppe von Wissenschaftlern um Margaret Mead. Nach Mead & Co. sind die Deutschen geeignete Versuchsobjekte, um im Laborversuch Ideen von einer Reeducation (der Heilung

von Patienten mit abweichendem Verhalten) zu überprüfen. Das Ziel der Therapie: nach ihrer Genesung

werden die ehemaligen Patienten Amerikas Partner in einer neuen Weltordnung sein. Das wird zum

Anschluss Deutschlands an das westliche System einer liberalen Marktwirtschaft und eines unteilbaren

freien Weltmarkts führen.

16 American Angst

Jerusalem 1961: Eichmann Prozess – Verletzungen der Seele und des Geistes -Autocracy-Democracy

– Solomon Asch: »Conformity Study« – Stanley Milgram: »Obedience« – Wissenschaft und Quizshow

– Philip G. Zimbardo: »Stanford Prison Experiment« – Theater, Show und Psychiatrie

Die Suche nach Werkzeugen für eine Reeducation, die nach 1945 bald in Re-Orientierung umbenannt wird, verlängert sich in die Nachkriegszeit und die Gegenwart. Welche Werkzeuge sind geeignet um die demokratischen Muster zu trainieren und dauerhaft zu verfestigen, die gegen ein obrigkeitshöriges und autoritäres Verhalten immunisieren? Wie kann die an den deutschen Patienten getestete Therapie weiterentwickelt werden? Wie lässt sich diese Therapie so mit symbolischen Handlungen und selbstgeschaffenenen quasireligiösen Zeremonien und Ritualen anreichern, dass sie auf alle Kulturen und Gruppen universal anwendbar ist?

17 Philip G. Zimbardo

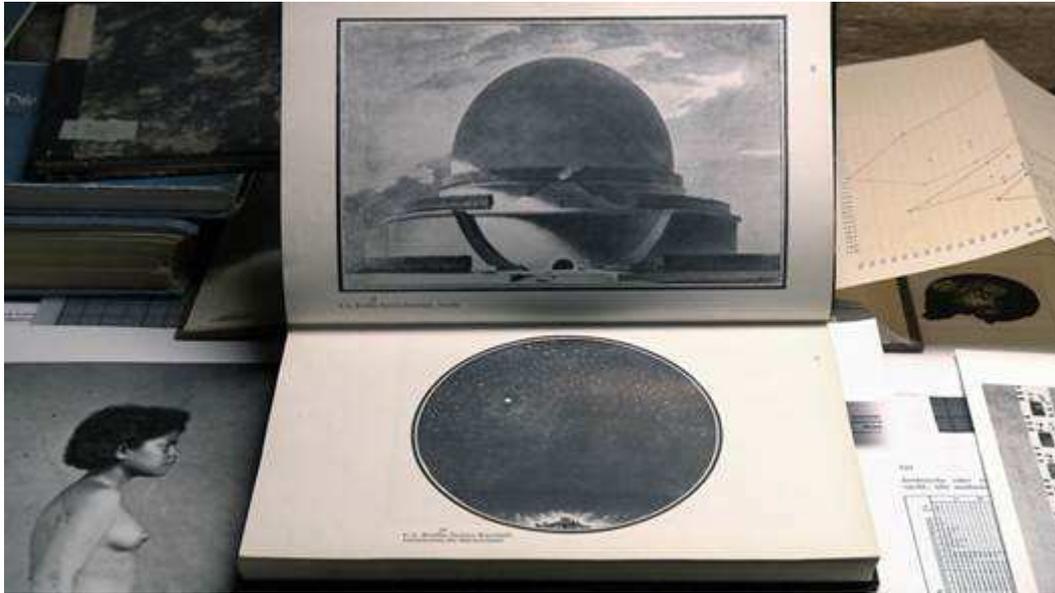
San Francisco. Prof. Philip G. Zimbardo, Sozialpsychologe: Individuum und Nation – Die Macht der Situation und Verhaltensänderung – »Keep the Whirlwind going!« – Das Todesspiel – Der Zuschauer als Henker – Gameshows als Blackbox

Gab es einen Export-Import zwischen Wissenschaft und Showbiz? Was verbindet Fotos und Videoclips auf Youtube von Gameshows, von Experimenten aus der Psychiatrie, aus Abu Ghraib und Ausschwitz miteinander?

18 Sanatorium

Cannes. Fernsehmesse MIP TV: Symbolische Handlungen und religiöse Zeremonien – Hybride Kulturen und Diversität – Westdeutschland als Großlabor – Eine Welt als kybernetisches System – 1.539.841 Babys – Re-Orientierung und 1968 – Liebe Mutti, kannst du mir sagen wer ich bin? – Leihidentitäten – Die Quellen des Bösen – Baader-Meinhof: Show und Revolution – Deutscher Bundestag – »Learning to Live in One World«

Mein Spiel um herauszufinden, ob sich die anfangs gestellten Fragen in einer auflösen lassen, ist zu Ende. Was bleibt ist die Frage, welchen Einfluss die Konzepte und Ideen von Wissenschaftlern und Entertainern auf die praktische Politik der USA und eine permanente Revolution nach Ende des Zweiten Weltkriegs tatsächlich hatten. Die Fundstücke in den Archiven und Akten einer transatlantischen Elite illustrieren nur Blaupausen, eine Welt der Vorstellungen, der Selbstdeutungen und Denkmöglichkeiten. Was davon aber wirkte, was kam zum Einsatz? Und, was war und ist die wirkliche Welt - jenseits der theoretischen Konstrukte, Postulate und Simulationen?



PRESSESTIMMEN zur Kinoproduktion von OVERGAMES

»Ein bibliophiler Spiel-Film, ein intellektueller Abenteuerfilm, ein Lob der Archive!« konkret

»Ein echtes Fundstück, ein im positiven Sinne mäanderndes In-Beziehung-Setzen von TV-Shows, Zeitgeschichte, Völkerkunde und dem Wahn der Deutschen.« epd film

»Die Gameshows wirken wie ein kulturelles Gedächtnis bundesdeutscher Nachkriegsbefindlichkeiten, betörend, lustig, ergreifend.« Berliner Zeitung

»Der Regisseur als Psychoanalytiker!« Deutschlandradio

»Die Wiederbelebung eines zu Unrecht vernachlässigten Genre: des enzyklopädischen Films.« Dok Leipzig 2015

"Ein gewaltiges Projekt. Nicht viel weniger als eine Zustandsbeschreibung der Welt!" Kino-Zeit

"Ein witziges, kniffliges Stück Kino!" Süddeutsche Zeitung

"Ein verstörender wie faszinierend aufwendig und genau recherchierter Essay-Film." Bayrischer Rundfunk



Weitere Informationen:

[Ausführliche Inhaltsangabe in unserem Webkatalog](#)

[Cover, Trailer und Fotos](#)

[Die Filmwebsite](#)

[Das Herakles-Konzept](#)

Ebenfalls von Lutz Dambeck:

„Ein Monteur, kein Deuter des Weltgeists. Die faszinierenden Geschichtsmontagen von Lutz Dambeck.“ FAZ

LUTZ DAMMBECK : KUNST UND MACHT

ZEIT DER GÖTTER, DÜRERS ERBEN, DAS MEISTERSPIEL, DAS NETZ.

5 DVD im Schuber, Farbe + s/w, ca. 600 Min.

Mit einem ausführlichen Booklet

Umfangreiches Bonusmaterial

Deutsche Fassung

Untertitelversionen: englisch, französisch, spanisch

Die repräsentative Edition: von Arno Breker über Ernst Jünger zum Una-Bomber, von der „Leipziger Schule“ der Malerei bis zu Arnulf Reiner. Die wichtigsten Arbeiten des Medienkünstlers und Dokumentaristen Dambeck an der Schnittstelle von Bildender Kunst und Film, Talent und Ideologie. Seine „Archäologie der Erinnerung“ verknüpft die Mythen und Leitbilder mit Erkenntnissen der Kybernetik, Systemtheorie, Verhaltensforschung und Soziologie. Die Filme sind Analyse und Essay und werden ergänzt durch die interaktive DVD-Rom **DAS HERAKLES KONZEPT**. Jede DVD enthält neben dem Film umfangreiche Bonusmaterialien, Interviews mit den Künstlern etc. *„600 Filmminuten, von denen keine einzige langweilig wird. Seine Montage von Interviews, Filmeinblendungen und modellhaften Rekonstruktionen entfaltet eine faszinierende Sogwirkung, die zum Nachdenken animiert.“*

Deutschlandradio Kultur

Bei Interesse bestellen Sie bitte Ihr Rezensionsexemplar.

Frühherbstliche Grüße!
absolut MEDIEN

P.S.: Sollten Sie unsere Pressenews NICHT mehr wünschen, schreiben Sie uns einfach eine kurze E-Mail an presse@absolutmedien.de. Wir nehmen Sie umgehend aus unserem Verteiler.

Unsere aktuellen Neuerscheinungen im Überblick:

VALIE EXPORT – IKONE UND REBELLIN: godmother der Performance
PETER WEIBEL MEDIENREBELL - Medienopern, Video- und Musikfilme
OUT 1 – NOLI ME TANGERE / SPECTRE, Rivettes Opus Magnum restauriert
ALLES ANDERE ZEIGT DIE ZEIT – der neue Leipzig Film von A. Voigt
THE PERVERT'S GUIDE TO IDEOLOGY, der Spaß mit Slavoj Zizek geht weiter
MORGENRÖTE IM AUFGANG: Hommage an den Mystiker Jakob Böhme
SHOAH UND DIE FOLGEFILME, das Meisterwerk und alle Fortschreibungen
BAUKUNST 10 – die beste Architektur Reihe auf DVD – 6 große Bauwerke
SCHATTEN - Eine nächtliche Halluzination (1923) von Arthur Robison
CYANKALI (1930) von Hans Tintner. Ein Drama um Abtreibung. Mit DFF Remake.
WARUM FRAUEN BERGE BESTEIGEN SOLLTE – Dr Gerda Lerner im Porträt
ALBERT KAHN – ARCHITEKT DER MODERNE –der große Industriebaumeister
OVERGAMES – Lutz Dammbeck zu Psychiatrie Spielen und Game Shows
JAN HUS: Eines der größten Dramen der frühen Reformationszeit
DER PROZESS - EBERHARD FECHNER zum 90. Geburtstag!
WAS IST DADA? Zum 100. Geburtstag des Cabaret Voltaire
BAUKUNST 6 – 10: Die beste Architektur Serie im Paket, Teil 2.
Marcel Ophüls: DIE GESCHICHTE DER KRIEGSBERICHTERSTATTUNG
UNTERWEGS IN DER MUSIK - DIE KOMPONISTIN BARBARA HELLER
KEIN GOTT, KEIN HERR! Eine kleine Geschichte der Anarchie
VORSICHT GENTECHNIK? Über Gentechnisch veränderte Organismen
Anselm Kiefer – DER MIT DEN BILDERN TANZT. Von Alexander Kluge
DER NEUE MENSCH - Aufbruch und Alltag im revolutionären Russland
GOTTES ZERSTREUTE FUNKEN – Rüdiger Sünner über jüdische Mystik bei Paul Celan
HUNGERJAHRE von Jutta Brückner. Plus: TUE RECHT UND SCHEUE NIEMAND

info@absolutmedien.de
Tel: 0049-30-285 39 87-0
NEU Fax: 0049-30-285 39 87-2 NEU

absolut Medien GmbH
Am Hasenberg 12
83413 Fridolfing

Trabant Berlin:
Naunynstr. 4
10997 Berlin

<https://absolutmedien.de>
Amtsgericht Traunstein, HRB 24179
Geschäftsführer: Molto M. Menz
USt-ID: DE185540706