



α

ω

19.

BIS

24. MAI

1998

IM

CASINO

LUZERN

18. INTER -

NATIONALES

FILM-VIDEO-UND

MULTIMEDIA -

FESTIVAL

LUZERN

α

ω

α

INHALT

6-7	VIPER-ORGANISATION
8-9	HINWEIS ZUM KATALOG
10-11	MIT DANK AN
12-15	SPONSOREN
18-25	GRUSSWORTE
30-57	INTERNATIONALES PROGRAMM (IP)
60-64	HOMMAGE AN VLADO KRISTL
66-83	VIDEO WERKSCHAU SCHWEIZ (VWS)
84-92	VIDEOGALERIE (VG)
96-99	UNTERHALTUNGSMASCHINE / ARBEITSWELTEN
100-107	KONGRESS
112-135	VARIETÉ
138-151	SPIELWIESE
154-176	RETROSPEKTIVE
180-200	PANORAMA-LOUNGE
202-211	CYBERILLUMINATION
212-222	SPECIALS
224-228	INSTALLATIONEN
230-235	INDEX

CONTENTS

6-7	VIPER-ORGANISATION
8-9	NOTE TO THE CATALOGUE
10-11	WITH DANKS TO
12-15	SUPPORTERS
18-25	MESSAGES OF GREETING
30-57	INTERNATIONAL PROGRAM (IP)
60-64	HOMMAGE TO VLADO KRISTL
66-83	SWISS VIDEO ON DISPLAY (VWS)
84-92	VIDEOGALLERY (VG)
96-99	GAME FORMS / WORK WORLDS
100-107	CONFERENCE
112-135	VARIETÉ
138-151	PLAYGROUND
154-176	RETROSPEKTIVE
180-200	PANORAMA-LOUNGE
202-211	CYBERILLUMINATION
212-222	SPECIALS
224-228	INSTALLATIONS
230-235	INDEX

VIPER-ORGANISATION

KÜNSTLERISCHE LEITUNG/ARTISTIC DIRECTOR:
Conny E. Voester

GESCHÄFTSLEITUNG/MANAGING DIRECTOR:
Judith Christen

TECHNISCHE LEITUNG/TECHNICAL DIRECTOR:
Regula Fritz

SPONSORING:
Brigitte Heinrich, creadrom

INTERNATIONALES PROGRAMM (AUSWAHL)/INTERNATIONAL PROGRAM (SELECTION):
Brigitta Burger-Utzer, Hilar Stadler,
Conny E. Voester,
Nicole Reinhard (Assistenz/Assisant)

MODERATORIN: B. Burger-Utzer, Ursula Hartestein,
C.E. Voester

VIDEOWERKSCHAU SCHWEIZ/SWISS VIDEO ON DISPLAY:
Karin Frei
Moderation: Nadia Schneider

VIDEOFOCUS:
Karin Frei, Conny E. Voester
Moderation: Friedemann Malsch

RETROSPEKTIVE/RETROSPECTIVE:
Karin Fritzsche, Marcy Goldberg, Lilian Räber,
Dominik Süess, Conny E. Voester, Nelly Voorhuis

KOORDINATION MULTIMEDIA/COORDINATION:
MULTIMEDIA: Peter Spillmann

VARIÉTÉ:
Peter Spillmann (Leitung/Coordination)

VIPER-MINI-TV:
Davide Legittimo

DREAM POINT:
Adriano Ensini, Noé Marti

VIPER-TRAILER UND SCHAUKÄSTEN/TRAILER AND SHOWCASES: Noé Marti

PANORAMA-LOUNGE:
Silja Müller (Programm), Max M. Frei (Einrichtung)

KONGRESS BRAVE NEW WORK/CONFERENCE BRAVE NEW WORK:
Lilian Räber (Leitung), Yvonne Volkart

SPIELWIESE/PLAYGROUND:
Alexandra Papadopoulou, Konrad Weber

VIDEOGALERIE/VIDEOGALLERY:
Ruth Schnederle

MEDIATHEK PANORAMA-LOUNGE:
Ruth Schnederle (Leitung), Jens Müller

BUSINESSLUNCH:
Markus Schoop

PRESSE/KATALOG/PRESS/CATALOG:
Hans Syfrig, Lisa Eisenring

GÄSTEBETREUUNG/GUEST-SERVICE:
Werner Tellenbach

SEKRETARIAT, EMPFANG/SECRETARIATE, RECEPTION:
Reto Bopp, Lisa Eisenring, Tatjana Mitte, Tiziana Pelusi,
Luzia von Deschwanden, Roger Bühler

UEBERSETZUNGEN/TRANSLATIONS:
Marcy Goldberg, Andrea Fetz-Wilson, Susanne Hofer, Jörg
Taschmann, Maria Watzlawick

GRAFIK/DESIGN:
Christof Schürpf & Simone Überschlag, creadrom

KASSE / CASHDESK:
Fredř Macek

TECHNIK

VIDEO:
Ulrich Bühler, Daniel Blunsch, Rebecca Giger, Ivo Zen

FILM:
Pius Felder, Markus Kost

TON/SOUND:
Freddy Keil, Thomas Herdener, Miriam Eisner

SPIELSTELLEN:
Susanne Wallmann, Karsten Hinkeldeyn, Andy Fejes,
Marlon Heinrich, Wader Kuhneri

MULTIMEDIA-TECHNIK:
Davide Legittimo, Mo Diener, Patricia Widegger,
Thomas Schunke, Marcel Ackerknecht, Fred Truniger,
Marc Boehler

BEIRAT

ERIKA KEIL
Präsidentin Viper-Verein

SERGIO AGUSTONI
Redakteur, SF TSI

MARGIT ESCHENBACH
Direktorin Höhere Schule für Gestaltung Zürich,
FB Film/Video

VÉRONIQUE GOËL
Filmschaffende, Genf

GERHARD JOHANN LISCHKA
Kulturphilosoph, Bern

CHRISTINE NOLL BRINKMANN
Professorin für Filmwissenschaften Universität
Zürich

THOMAS PFISTER
Programmgestalter Kino im Kunstmuseum Bern

ADVISORY COUNCIL

SERGIO AGUSTONI
Editor, SF TSI

MARGIT ESCHENBACH
Director School of Art Zürich, Dep. Film/Video

VÉRONIQUE GOËL
Filmmaker, Geneva

GERHARD JOHANN LISCHKA
Culture philosopher, Berne

CHRISTINE NOLL BRINKMANN
Professor for film studies University of Zurich

THOMAS PFISTER
Programmer cinema in the museum of fine art Berne

FESTIVALINFORMATIONEN	HINWEIS ZUM KATALOG	NOTE TO THE CATALOGUE
-----------------------	---------------------	-----------------------

HAUPTPROGRAMM / MAIN PROGRAM:
Casino Luzern, Kino Limelight,
Kino Piccolo

RAHMENPROGRAMM / FRAME SHOWS:
Galerie ITA, Seebad, Kulturzentrum Boa, Café Parterre,
Hotel Palace, Hotel Seeburg Sunset Bar

FESTIVALZENTRUM / EMPFANG:
Casino Luzern,
Haldenstr. 6, 6002 Luzern
Phone: ++41 41 418 56 01
Fax: ++41 41 418 56 03

POSTADRESSE / MAILING ADDRESS:
VIPER, Postfach 4929, CH-6002 Luzern
e-mail: info@vipер.ch, www.viper.ch

WETTBEWERBE:

VIDEOWERKSCHAU SCHWEIZ:
Nachwuchsförderpreis der Regionalkonferenz Kultur
(RKK) Luzern (CHF 5000)

INTERNATIONALES PROGRAMM:
- VIPER-Filmpreis (CHF 5000), gestiftet vom
Erziehungsdepartement des Kantons Luzern
- Panasonic-Videopreis (CHF 5000)

Der vorliegende VIPER-Katalog enthält Informationen zu den einzelnen an VIPER gezeigten Filmen, Videos, Installationen und Multimediaprojekten. Die dabei genannten filmo- und videographischen Daten erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern nennen die drei neusten Arbeiten der jeweiligen KünstlerInnen.

In einigen Programmblöcken sind die Kurzbeschreibungen nur in der Originalsprache vorhanden.

HINWEIS ZUM PROGRAMM VIDEOGALERIE:

**EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRÜCK 1998**

An der VIPER werden die PreisträgerInnen des diesjährigen Osnabrücker Festivals gezeigt. Dieses Festival findet Anfang Mai 1998 statt. Aus diesem Grund ist es nicht möglich, an dieser Stelle eine Auflistung der an der VIPER gezeigten Werke wiederzugeben.

The following VIPER catalogue contains much information about the individual films, videos, installations and multimedia projects. The film- and videographic listings are by no means comprehensive, including only the artist's three most recent works.

Due to financial constraints, we have been unable to translate the International Program as well as parts of the Panorama Lounge. These programs are therefore either in English or German. We ask for your understanding.

NOTE TO THE PROGRAM VIDEOGALLERY:

**EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRÜCK 1998**

VIPER will show this year's winner of the Osnabrücker festival. As this festival takes place at the beginning of May 1998 it is not possible at this place to provide a list of the works to be shown at VIPER.

IMPRESSUM KATALOG:

REDAKTION/EDITOR:
Hans Syfrig

GESTALTUNG/DESIGN:
Christof Schürpf & Simone Überschlag, creadrom

ÜBERSETZUNGEN/TRANSLATIONS:
Andrea Fetz-Wilson

BELICHTUNG/LITHOS:
Bolzern, Marketing Kommunikation Design

DRUCK:
Marcel Kürzi AG, Eisdeldn

Auflage: 1200 Ex.

Mit Unterstützung von:



BUNDESAMT FÜR KULTUR

suissimage

 The
British
Council

Bundesamt für Kultur
Kanton Luzern
Stadt Luzern
Regionalkonferenz Kultur (RKK) Luzern
Hotelier-Verein und Verkehrsverein Luzern
Mediadesk
Suissimage
The British Council
EuroInfo Schweiz
US Information Service
der Amerikanischen Botschaft
Marianne und Curt Dienemann-Stiftung
Zuger Kulturstiftung Landis & Gyr
Alfred Richterich Stiftung
Stiftung Kopp-Maus
De Beers Centenary
Gemeinnützige Gesellschaft
der Stadt Luzern
Büro für die Gleichstellung
von Frau und Mann Luzern

Dank an:

Markus Achermann, Pierre Aghte,
Cio Assereto, Rolf auf der Maur, Franz
Bachmann, Barbara & Gina, Ericka
Beckman, Leïla Benaïssa, Riccardo Biffi,
Brigitte Blöchliger, Heidi Brun, Martin
Brun, Gabie Burkhard, Monika Christen,
Hilke Döring, Stefan Drössler, Martin
Elmiger, Harun Farocki, Armin
Fasola, Franziska Filliger, Steff Fischer,
Rudolf Frieling, Verena Fritz, Karin
Fritzsche, René Fuhrmann,
Elke Gehrig-Kilga, Daniela Gfeller,
Johannes Gfeller, Renate Goldmann,
Jules Graswinkel, Marille Hahne, Ursula
Hartenstein, Udo Heimansberg,
Jürg Huggenberger, Jörg Hunkeler, Hans
Hurni, Bruno Jenny, Erika Keil, Freddy
Keil, Eugénie Keller, Vlado Kristl, Frau
Kuechler, A. Liguori, Franziska Lingg,
Guido Meier, Gennaro Monti, Claudia Moser,
Fritz Müller, Beatrice Neidhardt, Beat
Nellen, Bruno Niederberger, Franziska
Oliver, Herman Oswald, Salome Pitschen,
Alessandro Rais, Beat Rauber, Dieter
Reifarth, Angela Reinhard, Glen Robinson,
Wolf-Ingo Römer, Heiner Ross, Peter Roth,
Markus Schaefer, Robert Schätzle, Mischa
Schaub, Ruedi Schenker, Kiki Schmittinger,
Nadia Schneider, Annette Schönholzer,
Markus Schulthess, Christoph Settele,
Gerlinde Siegrist, Hildegard Spielhofer,
Felix Stalder, Carla Steiner-Cuéllar, Fred
Truninger, Bernhard Uhlmann, Yvonne
Volkart, Inga von Staden, Brigitte Vonar-
burg, Peter Wanner, Sascha Welz, Markus

Dank an:

Meyeremann, Daniel Wildmann, Karoline
Wirth, Femke Wolting, Nikolaus Wyss, Gertjan
Zuilhof, 235 media Köln, Abteibergmuseum,
Mönchengladbach, Alveo, Anthology Film
Archives, Arbeitsamt der Stadt Zürich,
Arcanusfilm AG, Luzern, argos, Brüssel,
Bernard Lang Filmverleih, Freienstein, c3,
Budapest, Café Parterre, Cane CapoVolto,
Canyon, Casino Luzern, Centre Inter-
national de Création Vidéo (CICV),
Cinémathèque Suisse, Lausanne, cinenova,
London, Columbus Film AG, Zürich, crea-
drom, Crystal Eye, Helsinki, Det Danske
Videovaerksted, DOZ Dolmetscherschule,
Zürich, Electronic Arts Intermix, EM Video
Belo Horizonte, Euro<26, Filmakademie
Baden-Württemberg, Filmmuseum München,
Freunde der deutschen Kinemathek e.V.,
Fumetto, Gwand, Heure Exquise!,
Hirschmatt Buchhandlung, Höhere Schule
für Gestaltung Zürich, Studienbereich
Film/Video, International Film Festival
Rotterdam, Internationale Kurzfilmtage
Oberhausen, Internationales Forum des
Jungen Films Berlin, ITA Galerie, Kino Xenix
Zürich, Lightcone Paris, London Electronic
Arts, London Film-Maker Coop, Monopol
Pathé, Museum im Bellpark Kriens, Hotel
National, Hotel Palace, Hotel National,
Hotel Seeburg, Palacio de Flores, Rec Rec
Laden Zürich, Rob Houwer Filmproduktion,
Schweizerischer Kinoverband, Schweizeri-
scher Verband des Personals öffentlicher
Dienste VPOD, Schweizerisches Filmzentrum,
screenpix Luzern, Seebad AG Luzern,

sherbet films London, sixpack Wien,
Société de distribution de cinéma libre
Montreal, Stage plus, Star TV, Strandfilm,
Frankfurt/M., Suisa, Swiss Interactive
Multimedia Association SIMA, Swissair, The
Moving Image Center, Auckland, The Swiss
Institute New York, Video Data Bank Chica-
go, Vorstand Jugendhaus Wärrchhof Luzern,
Warner Bros. Schweiz, Xenix Distribution
Zürich, Zentralschweizer Public Relations
Gesellschaft ZSPR

Presenting Sponsor:

are you Panasonic

Co-Sponsor:

EUnet



Technikpartner:



Medienpartner:



APG

SGA

**NEUE
LUZERNER ZEITUNG**



Sponsor Variété:

**MIGROS
spielt mit**

Sponsor Business Lunch:



Sach- und Dienstleistungen:

COMPAQ

elektro
offenträger

KONGRESS-SERVICE
VILLIGER
Elektro-Akustik

**FISH &
LIGHT**



KÜRZI

 **blaxxun**
interactive

Bolzern
MARKETING • KOMMUNIKATION • DESIGN



BMG Ariola (Schweiz) AG, EMI Records AG (Switzerland), Hollenweger Video,
Kino Limelight, Kino Piccolo, MEGAL Lampen AG, Oskar Fäh AG, Palacio de Flores,
POLYGRAM (SWITZERLAND) AG, Zahn Marketing Services

Festivalhotels:

HOTEL DES BALANCES


HOTEL
CONTINENTAL
PARK
LUZERN


Wirtshaus
zum
Rebstock

H
HOTEL
HOFGARTEN

DREI KÖNIGE


HOTEL KRONE LUZERN



Lapin

RotHAUS
HOTEL - RESTAURANT

Hotel De La Paix

Hotel
Richemont
Bäckerstube


Pan Hotels
Hotel Diana
Hotel Central

are you **Panasonic**



Ein digitales Kinderspiel.

Obwohl Besitzer der Panasonic Mini-DV-Camera NV-DS5 durchs Band als helle Köpfe gelten, ist ihre Handhabung absolut idiotensicher. Plus: Digital-Ausgang IEEE 1394 für digitalen Anschluss an PC, Notebook etc. (nach Microsoft-Standard). Schwenkbarer 3.8 Zoll LCD-Farb-Monitor für direkte Bildbetrachtung. Aufnahmen bis zu 90 Min. im LP-Mode. Super-Zoom mit Faktor 20x/100x. 680'000 Pixel-CCD für höchste digitale Bildqualität. Foto-Shot-Modus für bis 750 Standbilder.

 **John Loy Electronics**

Littauerboden, 6014 Littau-Luzern, Tel. 041/259 90 90, Fax 041/252 03 12, e-mail pvs.adm@johnloy.ch

HIER SIND SIE IMMER IM RICHTIGEN FILM.

AUCH AN DER VIPER '98.



CASINO LUZERN • HALDENSTRASSE 6 • 6002 LUZERN

TEL. 041 418 56 56 • WWW.CASINOLUZERN.CH

SPIELCASINO • BAR • NIGHT-CLUB/CABARET • FOLKLORE
SEEGARTEN RESTAURANT • BANKETTE • KONGRESSE • CATERING



URS W. STUDER
LUZERNER STADTPRÄSIDENT

Im Namen der Behörden von Luzern heisse ich die Besucherinnen und Besucher von VIPER 1998 in unserer Stadt herzlich willkommen. Ich wünsche Ihnen anregende Festival-Tage in Luzern und hoffe, dass unsere Stadt Ihnen in guter Erinnerung bleibt.

Die Stadt Luzern gibt sich selber gerne das Etikett Kulturstadt, tut dies aber nicht etwa im Rahmen einer Ausschreibung unter verschiedenen europäischen Städten, sondern inoffiziell, still und selbstverständlich; legitimiert einzig durch kulturelle Leistungen und kulturpolitische Initiativen der letzten Jahre. Eine dieser Leistungen ist VIPER, das Film- Video- und Multimedia-Festival, das in den letzten Jahren vom kleinen Insider-Festival zum internationalen Szenen-Treffpunkt geworden ist. Und dies in einer Branche, die sich rasant entwickelt, boomartig ausbreitet und von der man heute nicht weiss, in welche Richtung sie morgen tendiert. Zu verdanken haben wir dieses Festival Initiativen jungen Leuten aus unserer Stadt, denen ihr persönli-

ches Interesse, grosses Engagement und hohen Einsatz Wert war, um Luzern einmal im Jahr zum Brennpunkt der internationalen Film-, Video- und Multimedia-Welt zu machen. Ihnen und auch all denjenigen, die VIPER in irgendeiner Weise unterstützen, gilt mein herzlichster Dank und der Wunsch, dass sie sich auch weiterhin für VIPER und damit für die Kulturstadt Luzern einsetzen.

URS W. STUDER
MAYOR OF THE CITY OF LUCERNE

On behalf of the Lucerne authorities I would like to welcome all VIPER 98 visitors and to wish you a most stimulating time at the festival. I hope that your visit to Lucerne will be a memorable one.

Lucerne likes to think of itself as a cultural centre. This is not the official description you might find in a guide to European cities but is rather an unofficial view, quiet and implicit which is solely due to the achievements and cultural-political initiatives of recent years. One such achievement is VIPER, the film- video- and multimedia festival that has gone from being a small insider-festival to an international meeting place for trend-setters. All this in a branch which is developing and burgeoning at a lightening pace, and where trends change from one day to the next. Our thanks for this festival go to the initiatives of young Lucerne individuals. It is due to their interest, commitment and dedication that once a year Lucerne becomes the focus of attention for the international film, video and

multi-media world. My warmest thanks go to these individuals and to all those who have supported VIPER. Long may their engagement for VIPER and Lucerne culture continue.



JOSI J. MEIER
PRÄSIDENTIN SUISSIMAGE

JOSI J. MEIER
PRESIDENT SUISSIMAGE

Isn't it amazing how new expressions can be created out of an abbreviation. VIPER, which originally stood for VIDEO AND PERFORMANCE has over time evolved into an established term in its own right. It's a meeting point for those involved in film, video and multi-media, where experimental new works can be shown, compared and judged. Here the frequently short, succinct works allow us to glimpse new directions in the various fields. For this reason VIPER is of interest not just to filmmakers and communications specialists but is also a source of inspiration for all those involved with art in any shape or form who want to see and experience new things.

Best of all - no pilgrimage to Los Angeles necessary; VIPER Takes place on our doorstep, thanks to the efforts of its visionary founders. I wish everyone many illuminating discoveries of the shape of things to come.

Bewundernswert wie einzelne Leute mit Abkürzungen neue Begriffe schaffen. VIPER, ursprünglich für Video und Performance stehend, ist inzwischen zum selbständigen Begriff geworden. Da treffen sich jene, die in - und rund um - Film, Video und Multimedia Ungewohntes ausprobiert haben, die es zeigen, anschauen, vergleichen und werten wollen. Hier lassen sich oft an kurzen, prägnanten Beispielen - neue Richtungen erkennen oder auch erspüren. Gerade deshalb wird VIPER nicht nur für Filmschaffende und Kommunikationsspezialisten sehenswert; vielmehr bietet es all jenen eine Fundgrube, die bei den schöpferisch Tätigen immer wieder neu sehen lernen wollen.

Besonders schön: Wir brauchen nicht nach Los Angeles zu pilgern, VIPER findet, dank der Initiative visionärer Initianten in LUZERN, vor unserer Tür, statt. Ich wünsche uns allen zahlreiche, ins nächste Jahrtausend weisende Entdeckungen.



DANIEL HUBER
KULTURBEAUFTRAGTER DES KANTONS LUZERN

DANIEL HUBER
CULTURAL DELEGATE OF THE CANTON LUCERNE

VIPER shows innovation in its program and as a program. It is the most vivid forum in Switzerland for experimental film and video, the place to be if you are interested in diverse and creative dialogue with the new media, where lightning developments in new technology increasingly influence every aspect of our daily lives.

VIPER picks up on the very latest and most important developments, the innovations of our hitech society. Thematic, social and spatial expansion have become a VIPER trademark in recent years and this year's festival concept WORK WORLDS/GAME FORMS has a multimedia focus. VIPER 98 takes place in the Casino Lucerne which lends itself splendidly as an exhibition space, playground and meeting place.

VIPER is undoubtedly one of the most important cultural events in the Kanton of Lucerne. I would like to congratulate all those involved in its excellent programme and wish everyone VIPER-ating viewing and visions.

VIPER zeigt Innovation - im Programm und als Programm.

Es gibt in der Schweiz kein lebendigeres Forum für das experimentelle Video- und Filmschaffen und keine wichtigere Adresse für die vielseitige und künstlerische Auseinandersetzung mit den Neuen Medien. Rasante technologische Erneuerungen beeinflussen zunehmend alle Bereiche des menschlichen Lebens. VIPER wittert frühzeitig massgebliche Entwicklungen, die später zum Allgemeingut unserer Informations- und Kommunikationsgesellschaft gehören. Die thematische, soziale und räumliche Öffnung ist in den letzten Jahren ein Markenzeichen des VIPER-Programms geworden. Das diesjährige Festivalkonzept mit dem Multimedia-Schwerpunkt „Unterhaltungsmaschine / Arbeitswelten“ erschliesst sich im Casino Luzern einen neuen trefflichen Schauplatz, Spielplatz und Begegnungsort. VIPER gehört zu den international bedeutendsten Kulturereignissen im Kanton Luzern. Ich gratuliere VIPER zu ihrem Programm und wünsche allen „VIPER-ierende“ Visionierungen und Visionen.



CONNIE E. VOESTER
FESTIVALLEITUNG

„Es ist so, dass die erste Menschenhandlung Kunst war und sie auch die einzige Menschenhandlung bleibt!“

Vlado Kristl*

Das 18. Internationale Film- Video- und Multimedia-Festival VIPER zeigt ein konzentriertes und pralles Programm. Sechs Tage mit Filmen, Videos, Medienkunst, Vorträgen, Projekten und Performances: International, aktuell, innovativ und multimedial. Neben den traditionellen Wettbewerben für Film und Video (Internationales Programm und Videowerkschau Schweiz) bietet VIPER auch in diesem Jahr wieder ein aktuelles Forum für internationale Medienkunst.

Aufgrund von Baumassnahmen am bisherigen Festivalzentrum findet VIPER 98 einmalig im Frühling statt. Das Casino Luzern ist für diesmal unser Gastgeber. Wir sind glücklich und dankbar für die überaus freundliche Aufnahme, die wir hier erfahren dürfen.

Es trifft sich zudem, dass unser diesjähri-

ges Festival-Thema geradezu perfekt an diesen Ort passt. Wo liesse sich besser über die Unterhaltungsindustrie nachdenken als an einem Ort, der seit mehr als hundert Jahren dem «Genuss für Aug und Ohr» gewidmet ist?

Mit dem Begriffspaar „Unterhaltungsmaschine / Arbeitswelten“ bezeichnen wir einen fundamentalen gesellschaftlichen Prozess unserer Zeit, über den Hannah Arendt schrieb: „Was uns bevorsteht ist die Aussicht auf eine Arbeitsgesellschaft, der die Arbeit ausgegangen ist, also die einzige Tätigkeit, auf die sie sich noch versteht. Was könnte verhängnisvoller sein? (...) Es ist ja eine Arbeitsgesellschaft, die von den Fesseln der Arbeit befreit werden soll, und diese Gesellschaft kennt kaum noch vom Hörensagen die höheren und sinnvolleren Tätigkeiten, um deretwillen die Befreiung sich lohnen würde.“ Wir beobachten überdies das Phänomen, dass der Unterschied zwischen Arbeit und Freizeit zu verschwinden scheint. Symbol und Instrument dieser Verschmelzung ist der Computer und damit eine Maschine, deren technische Implikationen weit in gesellschaftliche und kulturelle Grundlagen hineinwirken. An dieser Stelle wächst der Kunst eine in dieser Dringlichkeit historisch ganz und gar vorbildlose Aufgabe zu: sie beheimatet die Erinnerung an Utopien, daran, dass diese Welt nicht die einzig denkbare ist. Kunst und Spiel sind die bevorzugten Formen, in welchen die Vorstellungskraft sich auf das Mögliche einlässt, um es in das Wirkliche einzubeziehen.

Das Thema wird beim Festival in vielfacher Weise diskutiert und erfahrbar. Die Veränderungen der Arbeitswelten diskutiert eine

zweitägige Konferenz. Den Kontrapunkt und exemplarischen Gegenentwurf zum konventionellen „Unterhaltungsbetrieb“ bietet ein „Festivalvariété“. Eine Retrospektive mit Filmen und Videos fügt eigene Perspektiven hinzu, ergänzt und akzentuiert durch Installationen. Erstmals erfüllen wir uns auch den langgehegten Wunsch, mit Projektionen in den Aussenraum gehen zu können: Mit der Open-Air-Projektion von Computereanimationen im Seebad konfrontiert VIPER den künstlichen mit dem realen Raum. Als besondere Attraktion wurde eine einzigartige Mediathek eingerichtet, die das Festival als „Panorama-Lounge“ für individuelle Visionierung und Projektpräsentationen im kleineren Rahmen betreibt und wo mit der VideoGalerie eines der diesjährigen VIPER-Kooperationsprojekte (VideoGalerie) den idealen Rahmen erhält. Andere Kooperationen – mit der Galerie ITA, dem Café Parterre und dem Jugendhaus Wärchhof – sind auf den folgenden Seiten näher beschrieben.

Herzlichen Dank all den zahlreichen KooperationspartnerInnen, Mitwirkenden und UnterstützerInnen, die mit Geld, Sachleistungen und vielfältigen Aktivitäten geholfen haben, VIPER 1998 möglich zu machen. Einen ganz besonderen Dank möchte ich jedoch keinesfalls versäumen: VIPER hat sich nicht nur räumlich und zeitlich bewegt, sondern auch personell verändert: Die 18. Ausgabe von VIPER wurde von einem fast vollständig neuen Team vorbereitet und organisiert. Ich möchte mich insbesondere beim ehemaligen Geschäftsführer Christoph Settele sehr herzlich bedanken, stellvertretend für alle andern, die durch ihre beharrliche und hervorragende Arbeit das

Festival in früheren Jahren geprägt und bekannt gemacht haben. Er hat den Übergang und die Übergabe in neue Zusammenhänge und Verantwortlichkeiten souverän und loyal begleitet. Mit der Nachfolgerin Judith Christen hat VIPER seit Oktober 97 jemanden gewinnen können, die den pfleglichen Umgang mit der teuren Erbschaft bestens gewährleistet und bereits in der kurzen Zeit ihrer Tätigkeit enorme positive Energien eingebracht hat.

Die Motivation, der Einfallsreichtum und die kreative Energie aller UnterstützerInnen und Mitwirkenden ist der Lebensnerv des Festivals. Damit VIPER weiter bestehen darf, braucht das Festival stabilere Rahmenbedingungen; die Unterstützung, die wir von Seite unserer Sponsoren erfahren, bedarf der dringenden Ergänzung durch Subventionen. Ich appelliere mit Nachdruck an die politischen Entscheidungsträger von Stadt, Kanton und Bund, ihren positiven Absichtserklärungen finanzielle Zu- und Absicherungen folgen zu lassen, damit VIPER bestehen bleibt und sich entwickeln kann.

Unverzichtbar für das Gedeihen ist mithin das Publikum. Wir hoffen, dass es uns auch diesmal wieder gelingt, in Ihnen für unser Konzept der Verbindung von Erkenntnis und Lustgewinn ein neugieriges, kritisches und zahlreiches Publikum zu gewinnen.

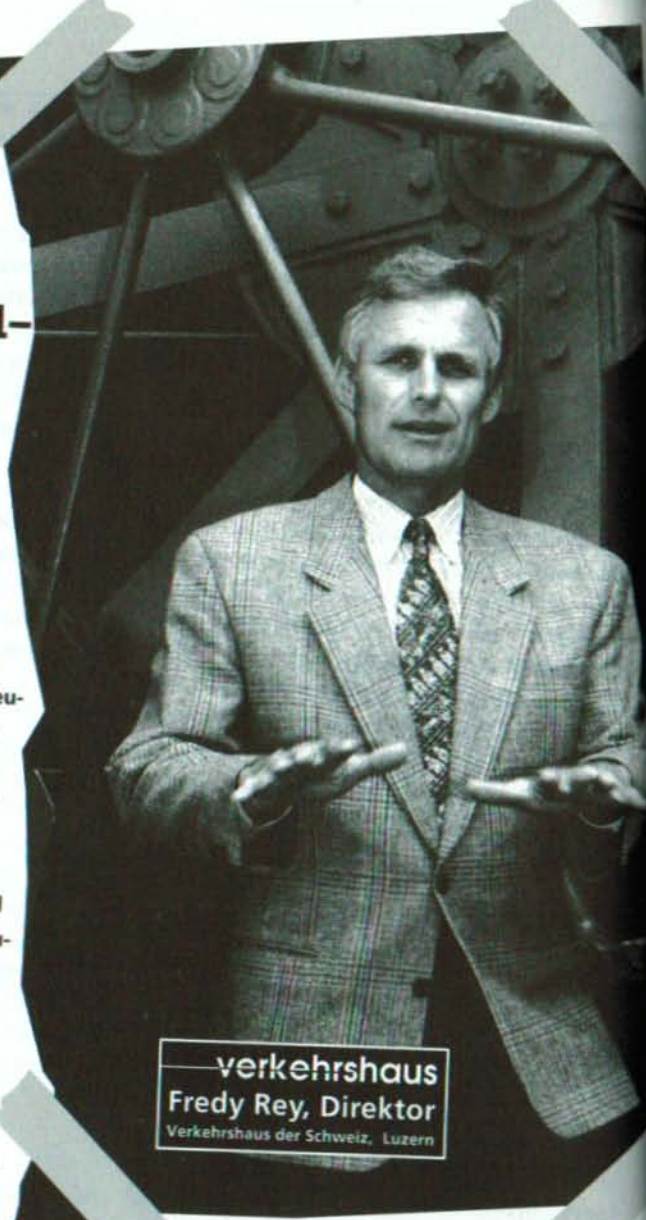
Ich begrüsse Sie im Namen aller MitarbeiterInnen sehr herzlich!

*Zit. nach Brief vom 26. März 1998, siehe Programmteil „Vlado Kristl“

«Man hört,
spürt, ja
fühlt eine
Fahrt auf
dem Vierwald-
stättersee
von damals.
Alles dank
Multimedia.»

Das Nautirama im schweizerischen Verkehrshaus in Luzern beweist: Heutige Museen haben mit ihren stau- bigen Vorfahren rein gar nichts zu tun. Möglich macht's der profes- sionelle Einsatz modernster Multime- dia-Technik. So orchestriert im Ver- kehrshaus eine exklusiv von der Bild & Ton AG entwickelte Computersteu- erung Bild-, Licht-, Ton-, Rauch- und sogar Geruchseffekte zu einem ein- zigartigen Geschichtserlebnis.

Möchten Sie mehr wissen? Rufen Sie uns an oder schicken Sie uns den beiliegenden Coupon. Wir dokumen- tieren Sie dann umgehend.



verkehrshaus
Fredy Rey, Direktor
Verkehrshaus der Schweiz, Luzern

- Bitte senden Sie uns nähere Informationen.
 Rufen Sie uns an. Wir sind an einem unverbind- lichen Gespräch interessiert.

Name: _____

Firma: _____

Strasse: _____

Ort/PLZ: _____

B | T
BILD | TON
PROFESSIONAL VIDEO SYSTEMS **AG**

LUZERNERSTRASSE 45, CH-6030 EBIKON/LUZERN
TELEFON 041 - 429 30 50, TELEFAX 041 - 429 30 59

DRS3
LIVE
UF DR
GASS



HANK SHIZZO 22.5.98 ALTES SPITAL SOLOTHURN, JAY JAY JOHANSON 24.5.98 JAIL ZÜRICH, MASSIVE ATTACK 29.5.98 VOLKSHAUS ZÜRICH, HELGE SCHNEIDER 3.6.98 VOLKSHAUS ZÜRICH, BOUBACAR TRAORÉ 14.6.98 MUSIKKELLER DAMPFZENTRALE BERN, TORI AMOS 20.6.98 KONGRESS- HAUS ZÜRICH, OPEN AIR ST. GALLEN 26.-28.6.98, ELTON JOHN/BILLY JOËL 30.6.98 LETZIGRUND ZÜRICH, GURTENFESTIVAL 17.-19.7.98, PALÉO FESTIVAL NYON 21.-25.7.98, LUZERNER BLUES SESSION 3.-8.8.98, LETHARGY 7.+8.8.98 ROTE FABRIK ZÜRICH, DIE ÄRZTE 8.9.98 WEIL AM RHEIN

DRS-FREQUENZENTELEFON: 156 400 820 (86 RP./MIN.)

GUTE MUSIK? BESSER MIT DRS3. **D R S**

watch STAR TV

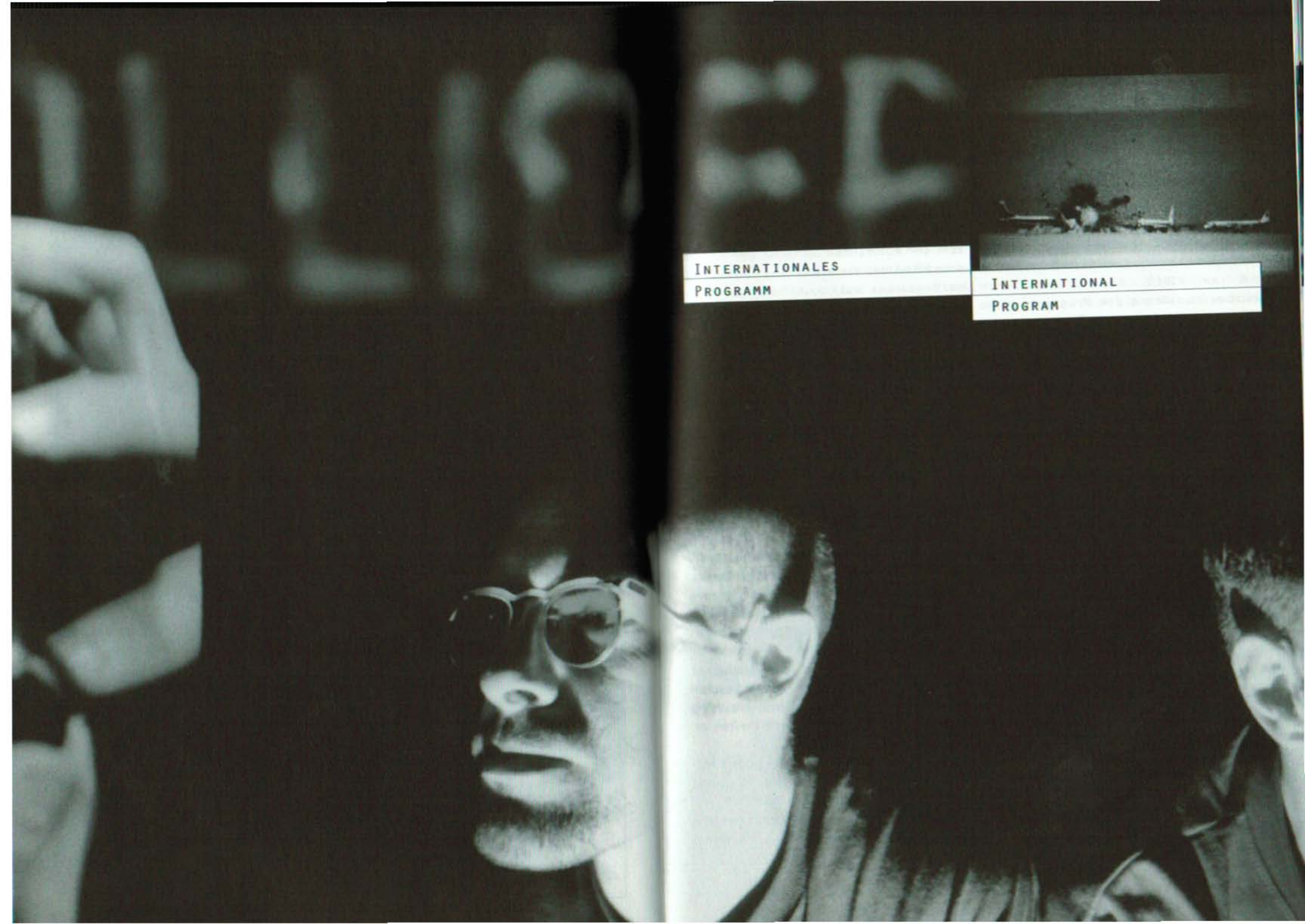
go VIPER

STAR TV

Jeanette Meier, Moderatorin E-Rotic

**NEUE
LUZERNER ZEITUNG**

www.neue-lz.ch
Surfen Sie weiter.



INTERNATIONALES
PROGRAMM

INTERNATIONAL
PROGRAM

INTERNATIONALES PROGRAMM

EINFÜHRUNG

Als einziges Schweizer Festival präsentiert VIPER im internationalen Programm die neuesten innovativen und experimentellen Arbeiten im Film- und Videobereich.

Auch und gerade der Einbezug „neuer Medien“ hat Auswirkungen auf den traditionsreichsten und renommiertesten Programmteil von VIPER: Den internationalen Wettbewerb. Um mit dem Programmausbau nicht ein audiovisuelles Überangebot zu schaffen, wurde der Umfang der für den Wettbewerb nominierten Arbeiten auf die Hälfte reduziert. Damit sind wichtige Voraussetzungen für eine sorgfältige und intensive Auseinandersetzung mit den künstlerischen Werken geschaffen - jedes Programm wird zwei Mal gezeigt und direkt im Anschluss an die jeweils erste Vorführung besteht im Kino Gelegenheit zu Gesprächen. Zahlreiche weitere Möglichkeiten bieten zudem die täglich stattfindenden Gesprächsrunden um 16 Uhr im Variété und Talkshows um 18 Uhr, die bewusst die Vielfalt des diesjährigen Festivalprogramms widerspiegeln.

Die Auseinandersetzung mit den „neuen Medien“ bedeutet für VIPER auch eine stete Überprüfung dessen, was als „visuelle Innovation“ gelten soll. Für die Kommission war dies bei der Auswahl aus den ca. 650 eingereichten Arbeiten (aus 29 Ländern) stets gegenwärtig. Gleichwohl erfolgt die Nominierung der 46 Arbeiten aus 14 Ländern für den Wettbewerb von VIPER 1998 im Bemühen, dem gegenwärtigen Stand internationalen medienkünstlerischen Schaffens Rechnung zu tragen.

Die formsprachliche Bandbreite erweitert sich von der bisherigen narrativen, dokumentarischen, strukturellen und materialorientierten Arbeitsweise allmählich um eine Adaption oder Annäherung an Bereiche wie Comics einerseits und computererzeugte Bildwelten andererseits. Auffallend in diesem Kontext: Als wollten sie gleichsam den Bilderstrom stoppen, verwendet eine Mehrzahl der AutorInnen optische und akustische Mittel der Verlangsamung und Präzision: Sequenzen und Einzelbilder, auch Töne und Geräusche werden isoliert, vervielfacht, wiederholt.

Notabene: Keine wie auch immer geartete repräsentative Schau ist Absicht, sondern eine Auswahl, die strikt Partei ergreift für die individuelle Autorenschaft! Die Produktionsweisen und Themen mögen noch so vielfältig sein: Unabdingbar gilt noch immer die individuelle Autorenschaft als Garant für einen hohen Qualitätsstandard, der als deren Gegenstück die industriell gefertigte Produktion stets und nachdrücklich in Frage stellt.

Namen renommierter Filmschaffender stehen neben jungen unbekanntem AutorInnen. Eine international zusammengesetzte Jury verleiht den VIPER-Filmpreis und den Panasonic Videopreis (je Fr 5'000).

Die Auswahlkommission für den Wettbewerb: Brigitta Burger-Utzer (Wien), Hilar Stadler (Luzern), Conny E. Voester (Luzern/Berlin)

Conny E. Voester

INTERNATIONAL PROGRAM

INTRODUCTION

VIPER is the only Swiss festival to present innovative and experimental film and video in its international program.

The „new media“ have a significant effect even on the most established and renowned element of the VIPER program: the international competition. To avoid an audio visual saturation as it were, the number of nominations for the competition has been reduced by half, thus ensuring a careful and serious consideration of the artistic works involved. Each program will be shown twice with an opportunity for discussion following on directly after each first screening in addition to the numerous other opportunities presented in the daily rounds of talks (16.00 in Variété) and talkshows (18.00) that reflect the diversity of this year's festival program.

On the other hand the debate about the „new media“ means a continual reassessment of what is meant by „visual innovation“ and this was especially true for the commission in its selection procedure with around 650 submitted works from 29 different countries. Nevertheless 46 works were chosen from 14 different countries for this year's VIPER competition in an endeavour to reflect the current state of media-art.

The range of formalistic language has gradually expanded from the previous narrative, documentary, structural and material work method and ventured into the world of comic and computer animated pictures. It is

interesting in this context to see that most of the authors employ optical and acoustic devices to slow down sequences and achieve greater precision, almost as if they wish to quell the flow of images; sequences, individual pictures, even sounds are isolated, multiplied, repeated.

Notabene: it is not our aim to present a strictly representative show but rather a selection that makes a statement for individual authorship. Individual authorship is indispensable as a guarantee of quality, irrespective of the diversity in production methods and themes, not least because of its continual and explicit questioning of industrial production.

The names of established in film-makers feature beside those of young, unknown authors. An international jury (see page xx) will award the VIPER film prize and the Panasonic video prize (CHF 5000 each).

Competition Selection Committee: Brigitta Burger-Utzer (Vienna), Hilar Stadler (Lucerne), Conny E. Voester (Lucerne/Berlin).

Conny E. Voester





GEORGE BARBER
FILM- UND VIDEOMACHER, LONDON

Lebt und arbeitet als Film- und Videomacher in London; zahlreiche Preise und Auszeichnungen, u.a. Ars Electronica 1993 für Computerkunst; Gründungsmitglied von „ZG Magazine“; Kurator des Videoprogramms im Museum of the Moving Image. Radiofeatures und journalistische Arbeiten für BBC Radio 4 und «The Independent».

Lives and works as Film/Videoartist in London; many prizes and awards, e.g. Ars Electronica 1993 for Computer Art; Founder member of „ZG Magazine“; Curator of video art display for Museum of the Moving Image. BBC Radio 4 writer and broadcaster. Journalist for „The Independent“



BRANKO KARABATIĆ, LEITER DES INTERNATIONALEN
FESTIVALS DES NEUEN FILMS, SPLIT

Lebt als Autor, Filmmacher und Produzent in Split (Kroatien). Er ist Leiter des Internationalen Festivals des Neuen Films, dessen dritte Ausgabe im Oktober in der historischen Altstadt von Split an der kroatischen Adriaküste stattfinden wird.

1958 * lives and works as writer, filmmaker and producer in Split. He is the director of The International Festival of New Film which third edition will take place this October in the ancient city of Split on the Croatia Adriatic coast.



NELLY VOORHUIS, KURATORIN FÜR FILM/VIDEOPROGRAMME UND KUNSTAUSSTELLUNGEN, AMSTERDAM

Lebt und arbeitet als Kunsthistorikerin in Amsterdam. Sie unterrichtet Kunst- und Mediengeschichte an holländischen Kunstakademien und arbeitet als unabhängige Kuratorin für Film/Videoprogramme und Kunstausstellungen. Sie ist Gründerin der nichtkommerziellen Kunstorganisation „Mecano“ in Amsterdam.

She is arthistorian. She teaches arthistory and mediahistory at Dutch artacademies and she works as an independent curator of film/videoprogrammes and artexhibitions. She is a founder of „Mecano“, a non-profit artorganisation located in Amsterdam.



309.28

LEIGH KIMBALL

VHS, FARBE, 00:04:00, USA 1998

Employing a spatially structured format this short narrative piece pursues claustrophobic self preoccupations and the ambivalence of revealing identity.

FILM/BIOGRAPHY: Leigh Kimball is an American artist trained in painting and sculpture. Her current work in sculpture and video (often combined) focusses on the primitive, the psychological, and the ridiculous. House (1998), It (1997), Him (1997)

DISTRIBUTION: Leigh Kimball
1100 E. Union Street No.
2B WA 98122 Seattle
Tel.: 001 - 206 - 328 9880
Fax: 001 - 206 - 328 9881
Lsk227@aol.com



ALONE. LIFE WASTES ANDY HARDY

MARTIN ARNOLD

16 MM, S/W, 00:15:00, ÖSTERREICH 1998

In seinem neuen Film „Alone. Life Wastes Andy Hardy“, der zusammen mit „pièce touchée“ und „passage à l'acte“ eine Art Trilogie des Wiederholungszwangs bildet, hat Arnold sich im Zuge der Dekonstruktion der Codes des klassischen Hollywoodfilms schliesslich der Filmmusik zugewandt.

In his new film „Alone. Life Wastes Andy Hardy“ which, together with „pièce touchée“ and „passage à l'acte“, forms a sort of trilogy of compulsive repetition. Arnold's campaign of deconstruction of classic Hollywood film codes finally turns to film music.

FILM/BIOGRAPHY: * 1959 in Wien; Studium der Psychologie und Kunstgeschichte. Sei 1988 freischaffender Filmmacher. Zahlreiche Lectures in Europa und USA. Seit 1995 verschiedene Gastprofessuren, u.a. University of Wisconsin, Milwaukee und am San Francisco Art Institute pièce touchée (1989), passage à l'acte (1993), Don't - Der Österreichfilm (1996)

DISTRIBUTION: Sixpack Film
Neubaugasse 36
P.O. Box 197
1071 WIEN
Tel.: 0043 - 1 - 526 09 90
Fax: 0043 - 1 - 526 09 92

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00

IP 1 Welt reisen (81')
Mittwoch, Kino Piccolo, 11:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 20:00

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 8 Sound, Voice, Noise and Music (80')
Freitag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 12:00



ARE YOU IN LOVE

SABINE MOOIBROEK

BETACAM SP, FARBE, 00:05:07, NIEDERLANDE 1997

Ein Mann ruft Fragen auf einem Gletscher.

A man recalls questions on a glacier.

FILM/BIOGRAPHY: * 1967 in Langnau; HSf6Z und Kunstakademie Gerrit Rietveld, Amsterdam. Freischaffende Künstlerin und Filmmacherin.
Amanda (1994), Sprinkhaan wil niet springen (1995), hoe deze genodigden praten - wi die gescht reded (1996)

DISTRIBUTION: Sabine Mooibroek
Burmanstrasse 30III
1091 SK Amsterdam
Tel.: 0031 - 20 - 694 35 45
Fax: 0031 - 20 - 694 35 45



THE INNOCENTS ABROAD

GERD GOCKEL

SUPER 8, FARBE, 00:10:00, DEUTSCHLAND 1998

"Nun. Ich verehere das gewaltige Genie Michelangelos, des Mannes, der gross als Maler, Bildhauer, Baumeister - gross in allem war, was er unternahm. Aber ich mag Michaelangelo nicht zum Kaffee, zum zweiten Frühstück, zum Mittagsbrot, zum Tee, und zum Nachtessen haben und auch noch zwischen den Mahlzeiten. Ich liebe einen gelegentlichen Wechsel..."

Loosely based on Samuel L. Clemens satirical travelogue, this film uses photo-collages and watercolours to poke fun at the intolerance and ignorance towards other cultures portrayed in the book.

* 1967 in Langnau; HSf6Z und Kunst 1960; Studium an der HBK Braunschweig; 1990 Gründung der anigraf Filmproduktion in Hannover, seit 1992 Lehrbeauftragter für exp. Animationsfilm an der HBK Braunschweig.
Crofton Road SE.5 (1990), Busy Body (1991), Miles, so What (1993), Tossing Pies (1995), Muratti und Sarotti (1998)

DISTRIBUTION: anigraf
Bödekerstrasse 92
30161 Hannover
kwinter@dm.fh-hannover.de
Tel.: 0049 - 511 - 66 01 65
Fax: 0049 - 511 - 66 73 27



BASIC AUTOPSY PROCEDURES

ALESSANDRO AIELLO

SUPER 8, 16MM, FARBE & S/W, 00:11:00, ITALIEN 1996

Zwei Film-Essays, die vorwiegend auf Post-Situationistischen Argumentationen beruhen: a - Found Footage von: Neuropathologische Fälle (1908), Ton, Energie, Wellen (Dok.), „Le Sang de Bêtes“ (1949), Sexy Unterwäsche II. Texte: „Jeder Junge verändert sich, wenn er erwachsen wird“, Hexenhandbuch / b - Found Footage: eine sich wiederholende Szenenstruktur von Fritz Lang's „Spione“

Two film-essays mainly based on post-Situationist arguments. a - Found Footage from: Neuropathology Cases, 1908 / Sound, Energy, Waves (doc.) / Le Sang de Bêtes, 1949 / Text: „Every boy changes when growing up“ / The Witchcraft's Handbook - Found Footage: b - scenes from „Spione“ by Fritz Lang.

FILM/BIOGRAPHY: Alessandro Aiello lebt in Catania. Er ist Filmmacher und Mitbegründer (1992) von Cane Capovolto, einem Kollektiv, das vorwiegend mit Super-8 arbeitet. Später wurde mit dem PLAGIUM-Projekt eine Serie von Videoarbeiten produziert, die auf Found-Footage und "kognitiver Dissonanz" beruht.
F - for Fake: The Black Sun (1997), Evil and Pop Culture (1997), Unclean Pop (1997), L'attacco col fuoco (1997)

DISTRIBUTION: Cane Capovolto
Via Cervignano, 15
95129 CATANIA
Tel.: 0039 - 95 - 381936
Fax: 0039 - 95 - 381936



BEYOND ULTRA VIOLENCE: UNEASY LISTENING BY MERZBOW

IAN KERKHOF

BETA SP, FARBE, 00:72:00, NIEDERLANDE 1998

Inspired open form „documentary“ and meditation upon the work, creative sources and ideas of the influential japanese electronic music composer Merzbow. Kerkhof works creatively to make a fierce homage with a visual intensity and aggression that echoes the powerful effect of the sounds created by his subject.

FILM/BIOGRAPHY: *1964 in Südafrika, seit 15 Jahren in Holland. 1986 - 88 Programmacher im Amsterdamer Piratensender Radio 100, daneben Musik- und Filmjournalist 1990 Holländische Film- und Fernsehakademie.
The Mozart Bird (1993), The Dead Man 2: Return of the Dead man (1994), Nice to Meet You, Please Don't Rape Me (1994), Naar de Klote! (1996)

DISTRIBUTION: Ian Kerkhof
P.O. Box 18252
1001 ZD AMSTERDAM
Tel.: 0031-20- 6720134

IP 8 Sound, Voice, Noise and Music (80')
Freitag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 12:00

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00

IP 6 Auf der Durchreise (87')
Donnerstag, Kino Piccolo, 14:00
Samstag, Kino Piccolo, 14:00



BLIGHT

JOHN SMITH

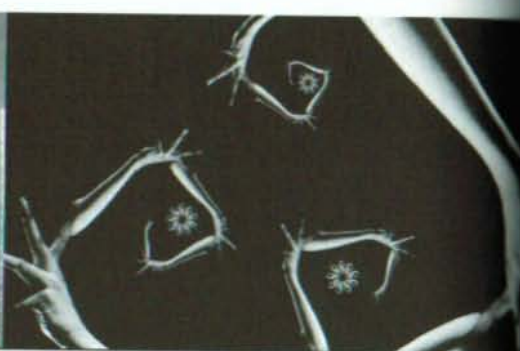
BETA SP, 00:14:00, ENGLAND 1996

Blight is a music film made in collaboration with the composer Jocelyn Pook. It revolves around the building of the M11 Link Road in East London, using images and sounds of demolition and road building in conjunction with the spoken words of local residents.

FILM/BIOGRAPHY: * 1952 in London. Since the 1970s John Smith's works has embraced the "spectrum of narrative" to play word against picture and chance against order. His films can be enjoyed as stories: films for everyone, especially in their humour.

Slow Glass (1989), Gargantuan (1992), Home Suit (1994)

DISTRIBUTION: London Electronic Arts (LEA)
2-4 Hoxton Square
LONDON N1 6NU
lea@easynet.co.uk
http://www.lea.org.uk
Tel.: 0044 - 171- 684 0101
Fax: 0044 - 171 - 684 1111



BUSBY

ANNA HENCKEL-DONNERSHARCK

35MM, S/W, 0:03:18, DEUTSCHLAND 1997

Inspiziert von Wasserballett, Hollywood-Glamour und der mannigfaltigen Geometrie der Natur entführen tanzende Hände in eine abstrakte Welt aus immer neuen Ornamenten und Choreographien. Eine Hommage an Busby Berkely, der als Choreograph in Hollywood stilbildend war.

A homage to Busby Berkely, THE ultimate Hollywood choreographer.

FILM/BIOGRAPHY: * 1973 in Indonesien. Aufgewachsen in Japan, England und Deutschland. Einjähriges Kunst- und Designstudium in London, seit 1994 Studentin an der Filmakademie Baden-Württemberg. verschiedene Kurzfilme

DISTRIBUTION: Filmakademie Baden-Württemberg GmbH
Mathildenstrasse 20
71638 Ludwigsburg
Tel.: 0049 - 7141 - 969 230
Fax: 0049 - 7141 - 969 298



CORPS FLOTTANT

ROBERT CAHEN

BETACAM SP, FARBE, 00:12:55, FRANKREICH 1997

Ein Japan, das stehengeblieben ist in der Zeit; Männer und Frauen sind mit der Erde verbunden, die sie bearbeiten. Treibend an der Oberfläche des Wassers einer thermischen Quelle....

Wir reisen, geführt vom Maler und seinem Blick auf der Suche nach einer tiefen inneren Ruhe (inspiriert durch den Helden des Romans „Söseki“ Oreiller d'herbes). Die Reise desjenigen, der verstanden hat, dass es überall schwer ist zu leben.

FILM/BIOGRAPHY: * 1945 à Valence, lives and works in Paris and Mulhouse in music, photography and cinema - as "videast" since more than 20 years his position is between the frontlines of the different arts.
7 visions fugitives (1995), Voyage d'hiver (1993), La nuit des bougies (1993)

DISTRIBUTION: Robert Cahen
22, Place du Printemps
68100 MULHOUSE
Tel.: 0033 - 3 - 89 665437
Fax: 0033 - 3 - 89 56 64 39

CRUSH

NELSON HENRICKS

BETA SP, FARBE & S/W, 00:12:00, KANADA 1997

Crush is the story of a man who wants to turn into animals as told by the man himself, and one or two observers. He employs a variety techniques to transform himself into a beast. As the narrator descends into his private obsessions, we begin to perceive the distorted outlines of reason which guide his descent. The trajectory he defines allows us to reflect upon the correlations between the body and identity, our culture's obsession with the body beautiful, and what it means to be human.

FILM/BIOGRAPHY: * in Albert, studied at the Alberta College of Art until 1986. He has worked in a variety of mediums, but is best known for his videotapes. In 1991 he moved to Montréal and now teaches Video Productions there.
Conspiracy of Lies (1992), Emission (1994), Shimmer (1995)

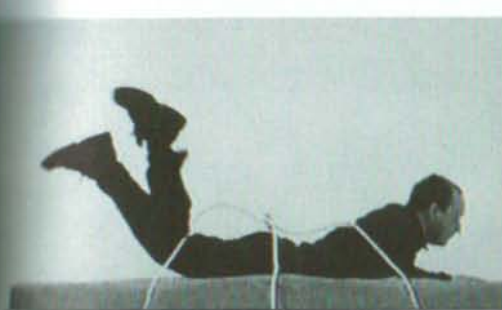
DISTRIBUTION: London Electronic Arts (LEA)
2-4 Hoxton Square
LONDON N1 6NU
Tel.: 0044 - 171- 684 0101
Fax: 0044 - 171- 684 1111
lea@easynet.co.uk
http://www.lea.org.uk

IP 4 The Private Side of History (76')
Mittwoch, Kino Piccolo, 20:00
Freitag, Kino Piccolo, 14:00

IP 1 Welt reisen (81')
Mittwoch, Kino Piccolo, 11:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 20:00

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 7 Unterhaltungsmaschine TV (75')
Freitag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 10:00



CSERMANEK CSÓKJA

KÁDÁR'S KISS. PÉTER FORGÁCS

BETA SP, FARBE & S/W, 00:46:00, UNGARN 1997

The question that this poetic film raises is the following: does the private existence of the Hungarians constitute a counterpoint to the obscenity of political texts? The alluvial deposits of private films preserve the period better than anything else. A collage-poetry of the Hungarian socialism between 1963-71.

FILM/BIOGRAPHY: * 1950, Budapest. Kunstakademie. Videofilme seit 1978. Hat vor zehn Jahren begonnen, neue Filme aus alten Amateurfilmen zusammenzustellen und darin eine einzigartige Perfektion erreicht. Für seine Serie "Das Private Ungarn" erhielt er internationale Anerkennung und zahlreiche Preise. Bartos Family (1988), Marai Herbal (1991), Wittgenstein Tractatus (1992), Meanwhile Somewhere ... 1940-43 - An Unknown War (1995)

DISTRIBUTION: Péter Forgács
Mese köz 10
1121 Budapest
Tel.: 0036 - 30 - 643029
Fax: 0036 - 1 - 200 76 24
pforagacs@mail.datanet.hu

DE LA VITESSE DES EVENTAILS

NICOLE & NORBERT CORSINO

BETACAM SP, FARBE & S/W, 00:23:47, FRANKREICH 1996

Schon die ersten Bilder zeigen, dass es nicht darum geht, die Orte und Menschen in Nordvietnam auf exotische oder historische Weise darzustellen. Die Landschaften und Körper sind auf zweierlei Weise dargestellt. (...) Manche Gesten stammen aus einem antiken Repertoire, andere sind zeitgemäss, wieder andere entspringen einer besonderen Wahrnehmung wie ein Landschaftsmotiv für das Vietnamesische Territorium.

From the first shots, it is seen that the image to be given of the places and people of North Vietnam should try to not fall into an exotic or historical documentary form. The idea of landscapes and bodies is imposed in 2 ways. (...) Certain gestures belong to an ancient repertoire, others are clasped as contemporary.

FILM/BIOGRAPHY: Nicole and Norbert Corsino live and work as choreographers and directors in Marseille. Circumnavigation: Lisbonne, Vigo (1992), Circumnavigation: Vancouver (1994), Totempol (1994), HHH - Hip- Hop Hérímoncourt (1997)

DISTRIBUTION: Heure Exquise !
Avenue de Normandie
59370 MONS EN BAROEUL
Tel.: 0033 - 20 - 40 95 74
Fax: 0033 - 20 - 47 97 67

DEVICE

JOHN WOOD UND PAUL HARRISON

BETA SP, FARBE, 00:03:00, ENGLAND 1996

Inspired by various objects such as roller-skates, escalators and diving boards, Device is a sequence of events exploring certain demanding physical movements. Some of them are useful, some elegant, and some violently clumsy. It takes the narrative out of slapstick and heightens the deadpan, leaving a set of minimalist gags.

FILM/BIOGRAPHY: John Wood: * 1969; Bath College of Higher Education B.A. (Hons), Fine Arts, First Class. Paul Harrison: *1966; Bath College of Higher Education B.A. (Hons), Fine Arts, First Class. Zahlreiche Preise und Ausstellungen in Europa
Device (1996.), October 17 (1997), Three-legged (1997)

DISTRIBUTION: London Electronic Arts (LEA)
2-4 Hoxton Square
LONDON N1 6NU
Tel.: 0044 - 171 - 684 0101
Fax: 0044 - 171- 684 1111
lea@easynet.co.uk
http://www.lea.org.uk

DIAL H-I-S-T-O-R-Y

JOHAN GRIMONPREZ

BETACAM SP, FARBE & S/W, 00:68:00, BELGIEN/FRANKREICH 1997

Buckle up for the unofficial chronicle of worldwide airplane hijacking! This pseudo-documentary will take you on a playful-subversive tour from the romantic hijacker-revolutionary of the sixties and the seventies to the cynical, anonymous parcel bombs of the nineties. Inspired by two Don DeLillo novels - White Noise and Mao II, and savouring the writer's motto „Home is a failed idea“, director Johan Grimonprez fully demonstrates how the spectacle of international terrorism and the desire for the ultimate disaster invade all living rooms to threaten our domestic bliss. Music by David Shea.

FILM/BIOGRAPHY: Johan Grimonprez studied at Akademie voor Schone Kunsten (Ghent), School for Visual Arts (New York), Whitney Museum Independent Study Program (New York) and Jan Van Eyck Akademie (Maastricht). He is currently working and living on a DAAD grant in Berlin. Smell the Flowers While You Can (1994), La Force fait l'union fait la force (1994), Kobarweng, or Whrerer is Your Helicopter? (1992)

DISTRIBUTION: Incident
PO Box 1424
1000 BRUXELLES 1
Tel.: 0032-2-223 59 85
Fax: 0032-2-223 59 85
incident@skynet.be

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 2 The Experience is the Evidence (87')
Mittwoch, Kino Piccolo, 14:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 22:00

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15

IP 6 Auf der Durchreise (87')
Donnerstag, Kino Piccolo, 14:00
Samstag, Kino Piccolo, 14:00



DAS DRITTE FENSTER

HANNA NORDHOLT UND FRITZ STEINGROBE

16 MM, S/W, 00:18:30, DEUTSCHLAND 1997

Angeregt durch Paul Virilios Text „Krieg + Kino“ beschreibt der Film anhand der Auswertung von Eidechsenbildern die parallele Entwicklung von Kinomaschinerie und Militärtechnik. Die Interpretation von Luftbildern erfolgt mit Hilfe qualitativer und quantitativer Analysen logischer Kombinationen und subjektiver Erfahrung.

FILM/BIOGRAPHY: Hanna Nordholt und Fritz Steingrobe leben und arbeiten in Hamburg. Diverse Kurzfilme, vorwiegend Super-8, seit 1985. Möchte jemand einen Keks (1990), Headquarter (1992), Kirch, Augstein, Berlusconi (1994)

DISTRIBUTION: Hanna Nordholt, Fritz Steingrobe
Vereinstrasse 32
20357 Hamburg
Tel.: 0049 - 40 - 430 13 21
Fax: 0049 - 40 - 430 13 21

DÜSSELDORF

SYL BETULIUS

BETA SP, FARBE, 00:04:10, SCHWEIZ 1997

„Als Baby im Salzwasser vom Pazifik, geschwommen als Backfisch in dem kalten Rhein, tauche ich heute in den Zürichsee und manchmal, wenn es mir fast die Luft nimmt, schwimm ich im See und träume vom Meer, schluck ich Meerwasser und träume vom Fluss; und das ist das Verwirrende.“

FILM/BIOGRAPHY: * 1966 in Bern; F + F Schule für Kunst und neue Medien in Zürich; 1992 - 1997 gemeinsame Projekte mit Co-Gründer; seit 1997 Cutterin beim Schweizer Fernsehen DRS
Haut im Mund (1995), New York (1995), Drip - Drop (1996), diverse Videoinstallationen seit 1994

DISTRIBUTION: Syl Betulius
Splügenstrasse 11
8002 ZUERICH
Tel.: 0041 - 01 - 210 79 32
Fax: 0041 - 01 - 210 79 32



EN PASSANT

NICOLE WANGLER

16MM, FARBE, 00:02:24, SCHWEIZ 1996/97

Funkelnde Nacht, in der Peripherie des städtischen Lebens.

Nuit de la glisse, à la périphérie de la vie urbaine.

FILM/BIOGRAPHY: * 1970, studiert an der HfSG Zürich, Studienbereich Film/Video.
en tournant (1996), Springroll (1996), in-formation (1997)

FILM/BIOGRAPHY: Schule für Gestaltung Zürich
Limmatstrasse 65
8031 ZUERICH
Tel.: 0041 - 01 - 446 21 11
Fax: 0041 - 01 - 446 21 22



ENTWEDER - ODER

VEIT-LUP

BETA SP, FARBE, 00:10:40, DEUTSCHLAND 1996

An der kurzweiligen Oder, im Land wo Milch und Honig fliesst, steht der Grenzpfahl und spielt vielleicht eine Hauptrolle. Ansonsten spielt die Musik, verwirrt das plastische Gleiten durch die Kulturlandschaft entlang der Sollbruchstelle zwischen Entweder-Oder und Weder-Noch. Einmal Frühling rückwärts bitte. Das Tauwetter führt direkt aufs Glatteis, um dann musikmässig abzusaufen.

FILM/BIOGRAPHY: * 1960; Politikwissenschaft, Deutsche Literatur / Philosophie und Bildende Kunst in Freiburg, Wien, Coleraïne und Belfast. Videokunstproduktionen seit 1990; lebt in Berlin.
ENTZUG (1997), COR---kämpfende Herzen (1997), stAtt-Land-fluss (1997)

FILM/BIOGRAPHY: Veit-Lup
Krausnickstrasse 10
10115 Berlin
Tel.: 0049 - 30 - 283 41 54
Fax: 0049 - 30 - 283 41 54

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 10 Film Pur (71')
Sa 23. Mai 98, Kino Piccolo, 22:00
So 24. Mai 98, Kino Piccolo, 15:30



FEELING MY WAY

JONATHAN HODGSON

BETA SP, FARBE, 00:05:32, ENGLAND 1997

An account of a journey from home to work as seen through the filter of the conscious and subconscious mind. Through the use of moving collages and painterly animation laid over Hi-8 footage, the viewer is able to share the traveler's experience and his mental reactions to the trials and triviality of urban existence.

FILM/BIOGRAPHY: * 1960 in Oxford. He studied at Liverpool Polytechnic and the Royal College of Art; he has worked as commercial animation director since 1985. Menagerie (1984), Train of Thought (1985), Doomsday Clock (1987).

DISTRIBUTION: ARTS COUNCIL
14 Great Peter Street
LONDON SW1P 3NQ
Tel.: 0044-171-333 01 00
Fax: 0044-171-973 65 90



FILM IST MEHR ALS FILM

GUSTAV DEUTSCH

35 MM, FARBE & S/W, 00:01:00, ÖSTERREICH 1996

Film ist das Wort, bildfüllend, weiss auf grün, stumm. Dann beginnen die Dinge sich zu bewegen, Schriften zu rollen und die Eindrücke zu prasseln: mehr allerdings in die Gehörgänge als in Richtung Netzhaut, obwohl man immer wieder ganz kurz nur, ein Auge sehen kann, alleingelassen und bigger than life: ein zerlegter Mensch - und ein Film für die Ohren. Das Kino folgt, nicht nur bei Deutsch und nicht nur manchmal, einer verqueren Logik.

FILM/BIOGRAPHY: *Wien 1952 - Zeichnungen seit 1962 - Musik seit 1964 - Fotografie seit 1967 - Architektur seit 1970 - Videos seit 1977 - Filme seit 1981 - Töne seit 1981 - Aktionen seit 1983 in Österreich, Deutschland, England, Luxemburg, Frankreich, Marokko, Griechenland, Türkei. Film/Spricht/Viele/Sprachen (1995), Taschenkino (1995), Marriage blanc (1996), no comment - minimumus AUSTRIA (1996)

DISTRIBUTION: Sixpack Film
Neubaugasse 36
P.O. Box 197
1071 WIEN
Tel.: 0043 - 1 - 526 09 90
Fax: 0043 - 1 - 526 09 92



THE FILM OF HER

BILL MORRISON

35MM, S/W, 00:12:00, USA 1996

The Film of Her, tells the story of a clerk who rediscovers an ancient film collection in the vaults of the Library of Congress. For legal purposes, this collection had been printed on paper. Consequently, these prints had survived, while the volatile nitrate originals had long since disappeared. The memory of an early porn actress inspires him his struggle to save her, the collection, and himself, from obscurity.

FILM/BIOGRAPHY: Bill Morrison ist ein Filmemacher aus New York, der dem europäischen Publikum vor allem durch seinen Film „The Death Train“ bekannt ist. The Film of Her (1996), Nine Days North (1996), Another Sky (1997)

DISTRIBUTION: FABRICA SpA
Via ferrarezza
31050 CATENA DI VIVLORBA, (TV)
0039 - 422 - 616 100 Fax 0039 - 422 609 088
fabrica@fabrica.it



HAPPY-END

PETER TSCHERKASSKY

35 MM, FARBE, 00:12:00, ÖSTERREICH 1996

„Happy End“ ist eine Bearbeitung fremder Home movies aus den 60er und 70er Jahren. Die gewählten Ausschnitte aus vielen Stunden inszenierten Privatlebens von „Rudolf“ und „Elfriede“ kreisen um demonstratives Feiern, Alkoholtrinken und Tortenessen zu zweit. Im ersten Moment wirken die Aufnahmen fast wie eine unfreiwillige Komödie - aber die Leichtigkeit und Lebensfreude der Beiden ist so ansteckend, dass man nicht über sie, sondern nur mit ihnen lachen kann.

FILM/BIOGRAPHY: * 1958 in Wien. 1979 bis 1984 Aufenthalt in Berlin. Studium der Philosophie. Unterrichtet an der Akademie für Künste in Linz. Mitbegründer von Sixpack, Wien. Organisator von verschiedenen Avantgarde Festivals in Wien und Filmtouren im Ausland. Viele Veröffentlichungen und Vorlesungen über die Geschichte und Theorie des Avantgardefilms. kelimba (1986), tabula rasa (1987/89), Shot-Countershot (1987), Parallel Space: Inter-View (1992)

DISTRIBUTION: Sixpack Film
Neubaugasse 36
P.O. Box 197
1071 WIEN
Tel.: 0043 - 1 - 526 09 90
Fax: 0043 - 1 - 526 09 92

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 4 The Private Side of History (76')
Mittwoch, Kino Piccolo, 20:00
Freitag, Kino Piccolo, 14:00

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15



HOST

KIRSTIN LUCAS

HUMAN REMAINS

JAY ROSENBLATT

16MM, S/W, 00:30:00, USA 1998

VHS, FARBE & S/W, 00:07:36, USA 1997

A young woman logs into an on-line therapy session hosted by the system operator of a streetside multi-media kiosk. (...) My script dismantles the concept of the modular databoy with dry humour, satirizing relationships between body and machine that are inherent within technical language (aging / obsolescence, implants / upgrades, amnesia / memory loss).

FILM/BIOGRAPHY: *1968 in Davenport, Iowa; von 1996 - 1997 mehrere Ausstellungen zusammen mit anderen Künstlern in den Staaten, Kanada, Mexiko und Europa. Teilnahme an mehreren internationalen Festivals. 1997 Preis der "semaine de la vidéo" Saint-Gervais, Genf. Inforeceptor, work in progress (1994), Watch out for invisible ghosts (1996), Action (1996), Cable Xcess (1996)

DISTRIBUTION: Electronic Arts Intermix
542 West 22nd Street - 3rd Floor
NY 10011 NEW YORK
eai@interport.net
www.eai.org
Tel.: 001 - 212 - 337 - 06 80 Fax: 001 - 212 - 337 - 0679

Like an archeologist, the filmmaker shifts through old remains and uncovers intimate details of five infamous men. We learn about their favorite food, films, habits and sex lives yet there is no mention of their public lives or of their place in history. Although intentionally omitted, the horrors for which these men were responsible hover over the film.

FILM/BIOGRAPHY: Jay Rosenblatt has been making film since 1981. His films have won several awards. He has been a film instructor for since 1989 at various schools in the Bay Area, San Francisco. Brain in the Desert (1990), The Smell of Burning Ants (1994) VIPER-Film-Award 95, Period Piece (1996)

DISTRIBUTION: Danish Filminstitute
Vogenmagergade 10, 4
1120 COPENHAGEN K
Tel.: 0045 - 33 - 74 34 80
Fax: 0045 - 33 - 74 34 90



IN THE COURSE OF HUMAN EVENTS

DOMINIC ANGERAME

16MM, S/W, 00:23:00, USA 1997

An exquisite black and white surrealist depiction of the Embarcadero Freeway demolition, in which dinosaurlike tractors gnash at an organic tangle of steel reinforcement. Like a moving gallery installation, the 23 minutes piece is composed of individual shots so precise and emotionally evocative that each could stand on its own as testimony to Angerame's astounding talent.

FILM/BIOGRAPHY: Since 1969 Dominic Angerame has made more than 25 films that have been shown and won awards in Film Festivals around the world. He is the Executive Director of Canyon Cinema, renowned distributor of avantgarde and experimental films and videotapes. He has been teaching filmmaking, cinema studies and film production since 1984. Deconstruction Sight (1990), Premonition (1995), Line of Fire (1997)

DISTRIBUTION: Canyon Cinema
2325 Third Street
94107 San FRANCISCO, CA



LOCKED GROOVE

CASPAR STRACKE

BETA SP, FARBE, 00:10:00, USA 1997

Locked Groove is based on daily life choreography, a socio-semiological investigation of movements in public space within the context of urbanity and life procedures. It features close-up shots of the most often executed movements (the typical gestures) with the most common jobs in the city of Hull, England, where the video was shot.

FILM/BIOGRAPHY: Caspar Stracke has made experimental films since 11 years and video since 6 years. A lot of his work had been developed in site-specific contexts and also appear as an installation or multi-projection. He studied at Academy of Fine Arts (HBK) Braunschweig Germany, received a DAAD fellowship for New York in 1994. He currently lives in New York and Hamburg. Circle's Short Circuit (1997), Deconstructed Educational Short Series (1996), Afterbirth (1995), Everyone His Own Soccerball (1995)

DISTRIBUTION: the video kasbah, NY
515 E 6th Street # A1 10009
NEW YORK
Tel.: 001 - 212 - 473 39 14
Fax: 001 - 212 - 473 39 14
kasbah@earthlink.net

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 1 Welt reisen (81')
Mittwoch, Kino Piccolo, 11:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 20:00

IP 6 Auf der Durchreise (87')
Dienstag, Kino Piccolo, 14:00
Samstag, Kino Piccolo, 14:00

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00



LOSING SLEEP

DOUG PORTER

BETA SP, FARBE & S/W, 00:17:30, CANADA 1996

Das Portät eines bekennenden Hackers, der an chronischer, sozusagen computerinduzierter Schlaflosigkeit leidet. Die Tag und Nacht fortdauernde Datenflut hat ihn nach und nach in ein wirkliches Cyber-Environment gezogen, das keinen Platz für Schlaf, keine Gelegenheit zum "Abschalten" lässt. Jede Rückkehr in die Realwelt ist ein Kampf, jedes sich in den Schlaf ergeben gleicht einer Niederlage.

Losing Sleep presents interview footage of a selfconfessed computer hacker who is struggling with cronic insomnia. His work on the computer has become such an allencompassing cyber-world, that for him returning to the grounded physical world is a frightening endeavour.

FILM/BIOGRAPHY: Doug Porter uses the computer as a tool for time-based and interactive media. Doug is a video and computer artist working as a Sessional Instuctor at the Nova Scotia College of Art & Design, Halifax. Walkers (1992), Time has no Image (1991), I'd like to move on if I could, please (1990)

DISTRIBUTION: V-TAPE
401 Richmond Street West Suite 452
M5V 3A8 TORONTO. ONTARIO

MIX 2 (21 SZENEN 1997)

DIETMAR BREHM

16 MM, FARBE, 00:38:00, ÖSTERREICH 1997

Wie von selbst entstanden im Frühling 1997 in kurzen Abständen 21 Szenen, die vor der Kamera inszenierte kleine absurde Stücke oder durch Kompilierung entstandene 16mm Matrix-Untersuchungen zeigen. Die verschiedenen Realitätsebenen formierte ich im Sommer zur Mix-2 Rolle, die ich im Herbst vertonte. (Dietmar Brehm)

21 scenes which at short intervals came into existence as if from their own accord in the spring of 1997 during various 16mm matrix investigations. In summer I formed them into the Mix-2 reel and added the sound in autumn. (Dietmar Brehm)

FILM/BIOGRAPHY: *1947 in Linz, Österreich. 1967-72 Studium der der Malerei an der Kunstschule Linz. Ab 1973 Lehrbeauftragter an der Hochschule für Gestaltung Linz. Zahlreiche Filmvorführungen und Ausstellungen im In- und Ausland. Macumba (1995), Alarm (1996), Korridor (1998)

DISTRIBUTION: Sixpack Film
Neubaugasse 36
P.O. Box 197
1071 WIEN
Tel.: 0043 - 1 - 526 09 90
Fax: 0043 - 1 - 526 09 92



PASSAGEN / PASSAGES

LISL PONGER

35 MM, FARBE, 00:12:00, ÖSTERREICH 1996

Lisl Ponger erzeugt eine imaginäre Karte des zwanzigsten Jahrhunderts, auf der sich Emigrationsgeschichten wie Spuren eines abendländischen Gedächtnisses eintragen. Sie macht deutlich, dass es kein hermetisches Gedächtnis noch eine feststehende Unschuld der Bilder gibt - und dass die found footage Kunst keiner Kunstgriffe bedarf, um die Nahtstellen zwischen Privatheit und dem verborgenen Politischen sichtbar zu machen.

Lisl Ponger creates an imaginary map of the twenieth century on which the stories of emigration are engraved like well-worn tracks of occidental memory. Where images are concerned, neither hermetic memory nor immutable innocence exists and that found footage art requires no artificial manipulation to make the seam between privacy and hidden political agendas visible.

FILM/BIOGRAPHY: * 1947 in Nürnberg. Fotoklasse an der Graphischen Lehr- und Versuchsanstalt in Wien. 1974-78 Reisen in Mexiko und USA. Filme seit 1979. Gründungsmitglied von Sixpack Film. Mitglied der Wiener Sezession lebt und arbeitet in Wien. Substantial Shadows (1987), Train of Recollection (1988), Semiotic Ghosts (1990)

DISTRIBUTION: Sixpack Film
Neubaugasse 36, P.O. Box 197
1071 WIEN
Tel.: 0043 - 1 - 526 09 90
Fax: 0043 - 1 - 526 09 92

PENSÃO GLOBO

MATTHIAS MÜLLER

16 MM, FARBE, 00:14:58, DEUTSCHLAND 1997

Ein Mann bereitet sich auf seinen bevorstehenden Tod vor. Er tritt eine Reise an, von der er annimmt, das es sich um seine letzte handelt. Sie führt ihn in die „Pensão Globo“ in Lissabon, von der er zu ziellosen Exkursionen durch die Stadt aufbricht. Der Film erzählt von einem Leben im Übergang: „Sometimes it's like I'm already gone, become a ghost of myself“.

A man faces his approaching geath. He takes a journey, his last perhaps, and ends up at the „Pensão Globo“ in Lisbon, where he sets out on aimless excursions throuhg the city. The film depicts a life in a state of transition. „Sometimes it's like I'm already gone, become a ghost of myself“.

FILM/BIOGRAPHY: * 1961. Studium Deutsch/Kunst an der Universität Bielfeld. Staatsexamen 1987. Studium Freie Kunst an der HBK Braunschweig (Filmklasse Birgit Hein / Gerhard Bütenbender) 1987-91. Meisterschülerabschluss. Filme seit 1980, seit 1985 in Zusammenarbeit mit dem Komponisten Dirk Schaefer. Sleepy Haven (1993), Alpsee (1994), Sternenschauer - Scattering Stars (1994)

DISTRIBUTION: Matthias Müller
August - Bebel -Strasse 104
33602 BIELEFELD
Tel.: 0049 - 521 - 178 367
Fax: 0049 - 521 - 178 367

IP 6 Auf der Durchreise (87')
Donnerstag, Kino Piccolo, 14:00
Samstag, Kino Piccolo, 14:00

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00

IP 10 Film Pur (71')
Samstag, Kino Piccolo, 22:00
Sonntag, Kino Piccolo, 15:30

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15



RUNNING LIGHT

LIS RHODES

BETA SP, S/W, 00:14:00, ENGLAND 1996

The journey lasted all night. The windows were blacked out. It arrived the following morning. It was difficult to know precisely where. The bus had left the tarmac'd road sometime before, perhaps half an hour before it stopped. „Running light“ is about enforced labour and displaced persons, in two places, in two periods of the 20th century. Tapped outside the law, they are seen as different, and the function of this difference hides a conflict of interest between them and the society that displaced them.

FILM/BIOGRAPHY: Lis Rhodes studied at the Royal College of Art, London. Cinema Curator, London Filmmakers' Co-op 1975-76; Founder member of Circles Women's Film & Video Distribution 1979, Arts Adviser to the Greater London Council 1982-85. Part-time lecturer, Slade School of art, London since 1978.

Pictures on Pink Paper (1982), Hang On A Minute (1985), A Cold Draft (1988), Deadline (1991), Just About Now (1993)

DISTRIBUTION: Cinenova
113 Roman Road
LONDON E2 0QN
Tel.: 0044 - 181 - 981 68 28
Fax: 0044 - 181 - 983 44 41
admin@cinenova.demon.co.uk

RUT

YUDI SEWRAJ

BETA SP, FARBE, 00:03:30, KANADA 1997

A rut is a groove or path worn down through prolonged use or habit. However, it is also the mating season of various animals.

FILM/BIOGRAPHY: *1968 in Georgetown, Guyana. His family immigrated to Canada in 1975. He studied at the Dundas Valley School of Art from 1987 to 1989, and received a BFA from the Nova Scotia College of Art and Design in 1992. He is co-founder of Sugar Press, and lives and works in Montréal. A Box of His Own (1997), Hybrid Creatures (1993), 6 Videos (1990-92, compilation tape, V-Tape)

DISTRIBUTION: Yudi Sewraj
4889 Clark
H2T 2T6 MONTREAL, QUEBEC
yudi_sewraj@babylon.montreal.qc.ca
Tel.: 001 - 514 - 843 49 67

SCHICHTWECHSEL

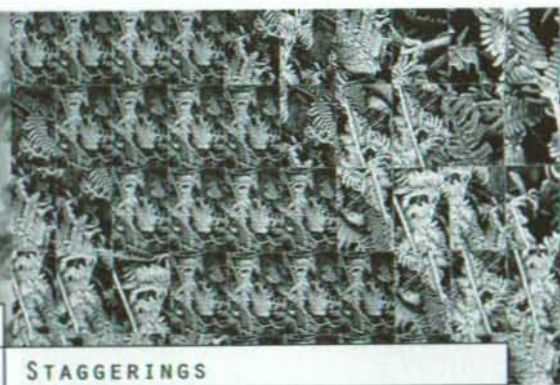
CHRISTIAN HOSSNER

16 MM, S/W, 00:08:45, DEUTSCHLAND 1997

Ein Film über den Film an sich. Nicht das, was dargestellt ist, ist Protagonist, sondern das Material, der Film: Randzahlen, Perforation und schliesslich die zerfallene Filmschicht.

FILM/BIOGRAPHY: * 1971 Christian Hossner. 1991-97 Studium Kunst- und Sozialwissenschaften Uni Siegen. 1997 Erstes Staatsexamen. Ab 1997 Kunsthochschule für Medien Köln, Bereich Medienkunst. Nipkow TV (1998), Fenstersturz (1997/98), Rotation Dance (1996)

DISTRIBUTION: Christian Hossner
Kempenerstrasse 3
50733 Köln
hossner@khm.de
Tel.: 0049 - 221 - 720 10 07



STAGGERINGS

PETER COLLIS

35MM, S/W, 00:06:00, ENGLAND 1996

As slow, relentless state of transformation persists across the screen, elements of the natural world are cut up and re-ordered. Based on a series of black and white collage photographs, Staggerings uses repetition and rhythm, change and development as the subject at the heart of the piece.

FILM/BIOGRAPHY: Fine Art and Film Graduate, Freelance Cameraman and Filmmaker. Beyond Over Conclude (1996), Immediate Spaces (1995), In Two Minds (1990)

DISTRIBUTION: LONDON FILM-MAKER CO-OP
2-4 Hoxton Square
N1 6 NU London
Tel.: 0044 - 7171 - 684 02 02
Fax: 0044 - 171 - 684 22 22

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 6 Auf der Durchreise (87')
Donnerstag, Kino Piccolo, 14:00
Samstag, Kino Piccolo, 14:00



STILL LIFE

YANN BEAUVAIS

SUPERCOLLIDER-BOUNDERIES OF
MANKIND

PAUL SWADEL UND MARC SWADEL

BETA SP, FARBE, 00:11:49, FRANKREICH 1997

Dieser Film beschäftigt sich auf mehreren Ebenen mit den Themen HIV und AIDS. (...) Es geht um das Engagement eines Menschen, der sich einer Zivilisation gegenüber sieht, die den Tod als Lebensart verkauft. Und es geht darum, zu bestätigen, dass es in dieser schönen antiseptischen Gesellschaft ein Anderssein gibt.

This film considers the subjects of HIV and AIDS from a variety of different view points. (...) It is a story of a person confronted with a civilisation which promotes death as a way of life: and it attempts to confirm that something else exists beyond this wonderful antiseptic-homogenous society in which we live.

FILM/BIOGRAPHY: * 1953 in Paris; lebt und arbeitet in Paris als Filmmacher, Kritiker und Kurator. Mitbegründer von Light Cone (frz. Verleihkooperative für experimentellen Film), Scratch Revue (zweisprachiges Magazin über zeitgenössischen und historischen Experimentalfilm); mehrere Publikationen.
We've Got The Red Blues (1991), SID AIDS (1992), New York Long Distance (1995)

DISTRIBUTION: Light Cone
rue Louis-Braille
75012 Paris
Tel.: 0033 - 1 - 46 28 11 21
Fax: 0033 - 1 - 43 46 63 76 27,

35MM, FARBE, 00:08:00, NEUSEELAND 1996

"I'm not packing protection... share this with me" A fevered endogenic virulence increase in power, a fantastic potentialisation whereby the film's very own existence is put at risk.

FILM/BIOGRAPHY: Paul Swadel, 29, is an international digital provocateur & architectonic stylist. He directs music videos & tv commercials, film drama and produces computer generated theatrical shorts. With an MFA in Intermedia Paul is heavily involved within the electronic gallery art scene in New Zealand and abroad. Marc Swadel, 24, shoots and directs international music videos and designs sound and performs in the NZ band "Hasslehoff".

DISTRIBUTION: The Moving Image Centre
27 Napier Street, Freemans Bay
1001 Auckland
Tel.: 0064 - 9 - 3732772
Fax: 0064 - 9 - 3734830
mic@mic.org.nz



THE SYNCHRONIZER

CATHY YOGAN

BETA SP, FARBE, 00:19:95, FRANKREICH 1995

With a mosaic of images taken by a collective background of memories and stereotypes, figurines dominated by time obsession or busy in evocating it. Follow one after the other dignified and „well synchronized“, in computergraphics and digital editing. „It's a techno-comedy, which fragmentes the many arts which make you appear perfect“.

FILM/BIOGRAPHY: * in Sydney, Australia. She is a musician since she was young and studied psychology, languages and philosophy. In 87 she moved to France and founded, together with D. Bariber, the Centre de Création et formation dans les arts électroniques "Fearless". Complicity (1991), Monstres (1993), Ander and Grace (1993)

DISTRIBUTION: FEARLESS
Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Marseille
184 Ave de Luminy
13288 Marseille Cedex 9
Tel.: 0033 - 04 - 91 82 65 36 Fax: 0033 - 04 - 91 82 65 38



TABU V (WOVON MAN NICHT SPRECHEN KANN)

MICHAEL BRYNNTRUP

16 MM, FARBE, 00:13:00, DEUTSCHLAND 1988/98

Der Tod ist kein Ereignis des Lebens. Den Tod erlebt man nicht./ Wenn man unter Ewigkeit nicht unendliche Zeitdauer, sondern Unzeitlichkeit versteht, dann lebt der ewig, der in der Gegenwart lebt./ Unser Leben ist ebenso endlos, wie unser Gesichtsfeld grenzenlos ist. (Ludwig Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus, Satz 6.4311)

Death is not an event in life. One does not experience death./ If one understands eternety to mean timelessness rather eternal time, then he who lives in the present will live forever./ Our life is as endless as our field of vision is boundless. (Ludwig Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus, sentence no. 6,4311)

FILM/BIOGRAPHY: * 1959 in Münster, Westfalen. 1980-82 Studium der Philosophie und Kunstgeschichte in Feilburg und Rom. Meisterschüler in der Filmklasse Prof. Büttenbender/Hein, HBK Braunschweig. Filmmacher seit 1982 HERZSOFORT.SETZUNG (1994), Aide Memoire (1995), Homo Erectus (1996)

Verleih noch offen

IP 9 Being Digital (74')
Samstag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 14:00

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15

IP 3 Körper - Gefühl und LebensArt (64')
Mittwoch, Kino Piccolo, 17:00
Freitag, Kino Piccolo, 11:00



TODAY

EIJA-LIISA AHTILA

THEA B

WAWRZYNIEC TOKARSKI

S-VHS, FARBE, 00:22:00, DEUTSCHLAND 1998

Zuschnitt von assoziativen Filmausschnitten und schematischen Computersequenzen. Prinzipiell so zusammengestellt und verfremdet, damit sie zur Illustration meiner Überlegungen, zu „Kommunikation“, die sie als Text begleiten, werden. (W. Tokarski)

FILM/BIOGRAPHY: * 1968 in Gdansk, Polen. 1986-88 Akademie der bildenden Künste in Gdansk. 1989-96 Akademie der bildenden Künste in Stuttgart und Karlsruhe. 1996 Meisterschüler von Prof. Helmut Dörner. DAAD-Preis. Mehrere Ausstellungen in Deutschland. Lebt in Stuttgart. Ausstellungen: Abschied vom Herbst (1996-98 Stuttgart), Die Wellen ersticken den Wind (1997 Karlsruhe), ars viva (1997-98 Stuttgart)

DISTRIBUTION: Wawrzyniec Tokarski
Hindenburgstrasse 40
75217 BIRKENFELD
Tel.: 0049 - 7082 - 406 44

35MM, FARBE, 00:10:00, FINNLAND 1996/97

Three polemical episodes, which discuss the relationship between father and daughter. - In a summer night grandfather dies in an accident, which is viewed through three different characters: daughter, grandmother and father. Each episode forms a meeting with a different member of the family who reveals apart of his/her private life at different periods of time.

FILM/BIOGRAPHY: Eija-Liisa Ahtila is a young Finnish female filmmaker. She is especially gifted in visual thinking and storytelling - the main characteristics of her works is a sharp, witty language and visual innovativity. If 6 was 9 (1993), me/we/okay, gray (1993), The trial (1993), Plato's Son (1991), The Nature of Things (1988)

DISTRIBUTION: The Finnish Film Foundation
60 Kanavakatu 12
00160 Helsinki
Tel.: 003589 - 9 - 622 03 00
Fax: 00358 - 9 - 62 20 30



TREPPENWITZ

FREDERIEKE JOCHEMS

MINIDV, BETACAM, FARBE, 00:05:00, NIEDERLANDE 1996

„Treppenwitz“ is an expression for the case when a joke comes to your mind too late, when you're already descending the staircase. Something alike happens in this short videofilm, in which a woman climbs an endless spiral staircase, accompanied by her glossy shopping bag which leads its own life.

FILM/BIOGRAPHY: F. Jochems lives and works in Amsterdam. She studied at the State University at Binghamton N.Y. and the Rijksacademy in Amsterdam. Her films have been shown at festivals all over the world. The past years she has exhibits in photography as well. Tourniquette (1992), His secret (1995), Co & Jack (1996), On Roses and raisins (1997), I'm going for the big time - heaven (1998)

DISTRIBUTION: Montevideo
Keizersgracht 264
1016 EV Amsterdam
Tel.: 0031 - 20 - 623 71 01
Fax: 0031 - 20 - 624 44 23
art@montevideo.xs4all.nl



TUMITINHAS

EDER SANTOS

BETA SP, FARBE, 00:04:15, BRASILIEN 1997/98

A videopoetry based on a poem of Sandra Penna which was inspired in a song for children that says about a couple who has broken-up.

FILM/BIOGRAPHY: * 1960 in Belo Horizonte, Brasilien. Abschluss: Kunststudium, Universidade Federal de Minas Gerais; Grafikdesign, F.U.M.A. Erhielt mehre Stipendien in Brasilien, Australien und Argentinien. Zahlreiche Ausstellungen und Installationen weltweit. Intriguing People Essa Cosa Nervosa (1991), Gulliver (Janaúba (1993)

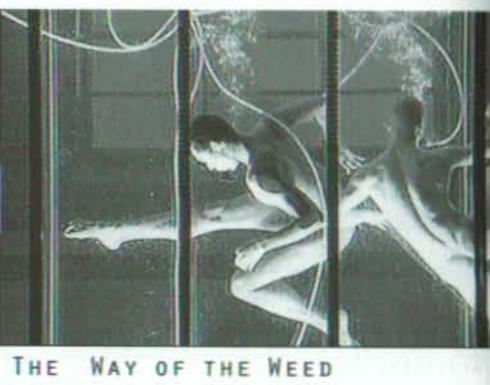
DISTRIBUTION: Emvideo
Rua Sertoos 147
30410-020 BELO HORIZONTE MG
Tel.: 0055 - 31 - 292 8155
Fax: 055 - 31 - 292 8157
emvideo@bis.com.br

IP 7 Unterhaltungsmaschine TV (75')
Freitag, Kino Piccolo, 20:00
Sonntag, Kino Piccolo, 10:00

IP 2 The Experience is the Evidence (87')
Mittwoch, Kino Piccolo, 14:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 22:00

IP 1 Welt reisen (81')
Mittwoch, Kino Piccolo, 11:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 20:00

IP 5 Bewegung im öffentlichen Raum (81')
Donnerstag, Kino Piccolo, 11:00
Samstag, Kino Piccolo, 11:15



THE WALTONS

ANNE MCGUIRE

THE WAY OF THE WEED

AN-MARIE LAMBRECHTS, PETER MISOTTEN,
ANNE QUIRYNEN

WHAT MAKES DAY AND NIGHT

JEANNE LIOTTA

WIREHEAD

NORBERT PFAFFENBICHLER UND TIMO NOVOTNY

VHS, FARBE & S/W, 00:07:00, USA 1996

This re-examination of Johnboy's near death experience at the sawmill is deft and cunning. A homespun midnight deconstruction of an entire era of television mannequins.

FILM/BIOGRAPHY: * 1965 in LeSuer, Minnesota. In San Francisco based artist whose works contain elements of impersonation and performance, personal exorcism and media critique, autobiography and soap opera. Curatorial Assistant at Pacific Film Archive in Berkeley. The Telling (1996), When I was a Monster (1996), I Am Crazy, and You're Not Wrong (1997).

DISTRIBUTION: Video Data Bank Chicago
112 South Michigan Avenue
IL, 60603 CHICAGO
Tel.: 001 - 312 - 899 51 72
Fax: 001 - 312 - 263 01 41

BETA SP, FARBE & S/W, 00:82:00, BELGIEN 1997

The year is 7079. Researcher Thomas Mcmanus is dropped in a desert and is meant to find out about an old experiment. He discovers the collector, the place where the former experiment used to take place. He manages to hack into the computer of the Head of the research and is stunned: instead of discovering weeds and weed movements he stumbles into the team of weed researchers, or rather what's left of them ...

FILM/BIOGRAPHY: Anne Quiryne arbeitet als Produzentin. Neben einigen Filmen und Clips für das Ballett Frankfurt hat sie auch eine CD-Rom für La Monnaie produziert. Peter Misotten ist meist als Regisseur tätig, u.a. für den Tanzfilm "Ulyse". Nach ihrem Studium der Theaterwissenschaft an der Universität Leuven und diversen Engagements ist An-Marie Lambrechts jetzt als künstlerische Leiterin des Kunstzentrums STUC in Leuven aktiv.

DISTRIBUTION: de Filmfabriek
Hoogstraat 33
3360 Bierbeek
Tel.: 0032 - 16 - 460100
Fax: 0032 - 16 - 461276

16MM, S/W, 00:09:00, USA 1996

This 1950's artifact is coupled with music by Nino Rota to expose the existential skeleton in the closet: our perilous journey on the planet Earth. The quintessential travel film.

FILM/BIOGRAPHY: *1960, New York University, School of Art, Alchemical Theater/ Living Theater (SchauspielerIn, MusikerIn), 1988-1995 Mediamystics (Zusammenarbeit mit Bradley Eros, Film und Performance) Ceci n'est pas (1996/98), Blue Moon (1988), Dervish Machine (1992)

DISTRIBUTION: Jeanne Liotta
240 East 4th St., App. 5A
N.Y. 10009 New York
Tel.: 001 - 212 - 533 1320
Fax: 001 - 212 - 673 1467
jeanli@interport.net
users.interport.net/ jeanli/promises.html

BETA SP, FARBE, 00:22:00, ÖSTERREICH 1996

In this utopian vision human brains are equipped with a neuronal interface. The „brain chip“ enables the user to interact mentally with external computers. Along with the legal journey into cyberspace prohibited shapes of virtual reality have evolved. During these the user gets connected to programs which stimulate the subconscious cerebral areas.

FILM/BIOGRAPHY: Norbert Pfaffenbichler und Timo Novotny sind seit 1993 Studenten der Medienklasse an der Hochschule für angewandte Kunst. 1994 Teilnahme an der Ars Electronica mit "Ars Doom". 1995 Cooperation mit Sofasurfer. Mitglieder von Monoscope The Plan (1996), Trax Data (mit Jürgen Moritz, 1998)

DISTRIBUTION: monoscope
Lorenz Mandelgasse 33
1160 Wien
Tel.: 0043 - 1 - 495 36 90
monoscope@monoscope.co.at



INTERNET-BAR-CAFE-RESTAURANT
MO-SA 07.00-00.30, SO 09.00-00.30
MYTHENSTRASSE 7 IN 6003 LUZERN
TELEFON 210 40 93, WWW.PARTERRE.CH

parterre

FILM-UND VIDEOTAGE

Film- und Videotage der Region Basel

Infos unter neuer Adresse:

Clarastrasse 48/Postfach
CH 4005 Basel

Tel 061/691 66 40

Fax 061/691 10 40

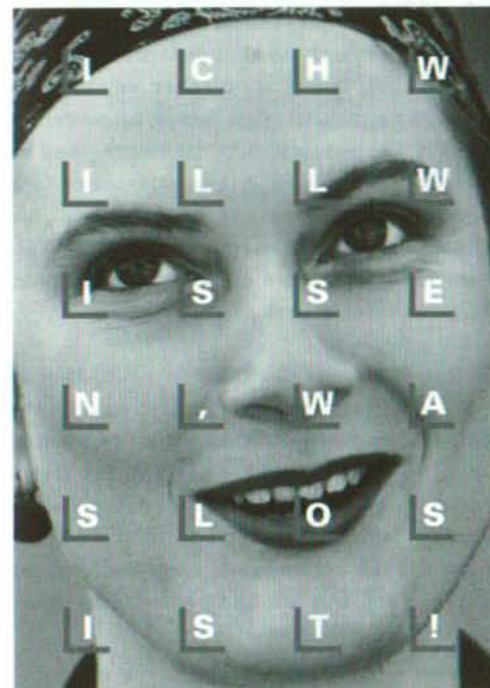
e-mail fvf@node.ch

www.node.ch/fvf



moread

werkgruppe für wort bild gestaltung idee
bruchstrasse 10 postfach 6000 luzern 7



ICH WILL WISSEN, WAS LOS IST!

Deshalb abonniere ich jetzt
den Luzerner Kulturkalender.

Fr. 40.- für 11x im Jahr.

Anruf genügt: 410 31 07

Der Kulturkalender, das Veranstaltungsmagazin
der Luzerner Kultur.
Kultur-Forum, Postfach 6337, 6000 Luzern 6

HOMMAGE À VLADO KRISTL

TRIBUTE TO VLADO KRISTL

Anlässlich seines 75. Geburtstags hat VIPER den Maler, Dichter und Filmemacher Vlado Kristl mit seinen neuesten Filmen eingeladen. Sein filmisches Oeuvre, das mit einem Animationsfilm (DON KIHOT, 1960) in Jugoslawien begann, umfasst skurrile, innovative Kurzspielfilme (z.B. MADELEINE, MADELEINE, 1963 - siehe auch das Programm „Regelverstöße 3“) sowie Spielfilme, Kurz- und Kürzestfilme für den Bayerischen Rundfunk, Filmexperimente und ganz neu Animationsfilme und Videoarbeiten.

Zahlreiche Preise hat Vlado Kristl für seine Arbeiten erhalten. Das Ärgernis Kristl ist indessen genauso notorisch. Was Vlado Kristl realisiert, entzieht sich jeder ästhetischen Norm. Mit seiner Maxime „Nur die Filme sind richtig, welche die Ordnungen zerstören. Es gibt keine andere Art von Filmmachen heute“ hintertreibt er zugleich die eigene Etablierung. Hierzulande darf er immer noch als Entdeckung gelten. Sein künstlerisches Selbstverständnis und sein kompromissloser Kampf gegen den Kulturbetrieb sind stete und unablässige Herausforderungen.

Er würde gerne kommen. Wer sich jedoch mit dem „Erfinder des Nichtfilms“ einlässt, darf sich auf Überraschungen gefasst machen. Auf den folgenden Seiten dokumentiert VIPER einen Teil der Korrespondenz mit Vlado Kristl. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses für den Katalog war noch nicht absehbar, ob er selbst (mit seinen neuen Filmen) anwesend sein wird.

Conny E. Voester

In celebration of his 75th birthday VIPER has asked Vlado Kristl, painter, writer and film-maker to show his latest film.

His film work, which began in Yugoslavia with an animated film (DON KIHOT, 1960) comprises wierd, innovative short films (eg. MADLEINE, MADLEINE, 1963 - see also program „Retrospektive 3: Regelverstöße“ as well as long and short films for Bavarian Broadcasting Corporation, film experiments and most recently animated films and videos.

The artist is however as well known for his numerous award-winning works as he for the outrage they cause. His works are beyond all bounds of aesthetic norms. „The only good films are those that destroy order and convention. There is no other way to make films today.“; with this maxim he undermines his own establishing. In Switzerland he is still considered a new discovery. His artistic conception of himself and his uncompromising struggle against the „culture industry“ are a constant challenge to all who view his work.

We are happy to say that he would like to come - however becoming involved with the „inventor of non-film“ can lead to surprises. In the following pages VIPER documents part of the correspondence with Vlado Kristl. At the deadline for the editing of the VIPER catalogue it remained unclear whether Vlado Kristl and his new film would be present at the festival.

Conny E. Voester

Hamburg, den 26.3.1998

Vlado Kristl

(Hochsch. f. bild.Künste)
Lerchenfeld 2
22081 HAMBURG
Tel 040/ 2984 32 25
FAX 040/ 25 00 69 3

aber besser Du schreibst schon ans Altenheim (wobei FAX bleibt wo es ist...vorläufig)

20251 **Tarpenbekstr. 93^b**
HAMBURG

040/ 46 37 46

An
Conny Voester

VIPER 1998

Postfach 4929
CH - 6002 **Luzern**
Tel 0041.1.450.62.62
FAX 0041.1.450.62.61

Liebe Conny,

hat mich Dein allerliebster FAX erreicht und mich erstmals in helle Begeisterung versetzt. Erst im zweiten Atemzug bin ich auf den Gedanken gekommen, zu denken. Mindestens, wie ich das schaffen kann.

I. Teil - Begeisterung

um vorweg zu nehmen, um es nicht zu vergessen, ich vergesse alles sehr schnell aber darum gründlich. Ich schreibe notgedrungen alles auf was mir in den Kopf kommt und so ist alles vor Vergesslichkeit gerettet.....also, was wollte ich sagen.....jetzt hab ich es vergessen.....nein, es geht um den

„ LETZTER KLON “

der ist im Kopierwerk.

II. Teil - Lage, Wahrheiten und Tatsachen

Erst Dienstag nächste Woche kann ich seine o-Kopie begutachten. Er ist 6'2" lang, kräftig wie der TERMINATOR, er ist ein Film der Armen. Der Inhalt den ich an die FBW schreibe liest sich so:.....ich bin arm. Systeme töten arme. Um mich zu verteidigen habe ich Kunst gemacht. Die Systeme haben sofort auch die Kunst getötet !

Als Beilage schicke ich Dir die Texte aus dem „LETZTER KLON“. Die sind nicht gesprochen sondern geschrieben. Musiziert wird von zwei Studenten und mir, gleichzeitig auf einem Konzertflügel. Eine Basseite ist gerissen, 's ist nun mal eine bewegte Musik.

Es ist wie gesagt, als Beilage, die grundsätzliche Betrachtung der Welt und des Menschen. Es ist so, daß:

„.....die erste Menschenhandlung Kunst war und sie auch die einzige Menschenhandlung bleibt !“

Von dem Ausgangspunkt muß man meine Filme sehen und sie interpretieren können. Sie zeigen andere Maße und Prioritäten die einem Menschen eigen sind. Denn alles andere sind und bleiben tierische Systeme, die Existenzlogiken der Natur, die der Kollektiv-Spezies. Also, kein Gebrauchswert meiner Filme. (Das ist schon druckreife Diskussionsvorlage) Denn, so ich weiß, keiner steht so zur Kunst und zum Film noch weniger. Ist das nicht interessant ? Ich glaube schon, weil man für sich selbst herausfinden muß, nicht erst durch die natürliche Auslese, wo man in der neue Medienlandschaft nötig ist.....das würde andersherum mehrere tausende Jahre in Anspruch nehmen.....oder!

Ist jemand bereit zu polemisieren.....? Anderswie ist es schon viel zu spät noch etwas ganz Eigenes zusammenzubringen. Im besten Falle würde ich nur 1 Gedicht und keine Bildreproduktion von meiner letzten Serie:...

TOD DER KUNST

reintun.....da es nichts von Film-Bezeichnendem und nicht den Film bezeichnend ist.....siehe die vorne zitierten Grundsätze von „Kunst und Mensch.....“ was kann ich da Photographisches hintun ??????

Diesbezüglich also kein Beitrag zum Katalog oder Heft. (Meinst Du Euren Katalog mit meinen paar Seiten drin ? Oder eigenes Heft...es ist immerhin was ganz Anderes.

Gut, was Reise betrifft wäre ich einverstanden, Schlafwagen 2. Klasse, O.K.! Denn das sind 12 Stunden Fahrt.mindestens. Wenn nicht mehr. Das Honorar ist zur Diskussion. Oder wie Du es nennst: Leihgebühren. Wie steht es mit DM.5.000,- (Wenn ich wüßte daß Ihr Sponsoren aufreiben könnt, würde ich das Doppelte für richtig halten.....)

Denn nicht zu vergessen.....die

BETACAM Digital

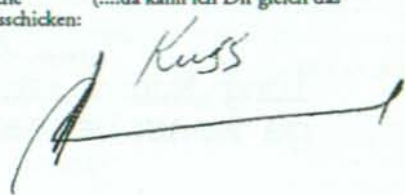
Vorführung für

Die Gnade Nichts zu sein

Habt Ihr die Geräte ? Und große Leinwandprojektion ? (84 Min.) Darauf habe ich von Dir noch keine Antwort erhalten. Ist aber extrem wichtig, weil sonst nicht vorgeführt werden kann. (Das wäre ein echter Siebenbürgerstreich, wie aus dem Buche)

Und zuguterletzt bin ich noch nicht fähig heute zu sagen, daß ich Mai komme. Es ist jetzt der Film „Der letzte Klon“, wie gesagt, fertig nächste Woche, und diese Frist ist mir gegönnt von einem Verwaltungsvice.....ich weiß nicht wie ich alles Weitere, ohne..... Selbstmord, lösen soll. Das ist leider heute noch nicht zu beantworten. Versteh mich, ich habe keine feste Bleibe mehr, es muß immer auf Glück geknobelt werden. Und da leiden Nerven und mein altes Herz. Und Geldquellen sind Glückssache (....da kann ich Dir gleich das eine Gedicht, von mir extra dafür vorgesehen, vorausschicken:

Glück ist bumm
Hamburg 1998)

Kuss


Hamburg, den 26.3.1998

Vlado Kristl-Filmprod.

Hochschule f. bild. Künste

Lehrstuhl 2

22081 HAMBURG

Tel 040 / 2984 32 25

FAX 040 / 25 00 09 3

oder:

Tarpenbekstr. 93 B

20251 HAMBURG

Tel 040 / 46 37 46

Zeichenfilm:

„DER LETZTE KLON“

(35 mm, F., 165 m 6 Min 2 Sek)

Den Inhalt kann man so formulieren

**Ich bin arm. Systeme töten Arme.
Um trotzdem zu überleben, habe ich Kunst gemacht
Systeme haben sofort auch die Kunst.....gefötet.**

Hier würde ich gern auch das Problem des Kurzfilms an sich, ansprechen.

In Bonn, zur Verleihung des Deutschen Filmpreises 1997 und dem Silberband das ich erhielt, habe ich am Mikrophon gesagt, daß der Kurzfilm eigentlich solche Preis-Veranstaltungen mindestens wöchentlich nötig hätte. Damit habe ich sagen wollen, daß der Kurzfilm noch keinen eigenen Rahmen gefunden hat. Seine Eigenständigkeit ist keinem so recht und er ist bis heute auch nirgends in bekannte und bestehende Kategorien hineingekommen. Im Kino z.B., meidet man ihn, weil man ihn als Zeitverlust empfindet. Was ihn gerade so auszeichnet ist, weswegen er nicht gefragt und nicht gesucht wird. Und man weiß echt nicht, wie man es machen soll.

Ist er ein Gedicht ? Ist er ein Scherz, eine Witz oder eine Posse ? Ist er Kabarett oder Essay oder eine Kurzgeschichte ? Ist es ein Schrei, ein Aufstand, eine Revolution ? Film ist er nicht, Gedicht auch nicht. Er ist aber immer und vom Anfang an ganz was Eigenständiges. Warum er sich dann bis heute keine Rahmenbedingungen erzwingen hat. Ein Rätsel ? Nein..... denn er ist tatsächlich das Privileg nur von Armen, nur deren Mittel, d.h.....funktioniert nur als Kunst. Zumal seine Art, eigenständiger mit der Welt umzugehen als alle heutigen Künste zusammen, macht ihn zur „Neuen Kunst“ des 21. Jahrhunderts

P.S:

(Kurzfilmfestivale waren ein Versuch für eigene Rahmenbedingungen, aber der.....endete schnell in, für Kurzfilmregisseure wenig verlockenden zugleich weit mehr erniedrigenden -Probeführungen für Fernsehanstaltzulieferer)

Hamburg, den 26.3.1998

Vlado Kristl-Filmprod.

Hochschule f. bild. Künste
Lerchenfeld 2

22081 HAMBURG

Tel 040 / 2984 32 25
FAX 040 / 25 00 69 3

oder:

Tarpenbekstr. 93 B

20251 HAMBURG

Tel 040 / 46 37 46

Zeichenfilm:

„DER LETZTE KLON“

(35 mm, F., 165 m 6 Min 2 Sek)

Fortsetzung des „ INHALTS “

**DIE ERSTE MENSCHENHANDLUNG WAR KUNST
UND SIE IST DIE EINZIGE MENSCHENHANDLUNG
GEBLIEBEN**

Was die Musik betrifft, ist diese eine Improvisation mit Absicht, daß 3 Pianisten, die sich nicht kennen, gleichzeitig, an einunddemselben Flügel improvisieren. Um so jedes Vorkommen von Strukturen, bzw. bekannten und gebräuchlichen vermeiden und trotzdem ein Werk erschaffen.

Des Weiteren dürfte ein genauso erstelltes musikalisches Werk von 45 Min. lang im dunklen Kinosaal forterklingen. (An Stelle realer Improvisierenden) Aber das ist als ein umfassenderes Weiterprogramm gedacht, hauptsächlich um die Grenzen des Kinosaals zu testen und wenn nötig, sie zu sprengen, uneffektiv zu machen, umpolen in ein anderes Geschehnis.... z.B., in Preisverleihungen. Keine Kinovorstellungsähnlichkeit mehr.....

forum
mai/juni

98

21.5. BORIS NIESLONY, KÖLN, VOR- TRAGS- «PERFOR-
MANCE» (AUFTRITT VIPER «VARIETE» AM 20.5.98)

22.5. MARIE
KAWAZU, PARIS «KOKO DAKE NO HANSHI» (SECRET STORY), PERFOR-
MANCE (AUFTRITT VIPER «VARIETE» AM 20.5.98)

29.5. KARIN
FREI «ICH BIN SO FREI» KUNSTHISTORIKERIN UND KURATORIN DES LUZERNER
AUSSTELLUNGSRAUMS

05.6. KONZERT MIT WITTMER
& WERTMÜLLER (IM TEILCHENBESCHLEUNIGER DURCH DAS PURGATO-
RIUM MITSTEPHAN UND MICHAEL)

IMMER FREITAGS (AUSSER AM 21.5. – DANN DONNERSTAGS)

IMMER 19 UHR, EINTRITT 10.-

IN DER GESTALTUNGSSCHULE MATERIAL UND FORM
(BOA-GEWERBE GEBÄUDE)

Gestaltungsschule Material und Form

Geissensteinring 41, 6005 Luzern, Tel 041-360 24 44

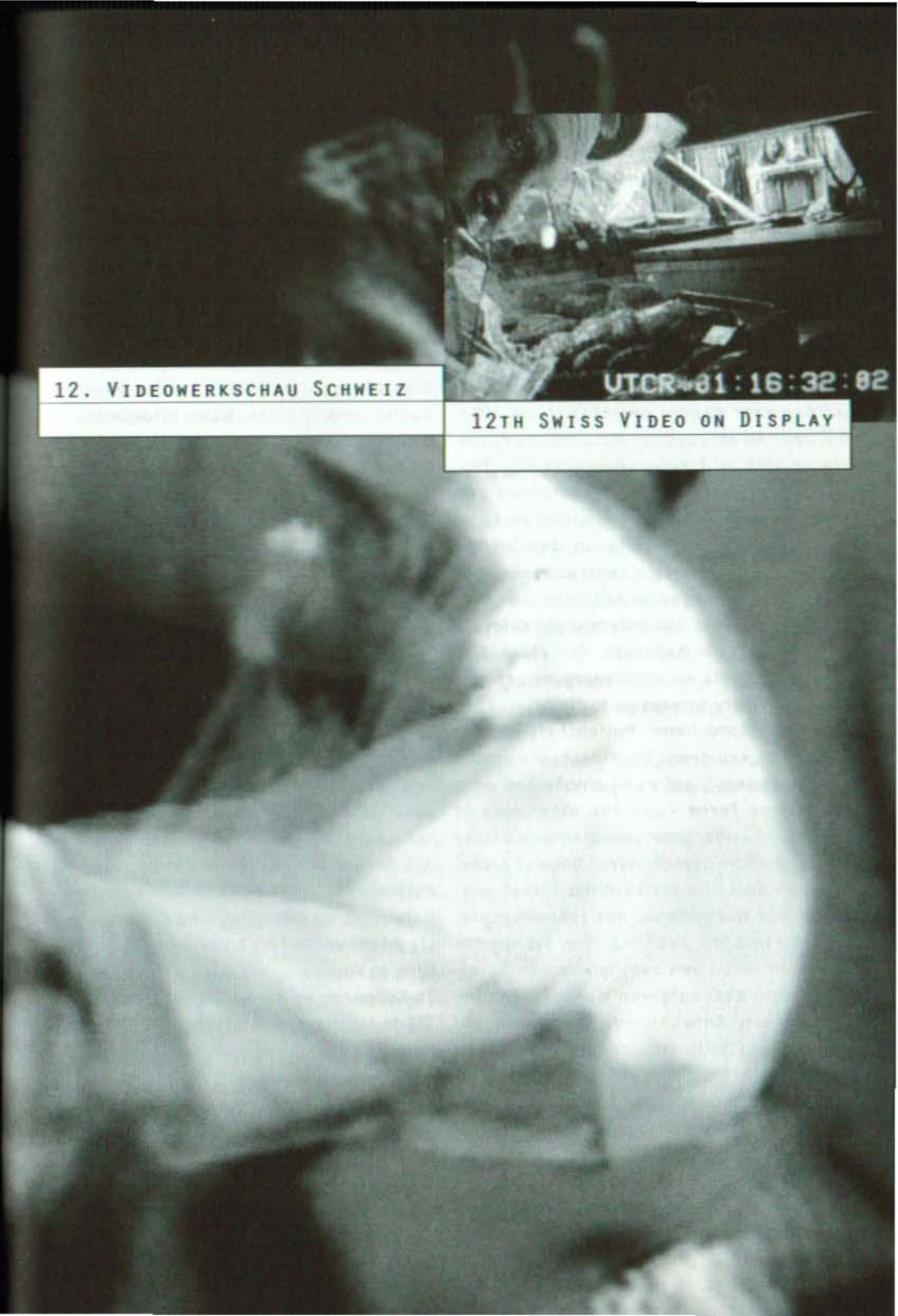


12. VIDEOWERKSCHAU SCHWEIZ



UTC#81:16:32:82

12TH SWISS VIDEO ON DISPLAY



BEGEGNUNGEN IM ANDERSWO -
WE LOVE MUSIC

EINFÜHRUNG

Die 12. Videowerkschau Schweiz steht unter dem Patronat der Suissimage, Schweizerische Gesellschaft für die Urheberrechte an audiovisuellen Werken.

Für die diesjährige Videowerkschau Schweiz wurden mehr Bänder eingereicht als 1996. Die über 90 eingegangenen Bänder präsentieren sich in 3 Programmblocken zu Themen, die bei Schweizer VideostInnen seit längerer Zeit besonders beliebt sind und dementsprechend bereits an den letzten beiden VIPER-Festivals zentral waren. Der Titel: „Begegnungen im Anderswo - we love music“ umspannt das Interessengebiet, in welchem sich die Mehrzahl der VideostInnen bewegt, die am Wettbewerb mitgemacht haben. Es wäre interessant, die Gründe für die ausgesprochene Beliebtheit dieser Inhalte zu eruieren: Die Videotapes zeigen ein „Woanders“, sei es in physischer oder imaginärer Ferne - „on the other side of the fence“ - oder dann zwischenmenschliche und -dingliche Beziehungen: Nahezu archetypische Bereiche der Auseinandersetzung. Das dritte Hauptthema, das Zusammenspiel von Bild und Ton, hat Tradition, ist aber im Unterschied zu den zwei erwähnten Bereichen sehr abhängig von der momentanen technischen Entwicklung. Besonders bei Musikvideos fällt auf, dass VideostInnen sich vermehrt mit der Vielfalt von Aufnahme- und Nachbearbeitungstechniken auseinandersetzen und weniger mit technischen Spielereien. In allen drei Programmblocken sind bearbeitete, computer-generierte und experimentell mit Film und Fotografie elaborierte Bänder zu sehen.

Die eingereichten Bänder können während der ganzen VIPER in der Panorama-Lounge visioniert werden.

Die einzelnen Programmblocke werden von Nadia Schneider (Kunsthistorikerin) moderiert. Die Jury für die Videowerkschau Schweiz wurde international besetzt. Sie besteht aus Esther Maria Jungo (Kuratorin Palazzo Liestal), Stéphanie Moisdon-Trembley (Bureau de Vidéo, Centre Pompidou, Paris) und Florian Wüst (Videokünstler, Braunschweig). Diese werden den/die GewinnerIn für den Nachwuchsförderpreis erküren, der von der Regionalkonferenz Kultur (RKK) Luzern vergeben wird.

VIDEOFOCUS

1998 ist der "Videofocus" von VIPER dem in New York und Zürich lebenden Videokünstler Alexander Hahn gewidmet. Er zeigt einen Einblick in sein künstlerisches Schaffen und in seine Arbeiten. Innerhalb eines Gesprächs stellt er einen seiner Wegbegleiter und künstlerischen Partner vor: den New Yorker Poeten James Minnis. Die Moderation des "Videofocus" macht Friedemann Malsch, Kunsthistoriker und Kurator an der Liechtensteinischen Staatlichen Kunstsammlung in Vaduz.

In Kooperation mit VIPER zeigt die Galerie ITA in Luzern Installationen von Alexander Hahn.

Karin Frei

BEGEGNUNGEN IM ANDRESWO - WE
LOVE MUSIC

INTRODUCTION

Many more videos were submitted for this year's Swiss Video on Display than in 1996. The over 90 submitted works will be shown in three program-sections and will cover a range of themes which have proved of lasting appeal to Swiss video artists, some of them features in previous VIPER-festivals.

The title „Encounters Abroad - we love music“ represents the broad interests of the majority of video artists who took part in the competition. It would be interesting to investigate reasons for the popularity of these themes. The videos present both physical and imaginary versions of „Abroad“ - „on the other side of the fence“ - or the relationships between humans or inanimate objects. These are practically archetypal subjects of scrutiny. Although it has a certain tradition, the third main interest group, that of the interplay of sound and picture is, in contrast to the other two groups, extremely dependent on the technological developments of the moment. It has become especially apparent in music videos that video artists are increasingly exploring the diverse film and further-processing techniques and are less interested in technical gadgetry. In all three sections there are examples of reworked and computer-generated video, photograph and film enhanced experimental video.

The submitted works can be seen throughout the festival in the Panorama-Lounge.

Nadia Schneider (art historian) will present the individual film sections. The international jury - consisting of Esther Maria Jungo (curator of Palazzo Liestal), Stephanie Moisdon-Trembley (Centre Pompidou's video office in Paris) and Florian Wüst (video artist Braunschweig) - will select the winner of the prize for the promotion of promising new works awarded by the Lucerne Regional Office for Culture (RKK).

VIDEOFOCUS

VIPER 1998 Videofocus is dedicated to the New York/Zürich video artist Alexander Hahn. In the form of a talk he will give insights into his work introducing his companion and artistic partner, the New York poet James Minnis. The Video Focus presenter will be Friedemann Malsch, art historian and curator of the Liechtenstein Art Collection in Vaduz.

The ITA Gallery in Luzern, in association with Viper, will show Alexander Hahn installations.

Karin Frei



FLORIAN WÜST
VIDEOKÜNSTLER

Geboren 1970 in München, 1998 Diplom Freie Kunst, Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Wüst ist Videokünstler, Filmemacher und Kurator von experimentellen Film- und Videoprogrammen. 1998 organisiert er gemeinsam mit Birgit Hein die Veranstaltungsreihe "expanded media" an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig.

Florian Wüst, born 1970 in Munich. 1988 General Arts degree, Braunschweig College of Fine Art. Wüst is video artist, filmmaker and experimental film and video-program curator. In 1988, together with Birgit Hein, he organised the "expanded media" program in the Braunschweig College of Fine Art.



ESTHER MARIA JUNGO
LEITERIN DER KUNSTHALLE PALAZZO IN LIESTAL/BL

Geboren 1962 in Fribourg, Studium der Kunstgeschichte, Architekturgeschichte und Ethnologie an der Universität Bern, 1993-96 Realisierung verschiedener Ausstellungen und Events als freie Ausstellungsmacherin. Seit 1997 Leiterin der Kunsthalle Palazzo in Liestal/BL, Autorin diverser Publikationen über zeitgenössische Kunst, insbesondere Video.

Esther Maria Jungo, born 1962 in Fribourg, studied Art History, History of Architecture and Ethnology at the University of Bern. 1993 - 1996 organised various exhibitions and events as freelance exhibition designer. Since 1997, Director of the Palazzo Art Gallery in Liestal/BL. Author of several publications on contemporary art and in particular on video.



STÉPHANIE MOISSON-TREMBLEY
CO-DIREKTORIN VON "BDV" AM CENTRE POMPIDOU

Geboren 1967 in Paris, Kunstkritikerin und freischaffende Kuratorin. Co-Direktorin von „bdv“ (bureau de vidéo) am Centre Pompidou, Paris. Programmationen für das Centre National de la photographie, Paris. Lehrbeauftragte an der Université de la Sorbonne, Art editor des Mode- und Kunstmagazins „self service“, 1998/99 Mitinitiantin der Ausstellung „présûmés innocents“ im CAPC Bordeaux.

Stéphanie Moisson-Trembley, born 1967 in Paris. Art critic and freelance curator. Co-director of „bdv“ (bureau de video) Centre Pompidou, Paris. Program planning for the Centre National de la Photographie, Paris. Lecturer at the Sorbonne, art editor of the art and fashion magazine, „self service“, 1998/99 joint initiator of the „presumees innocents“ exhibition in CAPC bordeaux.

VWS 1: It's always greener on the other side of the Fence
Mittwoch, Terrassensaal, 20:00
Donnerstag, Kino Piccolo, 10:00

VWS 1



DOOR TO DOOR. BREAK ON
THROUGH TO THE OTHER SIDE

STEFAN BANZ

U-MATIC LOW, 1997, 00:16:30

Was passieren kann, wenn ein Künstler und Kunsthistoriker in seinem Garten ein Stillleben filmen will....

What can happen when an artist and art historian wants to shoot a still life in his own garden....

FILM/BIOGRAPHY: 1961 geb., lebt in Luzern. Studium der Kunstwissenschaft, Germanistik und Literaturkritik, 1985 Mitbegründer der Galerie Prosart Luzern, 1987-1988 künstlerischer Leiter des Raumes für Aktuelle Schweizer Kunst (RASK), 1989 Mitbegründer der Kunsthalle Luzern und deren Leiter. "Bip Bip Bip", (1997).



UND VERGESSE AN GUTEN TAGEN,
DASS WIR KOPFÜBER INS LEERE
HÄNGEN

EDITH FLÜCKIGER

VHS, 1996, 00:09:00

Das Moment der Schwerelosigkeit, zwischen Himmel und Erde: auf einer Schaukel, einem Pferderücken oder auf dem Sprung ins Wasser - eine sinnliche Trilogie.

A girl on a swing, a boy on a horse's back, children jumping from a diving tower: they are all playing with weightlessness, with the gravitational pull on the earth, with being in good keeping.

FILM/BIOGRAPHY: 1960 geb., lebt in Luzern, Studium der Journalistik, Soziologie und Politik, 1987 Ausbildung am Medienbildungszentrum MAZ Luzern, 1994-1996 Höhere Fachklasse für Visuelle Gestaltung, Luzern, Fachbereich Video, seit 1997 künstlerische Videoprojekte und Auftragsarbeiten. Videotapes: Wandlungen (1996), D'Schwiiz isch em Herrgott sis liebschte Chind (1994). Videoinstallation: ohne Titel (1997), Habsburg (mit Hildegard Spielhofer) (1997).



COSTA DORADA

ABROAD

ANDREA ITEN

SIMONE RÜSSLI

VHS, 1997, 00:06:00

U-MATIC, 1997/98, 00:16:00

12 Geschichten über das Unterwegssein. Reisen in unterschiedliche Kontinente - in das Land der Phantasie, der Assoziationen, in den Alltag, in die Weite.....

12 stories about being away. Trips into different continents - into the land of phantasy, associations, into everyday life, into the wide wide world.

FILM/BIOGRAPHY: 1959 geb., lebt in Basel. 1987-1989 Schule für Gestaltung, Basel, Audiovisuelle Kommunikation, 1989-1991 Assistentin bei Prof. Jenny, Lehrstuhl für bildnerisches Gestalten, Abt. Architektur, ETH Zürich. Von Innen und Aussen (1989), Hand Made (1989), Wenn Bilder sprechen (1990), Kung-Fu (1992), Schweigeminute für jugoslawische Vergewaltigungsoffer (1993), Schere, Stein, Papier (1993), Traumbilder (1993), Letter to Maïmouna (Dokumentar / Experimentalfilm) (1994/95), Legal Weapons/The Drama Queen (1996), Drop (1997/98).

Eine wundersame Wüstenlandschaft, sozusagen eine Fata Morgana auf Bildschirm.....

A miraculous desert landscape, let's say a Fata Morgana on screen.

FILM/BIOGRAPHY: 1961 geb., lebt in Basel. 1984-88 Schule für Gestaltung Luzern, Fachklasse für Freie Kunst, 1991 Stipendium Atelier Cité des Arts, Paris, 1994-96 Schule für Gestaltung Basel, Fachklasse für Audiovisuelle Gestaltung, 1997/98 Diplomprojekt Audiovisuelle Gestaltung.

VIDEOTAPES: Duett (mit G. Baumann) (1990), Pas de patience (1995), Schau den tanzenden Berg (1995), Ohne Ton (1995), Montage (1995), Fluss über Fluss (1995), Costa Dorada (1996)

VIDEO-/DIAINSTALLATIONEN: Frequenzen (1990), Raum dazwischen I (1995), Raum dazwischen II (1997)



HOTEL EL PORTAL

URI URECH

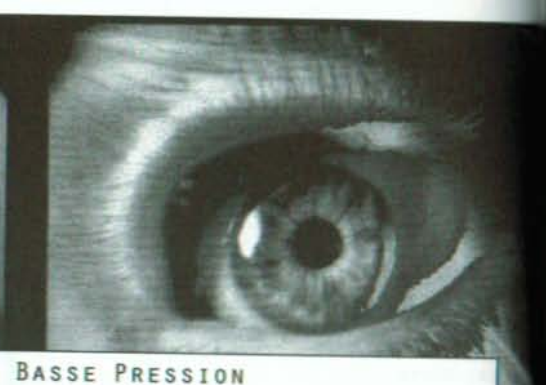
VHS, 1997, 00:15:00

Ein Video über einen seltsamen Ort und zur Frage: Wie und durch welches Medium erscheint etwas auf der Bildfläche?

A videotape about a strange place and an investigation on the medium - how something appears on the screen.

FILM/BIOGRAPHY: 1949 geb., lebt in Basel, Studium der Germanistik und Philosophie, seit 1975 freischaffender Fotograf, Fotomonteur und Fotohistoriker, 1986-88 Weiterbildungsklasse für audiovisuelle Gestaltung (Videoklasse) an der Schule für Gestaltung, Basel, Mitbegründer von VIA, Mitbegründer von point de vue, Basel. VIDEOTAPES (Auswahl): Von drinnen und von draussen (1986), Schafft sie ab! (1989), Der Weg der Schweiz (1990), Raus (1991).

VIDEOINSTALLATIONEN: Drei Türen zur Schmiede (1989), Réduit Basel 39/45 (1989), Nach dem Krieg. Après la guerre (1995).



BASSE PRESSION

ALAIN FAVRE

VHS, 1997, 00:07:33

DO

AUBI DOLFINI

VHS, 1997, 00:11:30

Mit zwei Kameras gefilmter Aikidokampf. Die Originalgeräusche liefern die Basis für den Rhythmus, der nicht nur durch die Handlung, sondern auch durch den Schnitt erzeugt wird. Der verdoppelte Blick wird zur Metapher für die Geisteshaltung von Aikido.

An Aikido fight, filmed with two cameras. The original sound is the base for the rhythm which is also generated by the cut. The double gaze becomes a metaphor for the philosophy of Aikido.

FILM/BIOGRAPHY: 1964 geb., lebt in Emmenbrücke. 1985 Lehrabschluss als RTV-Elektriker, seit 1986 Videokünstler und Musiker (Suaheli Massiv), seit 1991 Videos für DRS und SAT, künstlerischer Berater für Beiträge in div. Zeitschriften, seit 1993 Videopräsentationen und Vorträge im In- und Ausland.

VIDEOTAPES (AUSWAHL): Break (1989), Der stumme Betrachter (1989), In the Garden of Evil (1989), Videoclip zu "Arhoolfes" (1989), Chips (1992), Live-Video mit New Yorker Cellist Tom Cora (1992), Verwaint (Videoclip) (1994), Hälä Hälä, (1995).

VIDEOINSTALLATIONEN/ VIDEOPERFORMANCES: Das Erbe (1989), Licht-/Video-Performance mit Fritz Hauser (1989), Die massenhaluzinatorische Existenz, Videoperf. (1989), Ohne Titel (1993), EL Fuego Interno, Videoperf. (1995).

DISTRIBUTION: Aubi
Postfach 2029
6002 Luzern
Tel: 0041 - 41 - 486 24 83

Eine hektische Reise durch Strassenfluchten, Gesichter, Farben, Formen. Musik erzeugt Bilder, die wiederum die Musik beeinflussen und so fort. So entsteht eine Kommunikation zwischen dem Musiker Al Comet und dem Bilderzeuger Alain Favre.

A hectic journey through streets, faces, colors, forms. The music generates images which in turn influence the music and so on. This produces a communication between Al Comet and the producer of images Alain Favre.

FILM/BIOGRAPHY: 1959 geb., lebt in Fribourg, Malerei, dann Bühnenbild mit Video, 1987 Cité Internationale des Arts Paris, 1995 Atelier de l'Etat de Fribourg, New York, Teilnahme an diversen Festivals. Zusammenarbeit mit AL COMET von den Young Gods.

VIDEOTAPES: La chaise rouge (1991), Pleins Les Yeux (1992), Clin d'oeil (1994), New York, 3 secondes trop tard (1996).

VIDEOINSTALLATIONEN: L'ange et le néon, mit Sylvia Unternährer (1990), La chaise rouge (1991), Faciès (1994).

DISTRIBUTION: Alain Favre
Grand Fontaine 8
1700 Fribourg
Tel: 0041 - 26 - 322 56 24



I WANT YOU

CO GRÜNDLER

VHS, 1997, 00:03:48

ZUPPA TARTARUGA

KARIN GEMPERLE

BETACAM SP, 1997, 00:05:50

Zehn kleine Landschildkröten, frei nach Agatha Christie und den „Toten Hosen“.

10 little tortoises, based on Agatha Christie and the „Tote Hosen“.

FILM/BIOGRAPHY: 1968 geb., 1985-1991 Schule Für Gestaltung, Zürich (Werklehrerin), 1993/94/97 Schule für Gestaltung, Zürich (Visuelle Gestalterin).

VIDEOINSTALLATIONEN: White Noise (1995), Family Tree (1996/97)

DISTRIBUTION: Karin Gemperle
Feldeggweg 2
5033 Buchs
Tel: 0041 - 62 - 824 14 02

Eine kleine „Fellmusik“ über die Liebe.

Fur and music and love and colors....

FILM/BIOGRAPHY: 1967 geb., lebt in Zürich, 1984-85 Kunstgewerbeschule St. Gallen, 1992-95 Schule für Kunst und Neue Medien F+F, Zürich, 1992-95 Sängerin und Kabarettistin der Frauenacapellaband "Acapickels" in Zürich, seit 1995 freischaffende Künstlerin, seit 1998 Videoreditorin beim SF DRS.

VIDEOTAPES: Like A Broken Doll (1993), Haut im Mund (1994), New York (mit Syl Betulius) (1995), I Want You (1997), Jungle Goes TV (Minivideoclip) (1997), Bis in den Himmel (1997)

VIDEOINSTALLATIONEN: Rund-Schau (mit Syl Betulius) (1995), Muster-Essen (mit Syl Betulius) (1996), Höllisch-süss (mit Syl Betulius) (1996), I want you (1997), It's killing me softly (1997/98).

DISTRIBUTION: Co Gründer
Seebahnstr. 263
8004 Zürich
Tel: 0041 - 1 - 291 09 65



RAPUNZEL

HOUDINI

S-VHS, 1991/97, 00:09:00

YES, I SHALL GO TO THE BALL

MICHAEL HERTIG

S-VHS, 1997, 00:06:00

Ein musikalischer Bildersog – eine Vitamin-C Brausetablette mit einer Prise Liebeshoroskop.

Music and images like a whirl made of lemonade tablets and love horoscopes.

FILM/BIOGRAPHY: 1964 geb., lebt in Zürich, 1983-88 Schule für Gestaltung, Biel (Grafiker), 1990 eigenes Grafikatelier, seit 1995 an der Höheren Schule für Gestaltung, Zürich, Studienbereich Film & Video. Running for Shelter (1986), Musikvideo von "Pull My Daisy" (1987), Fremd (1995), When Angels Spit Down (1997)

DISTRIBUTION: Michael Hertig
Zentralstr. 156
8003 Zürich
Tel: 0041 - 1 - 463 12 80
hertig@beyekon.ch

Rapunzel in einem freien Musik-Mix mit anderen VIP's

Rapunzel in a free music mix with other VIPs.

FILM/BIOGRAPHY: Die "Houdinis" setzen sich seit frühestem Kindesalter mit erlernten Lebensfragen auseinander, "um sich seiner selbst nicht zu versagen, mit recht tiefeschürfenden Gedanken über Sinn und Unsinn des menschlichen Lebens....."

DISTRIBUTION: Houdini
Vonmattstr. 28a
6003 Luzern
Tel: 0041 - 41 - 240 20 09



SCHNEEWIGKEIT

ELLA WEBER

BETACAM, 1997, 00:02:20

Bewegungen, lustvoll und kratzig, geben den Blick auf eine winterliche Welt frei.

Movements, snow and music.

FILM/BIOGRAPHY: 1971 geb., lebt in Zürich, seit 1994 Höhere Schule für Gestaltung, Zürich.

DISTRIBUTION: Ella Weber
Kilchbergstr. 12
8038 Zürich
Tel: 0041 - 1 - 481 50 51



MASCARADES

IRIS GALLAROTTI

U-MATIC HIGH, 1997, 00:09:35

COUPLE

HANSPETER ARMANN

U-MATIC HIGH SP, 1998, 00:11:00

Er und sie. Sie und er. Ein Paar?

He and she. She and he. A couple?

FILM/BIOGRAPHY: Lebt in Zürich und London. Faces (1980), Rush (1982), Kaher (1984); Bandiera (1984), Body Views (1985), Tempo da Serpente (1986), Gegen Gefühlsdeblität (1987), Bild Reuter (1989), Allez (1989), Look Twice (1990), Sklaven Esclavos (1991), Zitate (1992), Egyptian Portrait (1992), Couch (1994).

DISTRIBUTION: London Electronic Arts
2-4 Hoxton Sq.
London N16NU
Tel: 0044 171 684 0101
dist@lea.org.uk

Eine junge Frau erzählt Geschichten aus ihrer Kindheit – Geschichten, die von einem Bip-Ton zensurähnlich unterbrochen werden. Was dürfen wir nicht erfahren?

A young woman tells stories about her childhood – stories which are interrupted by a tone. What aren't we allowed to hear?

FILM/BIOGRAPHY: 1975 geb., lebt in Genf, seit 1994 Studentin an der ESAV, Genf, 1998 Diplomjahr bei S. Defraoui. Je ne suis plus (1995), Là où l'enfance survit (1995), Le vilain petit canard (1996), Les chaussures rouges (1996), Moved (1997)

DISTRIBUTION: Iris Gallarotti
2 Rue Simon Durand
1227 Acacias Genève
Tel: 0041 - 22 - 300 39 19

UTC 81:16:32:82

DIS-TANZ

CONRADIN MACH

VHS, 1997, 00:04:30

Unterschiedliche Menschen treffen sich an verschiedenen Orten, auf unterschiedlichen Ebenen und kommen nie wirklich zusammen....

Various people meet at different places on different levels of reality and images and never come together....

FILM/BIOGRAPHY: 1970 am Rheinfall geboren, 1991-1994 & 1996-1997 Studium der Architektur in Zürich und Berlin, 1995 schriftstellerische Tätigkeit.

DISTRIBUTION: Conradin Mach
Limmatstr. 179
8005 Zürich
Tel: 0041 - 1 - 271 52 72

DIESELBEN AUGEN VOLLER STURM

CHRISTOPH OERTLI

BETA SP, 1998, 00:12:00

Eine Auseinandersetzung mit dem Thema „Unschuld/ Verlieren der Unschuld“. Kindergesichter spiegeln Offenheit und Verletzlichkeit. Die vorurteilslosen Blicke von Kindern lassen uns an unsere eigene Geschichte, an den Ursprung der Natur denken."

„My tape deals with innocence and losing innocence. Children's faces reflect openness and vulnerability. The children watch the camera without prejudices. They might remind us of our own origin and history, or even the source of nature in general."

FILM/BIOGRAPHY: 1962 geb., lebt in Basel, Schule für Gestaltung Zürich, Grafikfachklasse, Schweizer Fernsehen, Bühnenbildvolontariat, Schule für Gestaltung Basel, Audiovisuelle Gestaltung.
èSaft (1992), Indi Melussi (1993), Felix bei sich (1994), Carmelo (1995), pt (1995), no sunday no monday (1997), Hirtenlied (1998)

DISTRIBUTION: Christoph Oertli
Claragraben 155
4057 Basel
Tel: 0041 - 61 - 693 41 94


CLOTHES FOR MOVING

KARIM PATWA

VHS, 1997, 00:04:10

Wenn ein Meerschweinchen zum Verfolger wird - gibt es ein Entrinnen? Schöne „Collage“ aus Gozilla und einem fashion victim.

When a guinea-pig becomes a persuer - is there escape? A beautiful „collage“ of Gozilla and a fashion victim.

FILM/BIOGRAPHY: 1968 geb., lebt in Zürich. 1992-96 Höhere Fachklasse für visuelle Gestaltung, Luzern, Abt. Video. Seit 1997 Freelance Cutter. Cyberplant (Plastilinanimation, Trailer für VIPER) (1993), T. Kreisler (experimenteller Kurzfilm) (1994), Der fantastische Fischregen (1995), On/Off (Dokumentarfilm) (1996), Unglaublich aber wahr (Kurzfilm) (1997).

DISTRIBUTION: Karim Patwa
Plattenstr. 64
8032 Zürich
Tel: #0041 - 1 - 261 24 33


DIFFUSEFUSION

MARTINA RIEDER & MURIEL ÜTINGER

VHS, 1997, 00:03:50

Die Illusion der diffusen Helikopterfusion.

The illusion of a diffuse helicopter fusion.

FILM/BIOGRAPHY: Martina Rieder, 1972 geb., seit 1997 Schule für Gestaltung, Luzern
Muriel Utiger, 1973 geb., seit 1997 Schule für Gestaltung, Luzern
Martina Rieder: The Bicycle (1995),
Muriel Utiger: J' imagine (1997).

DISTRIBUTION: Martina Rieder
Hauptstr. 37
6015 Reussbühl
Tel: 041 260 96 72


BERTHA MOSER-METZLER

SUSANNE WALLIMANN

VHS, 1997, 00:21:30

Wenn die Videokamera zum Instrument zur Erforschung der eigenen Vergangenheit und derjenigen von anderen wird. Ein eindrückliches Portrait über die Grossmutter der Videastin.

When the video camera becomes a tool for the investigation of the own past and the past of others. An impressive portrait of the grandmother of the video artist.

FILM/BIOGRAPHY: 1967 geb., lebt in Luzern. Seit 1996 Schule für Gestaltung Luzern, Höhere Fachklasse für Visuelle Gestaltung HFG, Abteilung Video. Bin To Bin (1996)

DISTRIBUTION: Susanne Wallimann
Voltastr. 23
6003 Luzern
Tel: 0041 - 41 - 310 23 22

VIDEOFOCUS: ALEXANDER HAHN

Hahn gehört seit vielen Jahren zu den profiliertesten Videokünstlern der Schweiz. 1954 in Rapperswil geboren, zog er 1981 nach New York, weil er ein Stipendium des Independent Study Program am Whitney Museum in New York bekommen hatte. Dort blieb er lange Jahre. Nach einem zweijährigen Aufenthalt in Warschau lebt er heute in Zürich und New York.

Das videographische Werk Hahns ist geprägt von der Auseinandersetzung mit den Gefahren, denen die Welt durch die Zivilisation ausgesetzt ist. In zahlreichen Arbeiten wird dieses Thema zum Generalbass für audiovisuelle Geschichten, die der Künstler dem Betrachter erzählt. In der Tat leben die Bänder Hahns zu einem grossen Teil aus der komplementären Funktion, die er Text und Bild in ihrem Verhältnis zueinander zuweist. Häufig ergänzen sich dabei Zitate mit selbst verfassten Texten. Gemeinsam und in einer collageartigen Montage ergeben sie eine Erzählung, die zwischen Belletristik und theoretischer Reflexion liegt. Dadurch entsteht häufig, zusammen mit den einfühlsam elektronisch behandelten Bildern, der Eindruck einer Science-Fiction-Geschichte, besonders wenn es sich um Themen handelt, die den Untergang der Welt und das Leben danach betreffen (The Outer Plant, 1982; State of Being, 1982; Viewers of Optics, 1987; Dirt Site, 1990). Bei aller theoretischen Verankerung und analytischer Schärfe seiner Argumente ist Hahn's Oeuvre aber weit von ideologischer Überfrachtung entfernt. Der Künstler setzt stark auf die atmosphärischen Werte künst-

lerischen Schaffens und auf die Macht der Gefühle als Mittler zwischen innerer und äusserer Wirklichkeit. Seine Videobänder sind exemplarische Annäherungen eines Individuums an eine Welt, deren Wirklichkeit als anders erkannt wird, als es die tradierten Vorstellungen über sie sagen.

Dieses Gefühl des Fremdseins in der Welt als grundlegendem Problem zeitgenössischer Existenz teilt Hahn mit dem Schriftsteller James Minnis aus New York. Beide lernten sich 1989 auf einer Ausstellung kennen, an der Hahn beteiligt war und zu der Minnis als Nachlassverwalter von Al Robbins, einem eigenwilligen und wichtigen Videokünstler der 70er Jahre, ebenfalls geladen war. Seitdem hat sich eine kontinuierliche Zusammenarbeit zwischen beiden ergeben, die bereits zu verschiedenen Videobändern geführt hat.

Friedemann Malsch

VIDEOFOCUS: ALEXANDER HAHN

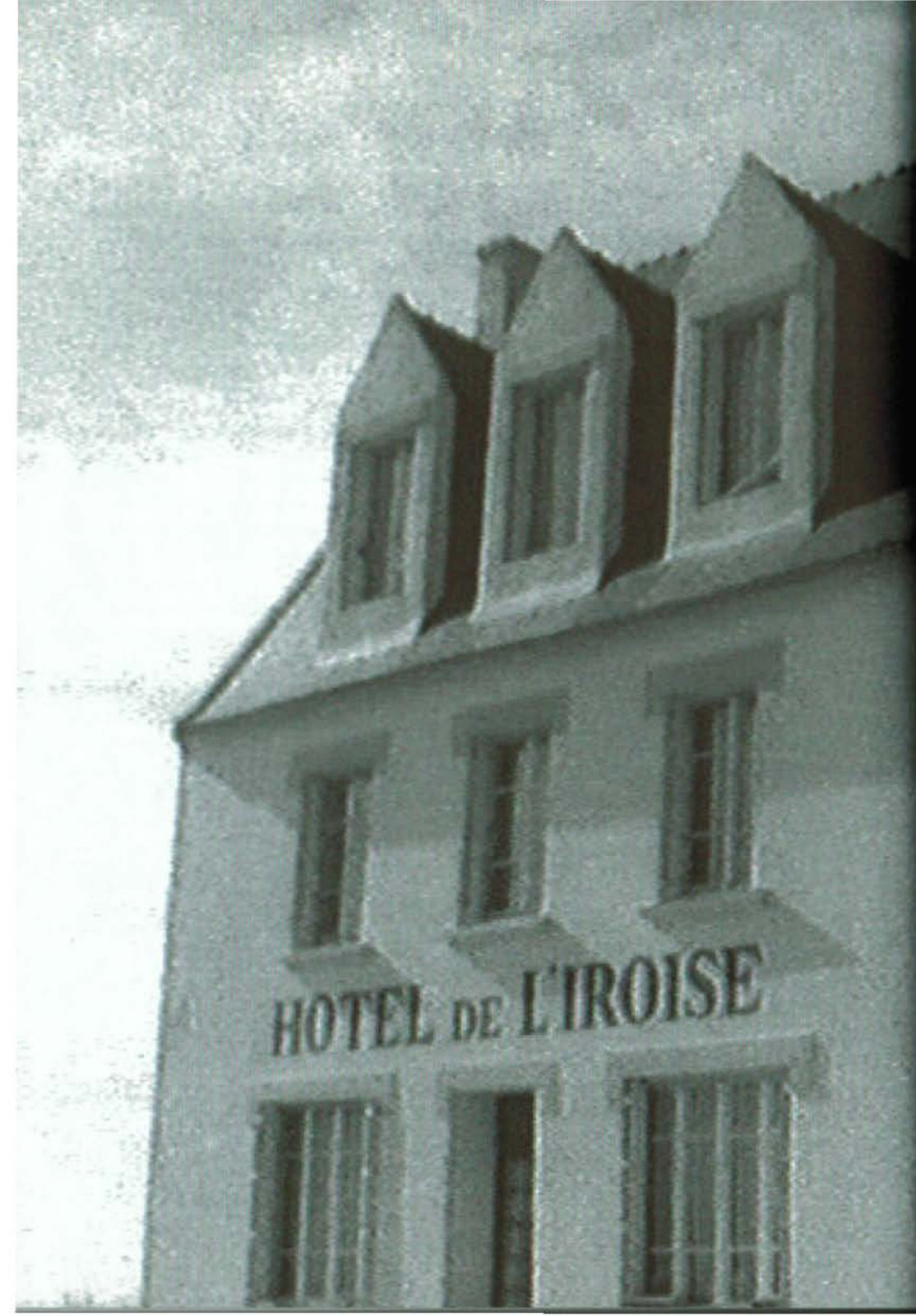
Alexander Hahn, born in Rapperswil in 1954, has long been considered one of Switzerland's most respected video artists. In 1981 he won a scholarship from the Whitney Museum's Independent Study Program and moved to New York where he stayed for a number of years. After a two year stay in Warsaw he now lives in Zürich and New York.

Hahn's videographic works focus on the threat of civilisation for the universe. This theme forms the basis of numerous audiovisual stories told by the artist. Hahn's videos are characterized by the complementary functions attributed to text and picture. Quotations are complemented by the artist's own texts and in their collage-like montage they form a tale that lies somewhere between literature and theoretical reflection. This and Hahn's electronically treated pictures lend a science-fiction feeling to many works especially those that deal with the end of the world and an afterlife (The Outer Plant, 1982; State of Being, 1982; Viewers of Optics, 1987; Dirt Site, 1990).

Despite their theoretical, analytical edge Hahn's arguments are far from what could be classed as ideologically overloaded. For him the atmospheric value of creativity and the power of emotions as mediators between inner and outer worlds are vital. His videos are an individual attempt to approach a world that is no longer what one was led to believe.

Hahn believes this feeling of strangeness in the world to be a fundamental problem of modern life, a view he shares with New York writer, James Minnis. The two got to know each other in 1989 when Minnis, then executor for Al Robbins - outstanding and individualistic video-artist of the 70's - was invited to an exhibition in which Hahn was involved. Their collaboration since then has yielded a number of video works.

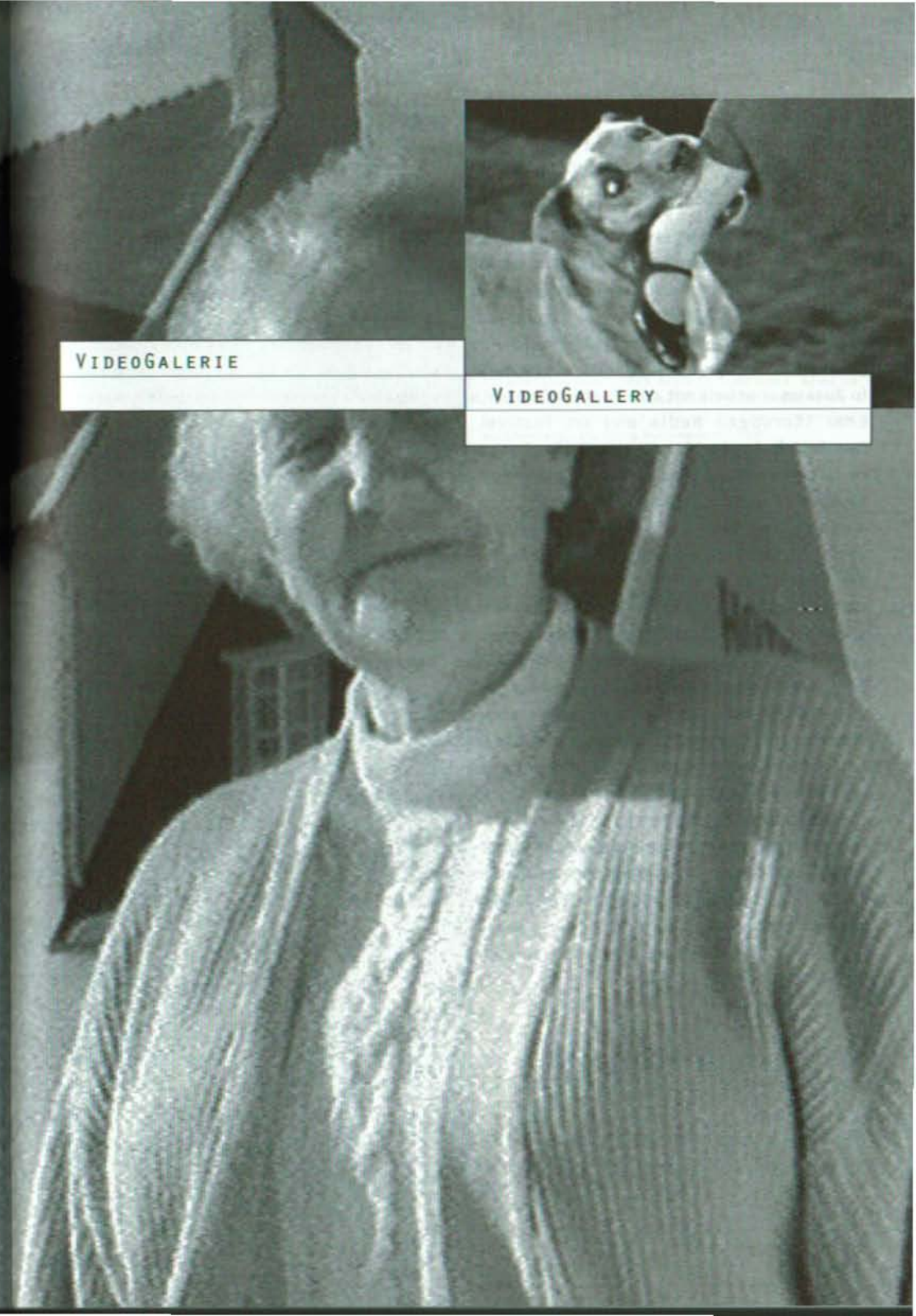
Friedemann Malsch



VIDEOGALERIE



VIDEOGALLERY



VIDEOGALERIE - EINE
EUROPÄISCHE KOOPERATION

EINFÜHRUNG

Die VideoGalerie, deren Pilot die diesjährige VIPER zum ersten Mal präsentiert, steht für eine exklusive Auswahl von prämierten Arbeiten aus dem zeitgenössischen Experimentalfilm- und -videoschaffen. Die vorliegende Sammlung von 30 Bändern entstand in Zusammenarbeit mit den Partnerfestivals EMAF (European Media and Art Festival, Osnabrück, Deutschland), L'immagine leggera (International Videoart, Film and Media Festival, Palermo, Italien) und dem International Festival of New Film and Video, Split, (Kroatien). Nach ihrer Eröffnung an der VIPER 98 ist die VideoGalerie an allen Partnerfestivals zu sehen, wobei sie nach jedem Festival in modifizierter Form weitergegeben wird und sich somit an der VIPER 99 neu präsentiert. Die VideoGalerie steht in der Panorama-Lounge zur individuellen Visionierung bereit oder kann, ebenfalls in der Panorama-Lounge, programmiert auf Grossbildschirmen gesehen werden (bitte Tagesprogramm beachten).

Für weitere Informationen über die VideoGalerie und deren Inhalt stehen Ihnen VIPER-MitarbeiterInnen in der Panorama-Lounge gerne zur Verfügung.

Ruth Schnederle

VIDEOGALLERY - A EUROPEAN
COLLABORATION

INTRODUCTION

The VideoGallery offers an unusual selection of contemporary films and videos. The existing collection of 30 videos came about in collaboration with the following partner festivals: EMAF (European Media and Art Festival Osnabrück, Germany), L'immagine leggera (International Videoart, Film and Media Festival, Palermo, Italy) and the International Festival of New Film and Video, Split, (Croatia). Following the opening of VIPER 98 the VideoGallery can be seen at all partner festivals. It will however be modified after each festival and will be presented new at VIPER 99.

The VideoGallery can be viewed individually or on large screen (see program) in the Panorama-lounge. For further information on the VideoGallery please contact the VIPER staff in the Panorama-Lounge directly.

Ruth Schnederle

VideoGalerie 3
Freitag, Panorama-Lounge, 13:00



AUSWAHL EMAF 1997 UND 1998

SELECTION EMAF 1997 AND 1998

L' HOTEL

MARK- STEFFEN GÖWECKE

BETACAM SP. 00:11:22, S/W, GERMANY 1996

EXPERIMENTALFILM 1997

Portrait einer Frau und ihres Hotels, das in der Bretagne am westlichsten Punkt Frankreichs liegt.

Portrait of a woman and her hotel which is situated in Brittany at the most westerly point in France.

FILM/BIOGRAPHY: Born 28th February 1965 in Bad Harzburg. Since 1991, studying at the City College in Würzburg. Main Area of study, Photography and Film. see as well: www.online.de/home/msg

BUSBY

ANNA HENCKEL - DONNERSMARK

BETACAM SP, 00:03:00, GERMANY 1996/97

ERWÄHNUNG DER DT. FILMKRITIK 1997

Fliegende Hände, schwebende Ornamente und ein kleines bisschen Hollywood!

Dancing hands, floating ornaments and a little bit of Hollywood!

FILM/BIOGRAPHY: 1973 born in Indonesia. Grew up in Japan, England and Germany. Course of study in Art and Design in London. Since 1994, at the Film Academy Baden-Württemberg, studying Documentary Film.

NY-THE LOST CIVILIZATION

DYLAN MCNEILL

16 MM, 00:18:00, S/W, MONACO 1997

Eine Stadt, gebaut auf Rauch. In dieser Stadt werden Müllbeutel gefährliche Objekte, Damen aus der feinen Gesellschaft bilden Strassengangs und ein einziges Wort - fuck - wird als Subjekt, als Objekt und als Verb verwendet.

The anthropological study of NY (pronounced >neeh<), a city built on smoke. In this strange city, garbage bags become dangerous objects, society ladies form street gangs, and a single word - fuck - is used as subject, object and verb.

Die PreisträgerInnen von EMAF 1998 werden der Galerie bis zur VIPER beigelegt.

The awarded films and videos of EMAF 1998 will be joined to the Gallery by Viper.



AUSWAHL L'IMMAGINE LEGGERA
1997

SELECTION L'IMMAGINE LEGGERA
1997

THE SYNCHRONIZER

CATHY VOGAN

00:19:05, FRANKREICH 1995, GRANDPRIX PALERMO 1997

Synchronizer ist eine Techno-Komödie unseres Jahrhunderts, die verschiedene Kunstfertigkeiten des perfekten Aussehens und der Verzögerung des Todes enthüllt.

Synchronizer is a techno-comedy which dismantles the various arts of looking perfect delaying death.

FILM/BIOGRAPHY: 1973-75 Universität Sydney, (Psychologie/Französisch/Philosophie). 1980-81 Schauspielerausbildung beim Theater L'ensemble Sydney. 1982-86 Sydney College of Arts-Abschluss in Audiovisueller Gestaltung und Skulptur.

INSIDE OUTSIDE

ELISABETTA FILOCAMO

00:08:30, 1997, ITALIEN

Private und mechanische Betrachtung im Wechselspiel, ein visueller Dialog.

Private perception and mechanical eye, in a game of mirrors, a dialog on vision.

FILM/BIOGRAPHY: Elisabetta Filocamo was born in Milan, where she currently lives and works. see as well: www.valdimagra.com/neuroni

UNDER THE SKIN GAME

DIANE NERWEN

00:07:30, S/W, USA 1996

Dieses experimentelle Dokumente betrachtet Nortplant, ein implantiertes Verhütungsmittel, das zur staatlichen und sozialen Kontrolle benutzt wird.

Under the skin Game is an experimental documentary, which examines Nortplant, the contraceptive implants, and how it is being advocated as a device for governmental reproductive and social control.

FILM/BIOGRAPHY: Diane Nerwen was born in Montreal, Canada and is currently living in New York.

LAS NUEVAS AVENTURAS DEL CAPITAN CARDOZO NEW ADVENTURES OF CAPTAIN CARDOZO

GABRIEL YUVONE, PABLO RODRIGUES JAUREQUI

00:08:30, ARGENTINIEN 1996

Captain Cardozo verbindet verschiedene Techniken wie Modelle, SchauspielerInnen, um Kurzgeschichten zu entwickeln, die auf die Symbole unserer Zeit eingehen.

Emulating the class 'B' Science Fiction Movies of the 50s, Captain Cardozo puts together various techniques such as scale models and live actors, to develop short stories in a 'pop'tone that constantly allude to referents that constitute our culture.

FILM/BIOGRAPHY: Both are born in Argentina in 1966. Jaurequi studied photography and cinema, works since 1990 on video animation. Yuvone studied music and works since 1992 on 3D animation. Both of them live in Rosario.

MANDAGA

ANDREA ALBERTI

BETACAM SP, 00:03:40, ITALIEN/SWITZERLAND 1987

Mandaga ist eine aus Mehrfachanimationen zusammengesetzte Videoarbeit, die basierend auf einem dreidimensionalen Metallstück den Weg ins Internet gefunden hat.

Mandaga is an open work, resulting from the putting together of multiple animations all created through the modifying element of a simple, tridimensional whose thread has been inserted into Internet.

FILM/BIOGRAPHY: Andrea Alberti was born in Sorengo (Switzerland) in 1968. He lives in Bologna and has been working professionally for many years on digital, video, animated images and interfacing software programme. see as well: www.qwerg.com/mandaga

SOLO PER I TUOI OCCHI FOR YOUR EYES ONLY

ALESSANDRO ARADUCCI

BETACAM SP, 00:10:00, ITALIEN 1996

Das Video entstand als audiovisuelle Begleitung einer Fotoausstellung über Tazio Secchiaroli, einem bekannten italienischen Paparazzo.

The video was born as an audiovisual accompaniment to a photo exhibition about Tazio Secchiaroli, a well known Italian paparazzo.

FILM/BIOGRAPHY: 1967 in Turin (Italien) geboren. Promotion in Filmgeschichte. Arbeit für das Nationale Filmarchiv des Widerstandes (1988), am Theater Juvarra Turin (1995) und als Lehrer am Istituto Europeo del Design in Mailand. Produzent verschiedener Dokumentar- und zahlreicher Videoarbeiten.

INTERSEZIONI

ADRIANA AMODEI

00:30:05, ITALIEN 1997

Der unsterbliche Tanz von Wasser und Feuer.

The eternal dance of water and fire which lace the nets which try to hold the tight.

FILM/BIOGRAPHY: Adriana Amodei was born in Rome. She lives and works in Rome and Basel. Various Exhibitions (Installations, Sculptur) all over Europe.



AUSWAHL INTERNATIONAL
FESTIVAL OF NEW FILM AND
VIDEO SPLIT

SELECTION OF INTERNATIONAL
FESTIVAL OF NEW FILM AND
VIDEO SPLIT

CONVERGENCE

VLADISLAV KNEZEVIC
BETACAM SP PAL, 00:06:50, FARBE & S/W, KROATIEN 1997
GEWINNER VIDEOCATEGORIE SPLIT 1997

TAENK HVIS TIDEN GIK BAGLAENS IF TIME WENT BACKWARDS

KARE V. POULSEN, JESPER BERNT
BETACAM SP PAL, 00:17:22, DÄNEMARK 1996
BEST ARTISTIC IMPRESSION SPLIT 1997

UTJEHA (GRANICE I OKVIRI) THE CONSOLATION (BORDERS AND FRAMES)

RENATA POLJAK
S-VHS, 00:02:06, KROATIEN 1997

„Schlaf mein Herzchen, weißt Du, dass das
Schäflein schläft, die ganze Welt ist in
Schlaf versunken, eingeschlafen ist der

Vöglein Flug.“
«Sleep my little heart, sleep thigh, the
world has fallen to sleep.»

BIOGRAPHY: 1974 in Split (Kroatien) geboren. Studium
Kunsterziehung an der Universität in Split 1997. Teil-
zeitarbeit als Kunsterzieherin an der Universität in Split.
Diverse Ausstellungen 1996-98.

HIGHWAY 59

DANIJEL SULJIC
U-MATIC, 00:02:39, FARBE, ÖSTERREICH 1996

Highway 59 ist ein Ort, wo Träume und
Mädchen aufblasbar sind.

Highway 59, a place where dreams and girls
are artificial.

BIOGRAPHY: Geboren 1968 in Zagreb (Kroatien). 1992-97
Hochschule für angewandte Kunst (Animationsfilm), Wien.

91, 2, 3...

DRAZEN KRANJEC
S-VHS, PAL, 00:01:03, KROATIEN 1996

Ein junger Mann erlebt beim Ausspucken
von Kirschenkernen von Neuem das Be-
schiessen des friedlichen Dorfes Bilogora.

A young man goes through war of Croatia by
spitting out cherry-stones.

BIOGRAPHY: Geboren 1969 in Caglin, Kroatien. Seit 1993
Arbeit in Bjelovar für Kroatisches Radio und Fernsehen.
Arbeit an eigenen Videoarbeiten.



AUSWAHL VIPER 1996
SELECTION OF VIPER 1996

BABETTE BABETTE

MUDA MATHIS, SUS ZWICK, FRÄNZI MADÖRIN
HIGH 8 AUF BETA, 00:15:00, FARBE, CH 1996
VIDEOWERKSCHAU CH VIPER 1996

Krieg und Kunst, Fiktion und Dokument, Tat-
sachen und Phantasie, Erlebtes und
Erlauschtes wandeln ganz selbstverständ-
lich durch den Raum, ohne sich zu stören
oder sich ad absurdum zu führen, nein, sie
stehen sich ganz nahe, weil sie sich eben
nah sind.

Art and war, fiction and document, reality
and fantasy belong together; they don't
disturb one another.

BIOGRAPHY: Fränzi Madörin geboren 1963, Muda Mathis
geboren 1959, Sus Zwick geboren 1950, leben und arbei-
ten in Basel, MitbegründerInnen der VIA, Mitglieder der
Frauenband 'Les Reines Prochaines' realisieren sie
gemeinsame Projekte im Bereich Musik, Performance,
Installationen und Videobänder.

ICH WERD' DICH NICHT ENTTÄU-
SCHEN...
I WON'T DECEIVE YOU...

MARIANNE HALTER, SUSANNE HOFER
BETACAM SP, PAL, 00:05:30, FARBE, CH 1996
VIDEOWERKSCHAU VIPER 1996

Zwei Frauen werfen sich in Pose und nehmen
Dialogfetzen aus amerikanischen Unterhal-
tungsfilm in den Mund, um eine ganz
andere Geschichte zu erzählen.

By using dialogs from different Hollywood
movies two women tell a new story.

BIOGRAPHY: Marianne Halter: 1970 in Zürich geboren.
1990 Matura. Schule für Gestaltung Luzern. 1993-1994
Aufenthalt New York. 1997 Diplom ZWL HFG. Susanne Hofer:
1970 geboren. 1990 Matura. 1990 Schule für Gestaltung
Luzern. 1995 Diplom ZWL HFG. 1996 Werkbeitrag des Kan-
tons Luzern.

MOI TOI PEUR I YOU FEAR

VINCENT PLUSS
BETACAM SP, 00:13:00, COLOUR, SWITZERLAND 1996

Bei der Erforschung der Ursprünge der
Angst im menschlichen Körper, verbunden
V.P. und Company 100% Acrylique, Tanz und
laufende Bilder auf eine seltsam beunruhi-
gende Art und Weise.

Exploring the origins of fear in the human
body. V.P. and Company 100% Acrylique com-
bined dance and moving picture in a strange
and disquieting way.

BIOGRAPHY: V.P. wurde 1969 geboren, studierte Filmstu-
dien an der Universität von New York und führt Regie bei
Kurz- und Tanzfilmen.

IF 6 WAS 9

ELIJA-LISA AHTILA

35 MM, 00:10:00, FARBE, FIN 1996

PANASONIC VIDEOPREIS VIPER 1996

Mädchen sind anders. Sie kommen von Innen, möchten die Welt nehmen und sie berühren - mit ihren Füßen, Wangen, Titten und mit ihrem Arsch.

Girls are different. They move from inside and they want to have the world and touch it with their feet, cheeks, tits and arse.

BIOGRAPHY: Geboren 1959, lebt und arbeitet Elja-Liisa Ahtila in Helsinki. Unabhängige Kunstschule 1981-84. Studium an der Helsinki Universität 1980-85 und an der Visual Arts and Film am London College of Printing.

BARBIES AUDITION

JOE GIBBONS

PIXELVISION, 00:12:57, S/W, USA 1995

INTERNAT. WETTBEWERB VIPER 1996

Ein Mann veranstaltet ein Vorsprechen unter Verwendung einer Barbie-Puppe. Ein Film über sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz.

A man acts out an audition using a Barbie doll. In this tape, sexual harassment in the workplace is severely dealt with.

REMEMBER ME PART 1

MICHAEL MAZIERÉS

S-VHS, PAL, 00:10:00, GB 1996

LOBENDE ERWÄHNUNG INTERNAT. WETTBEWERB VIPER 1996

Diese Arbeit verwendet originales und 'found footage' Material, um das komplexe Emotionsgeflecht, welches das Thema Tod umfängt, zu entwirren und eine leidenschaftliche Reise durch private Territorien einzuleiten.

The tape uses original and found footage to capture the complex web of emotions which surrounds death and to create a passionate journey through private territories.

BIOGRAPHY: Geboren in Frankreich 1957, lebt und arbeitet Michael Maziere seit 1963 in London. Er ist Direktor der London Electronic Arts, Begründer und künstlerischer Leiter von Pandaemonium, Londons Festival der bewegten Bilder und arbeitet gleichzeitig an einem neuen Filmprojekt.

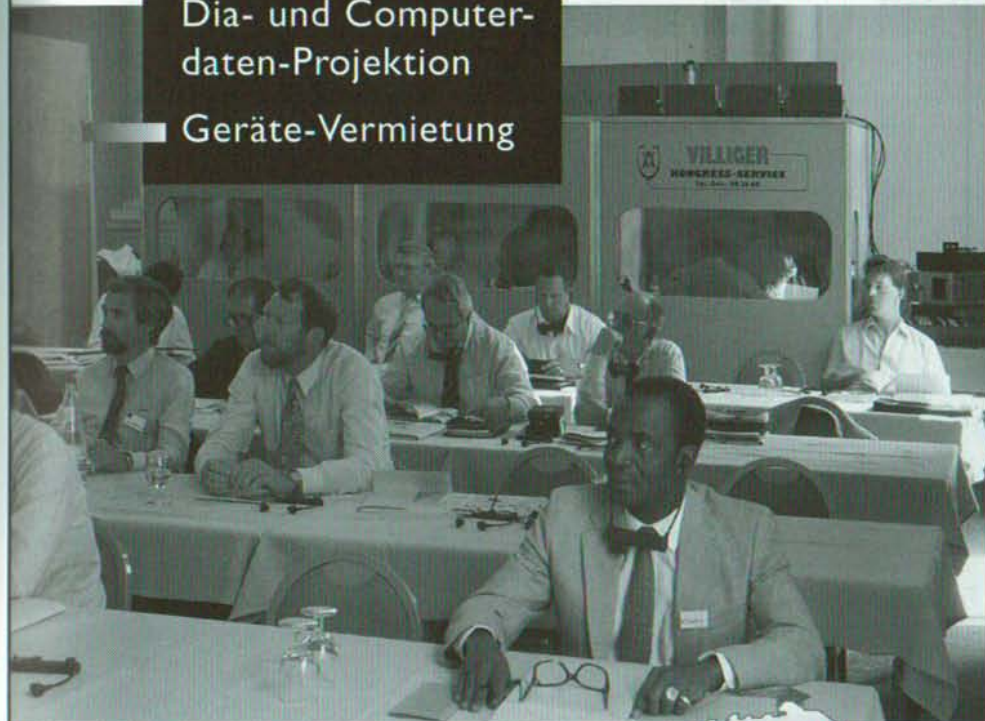
EUROPEAN MEDIA AND ART FESTIVAL OSNABRÜCK 1998

An VIPER 98 werden die PreisträgerInnen des diesjährigen Osnabrücker Festivals gezeigt. Dieses Festival findet Anfang Mai 1998 statt. Aus diesem Grund ist es nicht möglich, an dieser Stelle eine Auflistung der an VIPER gezeigten Werke wiederzugeben.

VIPER will show this year's winner of the Osnabrücker festival. As this festival takes place at the beginning of May 1998 it is not possible to provide a list of the works to be shown at VIPER at this place.

- Kongress-Service
- Dolmetscheranlagen
- Lautsprecherdienst
- Bild- und Ton-Übertragung
- Video-, Hellraum-, Dia- und Computerdaten-Projektion
- Geräte-Vermietung

6206 Neuenkirch LU
Schürlimatt 8
Telefon 041-467 28 66
Telefax 041-467 28 67



KONGRESS-SERVICE
VILLIGER
Elektro-Akustik



19 25b

multimedia

das Plakat ist zeitgemäss!

APG

SGA



Das VIPER 98 Festival-Hotel freut sich auf Sie!

Feinste Tessiner und Italienische Spezialitäten
Family-Pizza - hausgemachte Pasta
Crostini - Dolci



Ristorante Ciao Pep und Locanda Ticinese
Hotel Continental-Park, beim Bahnhof Luzern
Murbacherstrasse 4, 6002 Luzern Tel. 041/228 90 50

HUGO'S
SPEZIALITÄTEN-RESTAURANT

Die Adresse für feines Essen


DREI KÖNIGE



Klosterstrasse 10, Luzern, Telephon 041 240 88 33
Doris und Hugo Hostettler-Widmer



UNTERHALTUNGSMASCHINE
ARBEITSWELTEN



GAME FORMS
WORK WORLDS

UNTERHALTUNGSMASCHINE/ ARBEITSWELTEN

EINFÜHRUNG

Mit dem diesjährigen Festival-Thema „Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten“ erschliesst VIPER ein aktuelles thematisches Feld an der Schnittstelle zwischen gesellschaftlichem Wandel, wirtschaftlichen Utopien und technologischen Entwicklungen der theoretischen, künstlerischen und spielerischen Auseinandersetzung.

Ausgangspunkt ist die deutlich wahrnehmbare Umgestaltung der Arbeitswelt: Die Produktion von Gütern des täglichen Gebrauchs wird aus den alten Zentren in „Billiglohnregionen“ ausgelagert und durch Dienstleistungen im Bereich von Management Kommunikation und New Technologies und durch die Produktion von Lifestyle, Images und Corporate Identities ersetzt. Die Folgen auf Arbeitsstrukturen und Beziehungen sind tiefgreifend. Feste und regelmässige Strukturen werden zu Gunsten von flexiblen Lösungen und Freelance-Verhältnissen aufgegeben. Während die Chancen für flexible und gut ausgebildete SpezialistInnen steigen, bleiben schlecht bezahlte und kaum sichere Dienstleistungsjobs die einzige Option für immer grössere Kreise von Arbeitenden. Durch den Wegfall der langfristigen, beruflichen Perspektive in einem gesicherten Arbeitsverhältnis, erhält Arbeit eine grundsätzlich neue Bedeutung.

Zwischen Arbeit und Freizeit zu unterscheiden, ist schwierig geworden. Es ist kaum noch möglich, eine klare Zuordnung von produktiver Arbeit bzw. Vergnügen und Erholung vorzunehmen. Durch die Zunahme der arbeitsfreien Zeit in Form von Freizeit oder Arbeitslosigkeit, lösen sich diese Grenzen auf. Der Informations-, Bildungs- und Unterhaltungskomplex gewinnt enorm an sozialer und wirtschaftlicher Bedeutung. Motive der Unterhaltung und des Spiels prägen den Alltag der postindustriellen Gesellschaft. Arbeit und Lernen werden als Unterhaltung und Spiel neu erfunden; durch temporäre und variable Identifikation mit ständig wechselnden Projekten, Aufgaben und den damit verbundene Communities wird selbst die eigene Identität zu einer Art von Spiel. Die aktuellen Entwicklungen werden von einem symbolisch funktionierenden Unterbau aus Hoffnungen, Ängsten, Utopien und Phantasien getragen. Von der Cyberphilosophie bis zum Globalisierungsdiskurs wird der Umbau der Gesellschaft zur Informations- und Unterhaltungsgesellschaft mit den Möglichkeiten neuer Technologien gleichermaßen begründet wie auch gerechtfertigt und auf philosophischer und diskursiver Ebene vorbereitet.

Liliane Räber
Yvonne Volkart

GAME FORMS / WORK WORLDS

INTRODUCTION

This year's VIPER festival theme takes up a very crucial area at the interface between social change, economic utopia and the technological developments of the theoretical, artistic and games debate.

Our starting point is the obvious change in the world of work: the production of goods for every-day-use is being farmed out to low-cost labour regions and is being replaced in its former centers by services in the area of management, communication, new technologies and the manufacturing of lifestyles, images and corporate identities. The effects on work structures and conditions are profound. Regular, established structures are being abandoned for the more flexible freelance work relationships and where work prospects for flexible, qualified specialists are improving, an increasing number of workers are now being forced into low-paid, insecure service jobs. The disappearance of long-term work prospects and secure work conditions has given work a new definition.

It has become increasingly difficult to differentiate between work and play; boundaries have become obscured through the growth of non-productive time in the form of leisure or unemployment. The information, education and entertainment complex is taking on an increasing social and economic significance. Post-industrial daily life is characterised by games and entertainment motifs, education and work are rediscovered as game or entertainment forms. Through the identification with continually changing projects, work forms and their associated communities, one's own identity becomes a kind of game. Current developments are carried on symbolic foundations of hope, fear, utopia and fantasy. The information and entertainment industry's reorganisation of society, from cyber-philosophy to the question of globalisation, is founded on, and philosophically informed and justified by new technological opportunity.

BRAVE NEW WORK

KONGRESS ZU ARBEITSWELTEN

Der Kongress an der VIPER 98 widmet sich dem Thema „Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten“. Er ist aus dem Wunsch heraus entstanden, mit KulturarbeiterInnen aus westlichen Ländern über Arbeitskontexte zu diskutieren. Betrachtet man die jeweiligen Situationen, dann zeigt sich, dass Cultural Workers (NetzaktivistInnen, KünstlerInnen, TheoretikerInnen) in mehr oder weniger freien Arbeitsverhältnissen stehen. Bezogen auf traditionelle Arbeitsverhältnisse, die Sicherheiten versprechen und Identitäten festschreiben, stehen sie ausserhalb dieser Strukturen. Bezogen auf die aktuelle Debatte von Arbeitsmodellen der Zukunft, in der die Idee von Vollbeschäftigung ad acta gelegt ist und die Menschen ihre Jobs selbst managen, sind sie hingegen SpezialistInnen, mit ihren Freelance- und Mac-Jobs, ihren Teilzeitanstellungen und Verträgen auf Zeit. Mit ihren Arbeitsweisen sind sie Subjekte unter anderen, deren Arbeitsformen die Folie abgeben für flexible Arbeitsverhältnisse auf der Basis von wirtschaftlicher Deregulierung, zunehmender Arbeitslosigkeit, dem Wiederaufleben liberaler Diskurse und der forcierten Ausbreitung neuer Technologien. Dass diese Technologien genau dann als Erlösungsmodelle für die marode Wirtschaft ins Spiel gebracht werden, wenn es darum ginge, die Probleme auf sozialer Ebene anzugehen, hindert sie nicht daran, sie selbst auf mehreren Ebenen zu verwenden. Damit referiert „Brave New Work“ auf den vielbeschworenen Globalisierungsdiskurs - ein Begriff, dessen Mythen- und Meta-

phernwuchern zwischen Lust und Grauen mitzubedenken ist. Ausgehend von der Annahme, dass KulturarbeiterInnen nicht ausserhalb der Globalisierung stehen, sondern zu ihrer Konstituierung und Durchführung wesentlich beitragen, wird vorerst ein Blick auf die unterschiedlichen Flexibilisierungsfelder und -modi geworfen, in denen sie sich bewegen. Im weiteren geht es darum, darüber nachzudenken, inwiefern man für „gutes“ Geld subkulturell-künstlerische Inhalte und Methoden verkauft und damit zu jenen Prozessen beiträgt, die man unter dem Stichwort »kulturelle Globalisierung« fassen könnte. Und schliesslich sollen Möglichkeiten „erarbeitet“ werden, wie man aus einer sogenannt kritischen Perspektive heraus zu lebbareren Produktionsverhältnissen im eigenen Bereich beitragen kann.

BRAVE NEW WORK

WORK WORLDS CONFERENCE

The VIPER 98 conference is dedicated to the theme of „Work Worlds/Game Forms“ a subject which arose out of a wish, together with those involved in the area of culture, to examine and discuss western work contexts. Today's situation is one in which culture workers (net activists, artists and theoreticians) operate on a more or less freelance basis beyond the bounds of those traditional work conditions that promise a certain security and a fixed working identity. However these people are specialists with regard to the current debate on future work models, where the idea of full-time employment is a thing of the past and where

individuals manage themselves. With their freelance and Mac jobs and their temporary contracts they represent a model for flexible work conditions based on economic deregulation, growing unemployment, the revival of liberal exchange and the accelerated spread of new technologies. Despite the fact that these technologies are used as the misguided solutions to a clapped-out economy in need of social solutions, they are employed by the freelancers on various levels regardless. „Brave New Work“ deals with the controversial debate around globalisation, a term in itself that provokes both excitement and a sense of foreboding. Given that culture workers are themselves a part of this globalisation, that they contribute in a significant way to its existence, this year's conference first takes a look at their deregulation possibilities. In addition we examine the extent to which the marketing of sub-culturally artistic contents and methods contributes to the so-called „cultural globalisation“. Lastly we will attempt to formulate possibilities for the achievement of practicable individual working conditions.

STILE DER GLOBALISIERUNG

KONGRESS ZU ARBEITSWELTEN

Der erste Kongresstag steht unter dem Thema „Stile der Globalisierung“. Kultur hatte immer schon eine Bedeutung für die Wirtschaft. Neuerdings arbeiten beide Seiten intensiv daran, sich durch gemeinsame ökonomische und begriffliche Verquickung gegenseitige Existenzberechtigung zu verschaffen. Die Globalisierung der Finanzmärkte schafft neue grosstädtische Arbeits- und Finanz-Zentren; Saskia Sassen spricht von „global cities“, in denen sich Ressourcen wie Arbeit, Talente, Gebäude und Kultur, konzentrieren. In diesem Kontext nimmt Kultur die Rolle eines gewichtigen Standortfaktors ein, der den Wert einer Stadt für potentielle InvestorInnen mitbestimmt. Ein anderer wichtiger Aspekt der „Entmaterialisierung der Wirtschaft“ liegt in der Zunahme von Imageproduktionen, von kulturellen Codes, die den materiellen Produkten den eigentlichen Wert verleihen. Image, Information und Kommunikation werden zu wichtigen Produkten der Wirtschaft. Eng damit verbunden sind Prozesse der Kulturalisierung, das heisst der Tendenz, wirtschaftliche Faktoren als kulturelle Unterschiede zu lesen und erklären. Kultur wird auch dadurch global, indem Traditionen als ethnische Stile verfügbar gemacht werden - Prozesse, bei denen die Vor- und Nachteile für einzelne ethnische Gruppen nicht einfach auf der Hand liegen. Mit der Kulturalisierung einhergehen Ästhetisierungsprozesse. So erhalten ästhetische Kriterien in der Diskussion um neue Arbeitsformen zunehmendes Gewicht. Die flexible Telearbeiterin, der freie Free-

lancer sind die HeldInnen der Arbeitswelt der Zukunft. Eine Freiheitsideologie innerhalb von Arbeitsverhältnissen wird passend zur realen Deregulierung, Privatisierung und ihren Auswirkungen auf die Arbeitswelt entworfen: Arbeitsweisen werden zu Stilen ästhetisiert. Die euphemistische Sprachverwendung hat den Effekt, dass ein möglicher Arbeitskampf obsolet wird.

„Stile der Globalisierung“ untersucht diskurskritisch, welche Bilder von Arbeit entworfen und präsentiert werden und welche Funktionen dabei Kultur/Ästhetiken/Images in der globalen Marktwirtschaft einnehmen. Saskia Sassen skizziert in „The Spaces of Global Economy“ die Arena, in der die neuen Arbeitsverhältnisse situiert sind. Mit einem spezifisch feministischen Ansatz fragt Hildegard Maria Nickel in ihrem Vortrag „Industriegesellschaft am Ende - Arbeit abgeschafft?“, ob die Zukunft der Arbeit jenseits von Vollbeschäftigung liegt? Der Nachmittag beginnt mit der Präsentation des Webprojektes „wasbinich“ von Nathalie Seitz und Markus Jans, nach dem Vorbild von Robert Lemkes heiterem Berufe-raten. In einem ersten Block, der eher als Beschreibung des Hintergrund-szenarios gedacht ist, auf dem exemplarische Ausbeutungsverhältnisse stattfinden, spricht Marion von Osten anhand von Videoausschnitten über „Das Bild der Telearbeiterin“. Tobias Straumann zeigt am Beispiel von „Sweatshops und Designer“, wie das multikulturelle Image zum Hype stilisiert wird und stellt dem die realen Ausbeutungsverhältnisse illegalisierter MigrantInnen in den Sweatshops gegenüber. In einem zweiten Block thematisieren Helmut Draxlers „2PostArbeit“, Marc Böhlers und Jan Freitags „The Californian Ideology

as Element within the Discourse on Technology and Society“ die Vereinnahmung von Cultural Workers für die Ideologien von flexibilisierten Arbeitsverhältnissen und die ästhetisierenden Effekte dieser Beziehung. Baran anknüpfend zeigt Armin Medosch mit „The Economy of Arts in the Networked Age“ die zwei Seiten der Medaille auf, die auf der einen Seite den Ausverkauf kultureller Inhalte an globalisierte Betriebe und auf der anderen die Instrumentalisierung kultureller Arbeit für ökonomische Zwecke beinhalten. Welche ökonomische Bedeutung Wissen und kulturelle Inhalte im Bereich der neuen Technologien, speziell des Internets, entfalten, bespricht Niko Waesche mit „Die Knowledge-Arbeiterin“. Mit der Präsentation des Ausstellungsprojektes „Was zählt, ist nicht die Gegensätze aufzulösen, sondern sie gleichzeitig einzunehmen“ führen Annette Weisser und Ingo Vetter Videos vor, in denen sie Interviews mit WebdesignerInnen und KünstlerInnen gegeneinander geschnitten haben, um dem Begriff „Creative Work“ auf die Spur zu kommen.

GLOBALISATION STYLES

WORK WORLD CONFERENCE

„Globalisation Styles“ is the theme for the first day of the conference. Culture has always been important for the economy. Of late both sides have of striven, through an economic and conceptual mingling, to achieve a mutual right to exist. Globalisation of the financial markets has created new urban and work-centers; Saskia Sassen speaks of „Global cities“ where resources such as work, talent, buildings and culture are concentrated. In this context culture becomes an important location-factor in determining the value of a city for potential investors. Another important aspect of this „economic de-materialisation“ is the growth of image productions, cultural codes that give the true value of material goods. Image, information and communication have become important economic products and are closely linked to processes of „Kulturisierung“ (the tendency to explain economic factors in terms of cultural difference).

Culture has thus become global in the sense that traditions are made into ethnic styles - an as yet relatively little-understood process in terms of the advantages and disadvantages for individual ethnic groups. Parrallel to the - Kulturisierung - is the production aesthetics process whereby aesthetic criteria carry increasing weight in the question of new work forms. The flexible tele-worker or freelancer is the hero of the future work world. An idea of working freedom is developed that lends itself to the real effects of deregulation

and privatisation; work methods become „styles“ and through the application of such euphemistic terminology the possibility of dispute at work becomes obsolete.

„Globalisation Styles“ looks at the work images that are designed and presented, and at the roles of culture, aesthetics and image in the global market economy. In „The Spaces of Global Economy“ Saskia Sassen outlines the current arena for the new working conditions. In „Industriegesellschaft am Ende – Arbeit abgeschafft“ Hildegard Maria Nickel asks, from a distinctly feminist standpoint, whether the future of work lies beyond the realms of full-time employment. The afternoon opens with the presentation, by Nathalie Seitz and Markus Jans, of the „wasbinich“ web-project, named after Robert Lemkes amusing TV quiz series. In the first part, a „setting the scene“ where classic examples of exploitation are shown, Marion Von Osten speaks about „The Image of the Tele-worker“. In „Sweatshops and Designer“ Tobias Straumann shows the multi-cultural image as marketing hype and reveals the exploitative working conditions of illegal immigrants in sweatshops.

In the second part Helmut Draxlers „Post-Arbeit“ and Marc Böhler/Jan Freitags „The Californian Ideology as Element within the discourse on Technology and Society“ look at how ideologies of flexible work conditions are taken on board by culture workers and the „aestheticising“ effect that this has. Armin Medosch's „The Economy of Arts in the Networked Age“ shows both sides of the coin: on the one hand the sale of cultu-

ral contents to global companies and on the other the application of cultural work for economic purposes. The role of knowledge and culture in the new technologies, in particular the Internet is dealt with by Niko Waesche in „The Knowledge Worker“ and in „Was zählt, ist nicht die Gegensätze aufzulösen, sondern sie gleichzeitig einzunehmen“ Annette Weisser and Ingo Vetter interview web designers.

Brave New Work
Donnerstag, Terrassensaal

ANTI-GLOBALISIERUNGSSTRATEGIEN: ZWISCHEN ANPASSUNG UND AUTONOMIE.

KONGRESS ZU ARBEITSWELTEN

Der zweite Tag greift inhaltlich die Themen des Vortags auf, wo unter anderem die Verdeckung ausbeuterischer Verhältnisse durch stilisierende Ästhetisierungen diskutiert wurde. Im Gegensatz dazu steht nun das eigene Verhältnis zu den gewählten Arbeitsformen im Zentrum. Immer wieder werden die Arbeitsbedingungen der Cultural Workers mit denen des Frühkapitalismus verglichen - ein Vergleich, dem nachgegangen werden muss. Andererseits stellen die meisten die Freiheit der selbstgewählten Situation in den Vordergrund. Wie kommt es zu diesem Widerspruch? Zu fragen bleibt, ob man angesichts der momentanen Wirtschaftsverhältnisse steigender Arbeits- resp. Erwerbslosigkeit wirklich von einer freien Wahl sprechen kann und ob das Gegenteil von „Arbeitslossein“ ein ständiges Zuviel an Stress und Arbeit bedeuten muss. Sind diese positiven Selbstbilder nur ein Effekt der kulturellen Ästhetisierung ökonomischer Verhältnisse, die Selbstaubeutung kaschieren? Oder ermöglichen diese Arbeitssituationen, eigene Themen, Methoden und Anliegen relativ uneingeschränkt umzusetzen? Oft erscheint es am radikalsten, eigene „Institutionen“ und Netzwerke zu gründen. „Anti-Globalisierungsstrategien. Zwischen Anpassung und Autonomie“ geht den Erfahrungen in Selbstorganisationen nach.

In seinem einleitenden Vortrag „Lavoro immateriale e nuove forme di soggettività“

zeigt Maurizio Lazzarato, dass die Produktion von Information und Kultur in den westlichen Ökonomien zum Hauptfaktor von Warenherstellung und Subjektkonstitution wird. „Going at Different Speeds“ heisst der Vortrag von Andrew Ross, in dem er den Cyberspace als Massenarbeitsplatz darstellt und nach Möglichkeiten fragt, wie man in der „Neuen Silikon Ordnung“ gute Arbeitsbedingungen schafft. Wie frei ist frei? Mit diesem Thema beginnt der Nachmittag. Tilman Baumgärtels „Vom Guerillakino zum Guerillamarketing“ stellt die These auf, dass der freie Autorenfilmer der 60er Jahre der Prototyp des heutigen flexibilisierten Cultural Workers ist. Mit „Ware - Weiblichkeit - Wissen“ diskutieren Birge Krondorfer und Katharina Pewny die Spannweite feministischer Wissenschaft zwischen akademischer und selbstorganisierter Institution und deren Clinch zwischen Markt und Subversion. Der zweite Block kreist um Selbstorganisation und Vernetzung. Mit „Female On-Line Empowerment“ sprechen Kathy Rae Huffman und Barbara Strebel über Selbstermächtigungsstrategien von Frauen im bis anhin männerdominierten Internet. Geert Lovinks „Traps of the Cyber-Economy“ ist ein „Lehrstück für fortgeschrittene Anfänger“, welches im Gegensatz zum früheren „digitalen Konstruktivismus“ marginale Taktiken favorisiert. Schliesslich erzählt James Stevens mit „Backspace: Ein Nur-noch-Kunstort“, warum er kommerzielle von künstlerischer Arbeit definitiv trennen will. Der Kongress endet mit „Art of Work“ von Rachel Baker, die Strategien zur Aneignung selbstentfremdender Arbeit vorstellt.

ANTI-GLOBALISATION STRATEGIES: ADAPTATION OR AUTONOMY

The second day takes up the previous day's theme of exploitative working conditions and their concealment through stylising and „aesthetising“. The focus this time however is the relationship between the individual and his or her chosen work form. The conditions of culture workers are repeatedly compared to the work conditions of early capitalism (a comparison that deserves some consideration) where in actual fact the vast majority of culture workers give priority to freedom and independence in the work situation. How can such a contradiction be explained? Can one really speak of freedom of choice in the face of increasing joblessness, and is the other side of unemployment, by definition, a perpetual overload of work and stress? Are these positive images we have of ourselves simply the effect of culturally „aestheticised“ economic conditions which actually serve to conceal our self-exploitation? Or do these work conditions rather facilitate an unrestricted pursuit of individual goals? The founding of independent institutions and networks often seems a very radical solution. „Anti-Globalisation Strategies: adaptation or autonomy“ looks at the experiences of independent organisations.

Maurizio Lazzarato, in his talk entitled „Lavoro immateriale e nuove forme di soggettività“ shows how the culture and information industries have become the most important factors of production and subject constitution in western economies. In „Going at different Speeds“ Andrew Ross

portrays Cyberspace as the work-place of the masses and examines the possibilities for satisfying working conditions in the „new silicon order“.

The afternoon begins with the question „How free is free?“. Tilman Baumgärtel's „Vom Guerillakino zum Guerrillamarketing“ argues that the independent film-makers of the 60's were the prototype for today's flexible culture worker. In „Ware, Weiblichkeit, Wissen“ Birge Krondorfer and Katherina Pewny discuss the spectrum of feminist science as both an academic and a self-made institution and the conflict between market and subversion. In „Female On-Line Empowerment“ Kathy Rae Huffman and Barbara Strebel look at strategies of empowerment in a currently male-dominated internet. Geert Lovink's „Traps of the Cyber-Economy“ is a „Lesson for Advanced Beginners“ that rejects the early „Digital Constructivism“ in favour of more marginal tactics. Finally in „Backspace. Ein Nur-noch Kunstort“ James Stevens elaborates on the necessity to separate commercial and artistic work. The conference closes with „Art of Work“ in which Rachel Baker looks at strategies for the reclaiming of alienated works.

- Konzeption: Lilian Rüber
 Organisation und Moderation: Yvonne Volkart und Lilian Rüber
- Rachel Baker ist Netzkünstlerin und lebt in London.
http://www.irational.org/tm/art_of_work
- Tilman Baumgärtel lebt in Berlin. http://ourworld.computer-serve.com/Homepages/Tilman_Baumgaertel/
- Mare Böhler studiert Soziologie und lebt in Zürich.
<http://www.door.ch/is96>
- Helmut Draxler lebt in München als freier Autor.
- Jan Freitag ist Assistent am englischen Seminar der Universität Zürich.
- Kathy Rae Huffman ist Freelance Kuratorin.
- Markus Jans ist Künstler und lebt in Luzern.
<http://www.kombirama.ch/projekte/wasbinich>
- Birge Krondorfer ist externe Universitätslektorin in Philosophie an der Universität Wien.
- Maurizio Lazzarato ist Redaktor der Zeitschrift „Futur Antérieur“ und lebt in Paris.
http://www.anet.fr/~aris/ecn/infozone/mutants/m_01.html
- Geert Lovink ist Netzaktivist und lebt in Amsterdam.
<http://thing.desk.nl/bilwet>. <http://www.factory.org/nettime>
- Armin Medosch ist Redaktor von Telepolis und lebt in London. <http://www.heise.de.tp>
- Hildegard Maria Nickel ist Professorin am Institut für Sozialwissenschaften an der Humboldt-Universität Berlin.
- Katharina Pewny ist Junior Fellow am Institut für die Wissenschaft vom Menschen, Wien.
- Andrew Ross ist Professor für American Studies an der New York University.

- Saskia Sassen ist Professorin für Urbanität an der Columbia University New York.
<http://www.law.indiana.edu/glsj/vol4/no1/sasppg.htm>
- Nathalie Seitz ist Künstlerin und lebt in Luzern.
<http://www.kombirama.ch/projekte/wasbinich>
- James Stevens ist Gründer von Backspace und lebt in London. <http://bak.spc.org>
- Tobias Straumann ist Wirtschaftsredaktor und lebt in Zürich.
- Barbara Strebel ist Initiatorin von The Thing Schweiz und lebt in Basel. <http://www.thing.ch>
- Ingo Vetter ist Künstler und lebt in München.
- Yvonne Volkart ist Kulturtheoretikerin und lebt in Zürich.
- Marion von Osten ist Kuratorin der Shedhalle, Zürich.
- Niko Waesche ist Doktorand an der London School of Economics. <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/eco/6191/1.html>
- Annette Weisser ist Künstlerin und lebt in Berlin.



*Für guten Ton
während der Viper.*



PROFESSIONELLE AUDIOTECHNIK

MAIHOFSTRASSE 41 · 6004 LUZERN · FON 041-422 06 16 · FAX 041-422 06 15

In Szene setzen ...

Wir lassen Sie nicht im dunkeln, wenn's
darum geht, Ihre Veranstaltung auch lichttechnisch
wirkungsvoll in Szene zu setzen.

Rufen Sie uns unverbindlich an.

LICHT

**FISH &
LIGHT**

Theater- und Filmbeleuchtung

Vermietung, Konzeption und Realisation

Maihofstrasse 40

Telefon und Fax 041/422 11 00

MIGROS spielt mit

DIE ANDERE ART SICH PUNKTE ZU ERGATTERN

*Speisen wie bei Grossmutter, Beliebt/Bekanntes aus der Region,
Neuzeitliche Gerichte
oder Raffiniertes von der anderen Seite des grossen Gatters*

ROTES GATTER
Restaurant · Bar

Hotel des Balances · Weinmarkt · CH-6000 Luzern 5
Telefon 041 410 30 10 · Telefax 041 410 64 51
E-mail: balances@tic.ch · Internet: <http://www.balances.ch>

Politik

Sound

Film

Under
ground

TOASTER

TOASTER
Junge Monatszeitung

Abo - Tel:

01 366 50 25

- Ich abonniere den TOASTER für 30 Franken im Jahr und erhalte gratis dazu die aktuelle TOASTER-geprüfte CD.
- Ich will eine TOASTER-Probenummer. Gratis natürlich.

Vorname/Name:

Adresse:

PLZ/Ort:

Einsenden an: TOASTER, Geldgier, Postfach 498, 8035 Zürich oder Fax: 01-366 50 15

Druckerei Marcel Kürzi AG
Werner Kälin-Strasse 11
8840 Einsiedeln
Tel. 055/418 43 43 Fax 055/418 43 44

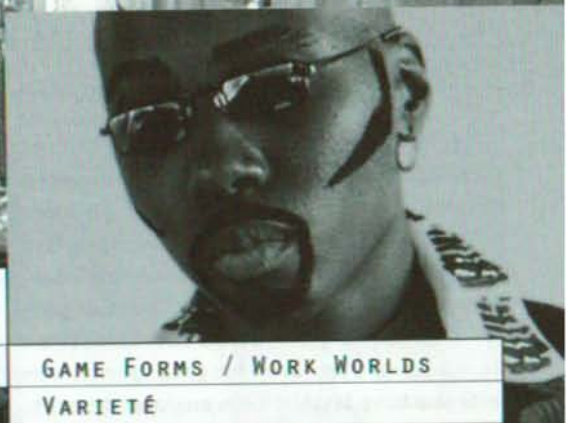
055-418 43 43

tagtäglich gut für farbige Töne

KÜRZI



UNTERHALTUNGSMASCHINE /
ARBEITSWELTEN
VARIÉTÉ



GAME FORMS / WORK WORLDS
VARIÉTÉ

DAS VARIÉTÉ IN DER CASINO BAR

EINFÜHRUNG

Jenseits der industriellen Produktion und Distribution von Zerstreuung und guten Gefühlen, etwa in Form der immer gleichen Geschichten in Film, Musik, Datennetzen und Imagekampagnen oder des immer raffinierteren Einsatzes von neusten Technologien zur Simulation einer scheinbar objektiven Realität, bleibt der Ausgangspunkt von Unterhaltung letztlich ein soziales Moment. Auch VIPER bietet seinen BesucherInnen einen Raum für Begegnungen und persönliche Kontakte. In der Bar des Casinos Luzern wurde ein Variété eingerichtet. Das Variété ist während dem ganzen Festival täglich von 10 bis 04 Uhr geöffnet. Es bildet den Rahmen für die Erprobung neuer Formen der Unterhaltung. Eingeladen sind MusikerInnen, MedienkünstlerInnen und KünstlerInnengruppen, die mit cleveren und witzigen Inhalten, ungewohnten Vermischungen von Gattungen und mit einem schrägen Medienmix die Dimensionen von Unterhaltung ausloten und vielleicht erweitern. Die Beiträge reichen von Performance, über elektronische Musik, Clubbing und DJing bis zu klassischen Variété-Sparten wie Kabarett und Show. Die KünstlerInnen und Gruppen richten ihre Auftritte und Produktionen nach der speziellen Situation des Variétés an VIPER 98 aus.

Peter Spillmann

THE VARIÉTÉ IN THE CASINO

INTRODUCTION

Beyond the industrial production and distribution of diversion and good feelings, say in form of again and again the same stories in film, music, data networks and image campaigns, or in form of the always more cunning use of the newest technologies for the simulation of an apparently objective reality, the starting point of entertainment stays finally a social moment. Also VIPER offers to his visitors a room for encounters and personal contacts. In the bar of the Casino Lucerne there will be a Variete, which is open during the festival daily from 10 a.m. to 4 a.m.. It is the setting (stage) for the experimenting with new forms of entertainment. Invited are musicians, media artists, and artists' groups who perhaps extend the dimensions of entertainment through their wit, original genre combinations, and an unusual media mix. The artistic program ranges from performances to electronic music, clubbing and DJing to classical variete genres as cabaret and show. The artists and groups organize their scenes and productions according to the special situation of the Variété at the VIPER 98.

Peter Spillmann

CROSSCULTURE

DIENSTAG, 19.5.1998

TUESDAY, MAY 19TH, 1998

Die Begegnung mit einer anderen, „fremden“ oder „exotischen“ Kultur ist zugleich eines der traditionellsten wie auch zwiespältigsten Motive des westlichen Konzepts von Unterhaltung. Die realen Voraussetzungen von Migration und die Situation der verschiedenen Minderheiten stehen meistens im krassen Widerspruch zu den eurozentrischen Vorstellungen einer „multikulturellen“ Gesellschaft. So wird gerade die erfolgreiche Entwicklung neuer Stile und Richtungen – etwa in der Musik – im Spannungsfeld unterschiedlicher kultureller Herkunft immer wieder als Vorzeigebeispiel missbraucht, um das letztlich wirtschaftlich motivierte Konzept der „Globalisierung“ aufzuwerten.

SIX ORDINARY HAPPENINGS

ANSUMAN BISWAS, KAFFE MATTHEWS, CLIVE

GRAHAM, KINSUK BISWAS

A STRIKE CURATION

Die fünf eingeladenen KünstlerInnen aus London, welche alle zu der im Moment sehr innovativen Indian-Szene gehören, haben für den Eröffnungsabend im Variété VIPER 98 ein spezielles Programm entwickelt, welches eine Mischung aus Performance, Solo-Musikauftritt, Fusion und Ding ist.

The encounter with a „strange“ or „exotic“ culture is one of the most traditional and at the same time discrepant motives of the Western entertainment concepts. The real conditions of migration and the situation of the different minorities often contradict the eurocentric concept of a „multicultural“ society. The successful development of new styles and streams - as for example in the music - in the tense relationship of different cultural origins is repeatedly misused within the tension created by different cultural backgrounds to revalorize the economically motivated concept of the „globalization“.

SIX ORDINARY HAPPENINGS

ANSUMAN BISWAS, KAFFE MATTHEWS, CLIVE

GRAHAM, KINSUK BISWAS

A STRIKE CURATION

The five guest artists from London, all belonging to the very innovative Indian scene, have developed a special programme, a mixture of performance, solo musical appearance, fusion and ding, for the opening evening at the Variété VIPER 98.



ANSUMAN BISWAS

Forschungsarbeit in Indien über Volksmusik/Theatertraditionen, vor allem Baul, Chau und Kudiyyattam, lieferte ihm neue Inspiration auf der Suche nach Versöhnung seines indischen Erbes und seiner britischen Ausbildung in einem internationalen Kontext. Er ist nicht nur um die Erhaltung und Stärkung einzelner Genres bemüht, sondern auch um die Bildung neuer Synthesen. In diesem Sinne entwickelt er Arbeitsmethoden mit neuer Technologie, zum Beispiel mit elektro-akustischer Komposition, Video in einer lebenden Umgebung und Performance im Internet.

Indem er traditionelle und zeitgenössische Techniken mischt und interdisziplinäre Formen anwendet, entdeckt er eine kosmopolitisch künstlerische Praktik, welche Ost und West, High Art und Volkskultur, Ritual und Unterhaltung, das Rationale und das Mystische, Musik, Erzähl- und Anschauungskunst miteinander vereint.

Research carried out in India into folk music/theatre traditions, in particular Baul, Chau, and Kudiyyattam has provided fresh inspiration in the search for a recon-

ciliation of his Indian heritage and British training, in an international context. He is concerned not only with the preservation and strengthening of particular genres but also with the creation of new syntheses. In this regard he is developing ways of working with new technology, including for instance, electro-acoustic composition, video in the live environment, and performance on the Internet.

By mingling traditional and contemporary techniques and using inter-disciplinary forms he is discovering a cosmopolitan artistic practise which marries East and West, High Art and popular culture, ritual and entertainment, the rational and the mystical, music, narrative and visual art.

KAFFE MATTHEWS

Sie spielt eine Geige durch einen „Haufen“ von Elektronik und steuert das heiße „live sampling“ System - LiSa. Während sie nach Fragmenten ihres eigenen Spiels und nach anderen, ähnlichen Klängen greift, verarbeitet, verzerrt und verändert sie diese bevor sie in eine Vielzahl von herrlichen Texturen und sich verdreht bewegenden Strukturen ausgespuckt werden; jeglicher Sinn einer Geige verschwindet oft vollständig. Indem sie mit einem versteckten Mikrofon das Unerwartete hinzufügt, ist die Musik wahre Zeit, geschmeidig, durchschossen mit Funken von Humor und sie donnert durch eine untertriebene Komplexität in einer zerbrechlichen, unheilen Allianz.

Plays a violin through a heap of electronics, driving hot-off-the-STEIM-press live sampling system, LiSa. Grabbing fragments

of her own playing and other sounds nearby, she processes, distorts and rearranges before chucking them out in a multitude of exquisite textures and twisting shifting patterns; any sense of a violin often completely disappearing. With a hidden microphone adding the essential wild card, the music is real time, lithe, shot through with sparks of humour, and pounds through an understated complexity in a fragile unholy alliance.

CLIVE GRAHAM, PARADIGM

Clive Graham, Musiker, Performer und DJ hat in seinem Label „Paradigm Disc“ bereits verschiedene, sehr spezielle Projekte realisiert, etwa Various Artists, Variations - A London Compilation mit Beiträgen einiger der radikalsten Sound-Künstlern Londons. Clive Graham ist Mitglied der Gruppe „Morphogenesis“, welche 1985 von Roger Sutherland mitgegründet wurde. Ihre neueste CD heißt „Charivari Music“. Die elektronische Manipulation von akustischen Sounds steht im Zentrum ihrer Klangwelten, welche in einem kollektiven Prozess der Vermischung und Vernetzung gemeinsam entwickelt werden und den ZuhörerInnen Anlass geben, die Welt nochmals neu zu hören.

Clive Graham, musician, performer, and DJ has already accomplished in his own label „Paradigm Disc“ different, very special projects, as for example Various Artists, Variations - A London Compilation with contributions of some of the most radical sound artists in London. Clive Graham is a member of the group „Morphogenesis“ which was founded in 1985 among others by Roger

Sutherland. Their newest CD is called „Charivari Music“. The electronic manipulation of acoustic sounds stands in the centre of their acoustic worlds, which are developed in a collective process of mixing and connecting, and give the audience reason for listening to the world in a new way once again.

KINSUK BISWAS, BEDOUIN ASCENT

Kinsuk Biswas von Bedouin Ascent begann als Teenager in den Anfängen von Punk und New Wave, mit Gitarre, Bass und Perkussion zu experimentieren, indem er, bevor die digitale Revolution begann, verzerrten Funk und Jazz mit billiger Elektronik und Klängen verschmelzte. Seine frühen atmosphärischen Maschinen-Klänge konnten auf vielen Warehouse-Partys und bei verbotenen Treffen in den achziger Jahren gehört werden. Sie haben unvermeidlich eine Heimat im embryonischen Techno und in der experimentellen Szene (mit der Herausgabe von seinen einflussreichen EPs unter dem Label „Rising High Records“) gefunden.

Bedouin Ascent bietet eine faszinierende Vision des urbanen Mythos und der Magie. Sie ist die Kehrseite des Designer-Materialismus, der gewöhnlich von den Strassen-Kids konsumiert wird. Er ruft Einzelgänger und Mystiker dazu auf, kurzlebige Wissenschaft, Kunst und Ritual zu erleben und eine Vision von Schönheit sowie eine neue Art von suburbaner Trägheit zu teilen.

Kingsuk Biswas of Bedouin Ascent began experimenting with guitar/bass/percussion as a teenager in the wake of the

Punk/New Wave explosion; fusing the mutant, distorted funk and jazz with cheap electronics and noise before the digital revolution arrived. His early machine beats and atmospherics could be heard live in many a warehouse party and illicit gathering in the 80's, inevitably finding a home in the embryonic techno and experimental scene with the release of his influential EP's on „Rising High Records“.

Bedouin Ascent offers an intriguing vision of urban myth and magic; the flip side of the runaway designer materialism usually sold off to the streetwise city kid. As such he represents a role call for misfits and mystics to live the science, art and ritual of accelerated decay - to share in a vision of beauty and a new way of being inspired by suburban indolence.

SIRAJ IZHAR, STRIKE

Siraj Izhar, Künstler, Performer und Aktivist ist der Autor von strike <named after the Eisenstein film>. Er konzipierte strike 1992 im „Public Lavatory“ in Spitalfields. strike means: Null-Modelle der Darstellung. 'Die Welt ist ihr bestes Eigenmodell.' Distanziere dich von herkömmlichen Modellen der Darstellung; De Certeau's Unterscheidung von Taktik und Strategie. strike handelt vom progressiven Aufbau des kulturellen Raums, welcher sein eigenes Tempo bestimmt; nicht innerhalb der Strukturen der Opposition gebunden zu sein, das System von einer Show zur nächsten aufzubauen, Schichten von Bedeutungssystemen, die durchsickern und sich verbinden zu freiwilligen und unfreiwilligen Verknüpfun-

gen, urbanen Körper und Antikörper. Siraj Izhar, artist, performer, and activist, is the author of strike <named after the Eisenstein film>. He set up strike at the Public Lavatory in Spitalfields 1992. strike means: Zero models of representation. 'The world is its own best model'. Move away from given models of representation. De Certeau's distinction of tactics and strategy. strike is about progressively creating cultural space which defines its own agenda, not being fixed within the structures of opposition, constructing the system through one show to another, stratas of meanings systems, sifting through, connecting up, voluntary and involuntary associations, urban bodies and anti-bodies

PERFORMANCE

WITTINGEN, 20.5.1998

WEDNESDAY, MAY 20TH, 1998

Der exklusiv zusammengestellte Performance-Abend im Varieté VIPER 98 versteht sich als Homage an die Anfänge von VIPER, denn der Name des Festivals setzt sich aus den ersten Silben von Video und Performance zusammen.

Im Zeichen des medialen Imperativs der „größten Wirkung“, der „besseren Performance“ und der „realistischeren Effekte“ bilden die Auftritte der eingeladenen KünstlerInnen einen spannenden Kontrast mittels überraschend einfachen Aktionen und der „etwas anderen Wirkung“ physischer Präsenz im Raum.

The exclusively combined performance evening at the Varieté VIPER 98 is an homage to the beginnings of VIPER, then the name of the festival is composed of the first syllables of Video and Performance.

Against the background of the media must to seek „the greatest impact“, „the better performance“, and „the more realistic effects“, the appearance of the guest artists form an exciting contrast thanks to the surprisingly simple actions and to the „somewhat different effect“ of physical presence in space.



„ABER DA LIEGT DOCH DER BALL“ „BUT THE BALL LIES THERE“

PATRICK SIDLER, USTER

MAX M. FREI, ZÜRICH

1974 M: Ich bin echt froh, dass Du mir das mit dem Federball nicht nachgetragen hast. Es war nicht so einfach, alles so stehen zu lassen.

1881 P: Aber da liegt doch der Ball, und immerhin ist das schon einundzwanzig Jahre her.

1982 M: Das stimmt. Fünfundzwanzig Jahre.

1986 P: Willst du diskutieren, ich dachte das ist nur ein Spiel. Nicht nur ein Schlag kann verletzen, auch fehlende Zärtlichkeit oder falsche Wörter können wehtun.

1990 M: Absolut.

1998 P: Absolut.

1974 M: I am really glad that you didn't resent me for the shuttlecock.

1981 P: It wasn't easy to leave everything as it was.

1982 M: But the shuttlecock lies there. Anyway it happened twenty-one years ago.

1986 P: That's right. Twenty-five years.

1990 M: Do you want to discuss about it? I thought it's only a game. Not only a blow, but also wrong words and the lack of tenderness can hurt.

1998 P: Absolutely.



"SPOT"

HEINRICH LÜBER, BASEL

Kleiner Hinweis auf den Abgrund der Möglichkeitsform. Performance mit Schein-Werfer.

A short reference to the abyss of the subjunctive. Performance with spot lights.

"I.M. (INFORMELLER MITARBEITER)"

BORIS NIESLONY, KÖLN

Galerie der bestellten Versager / Schnürbrüstiger / teleskopische Blicke / Tumult der Voyeure / Haus der Barfüßler / Schweigearbeiter / Informationskubismus / Null-Risiko-Zustand / Vorzeigeschule / Verdeckter Ermittler / milieubedingte Straftat / I.M. / Tollhaus des Schädels / Windiger Vollzugsbeamter / ausgedehnter topologischer Defekt / Blasphemischer Tiefsinn / profanisierende Pause / Abgetriebene Revolution / metrisches Ego / Quasispezies / Fluchtmutanten / Epitope / ... verrauschtem Sättigungswert / Maultaschen Diaspora / Epizentrum der Enge / Fussnote des Lebens

"ONCE A STORY IN CASINO"

MARIE KAWAZU, PARIS

"Je ne suis pas actrice de théâtre, ni danseuse, ni autre. Je suis artiste de la performance. Chaque pays, chaque lieu, sont différents; je ne veux pas faire la même performance. Surtout je vais créer une nouvelle histoire sur place. Je suis devant le public, le public est devant moi aussi; avec cette tension de l'énergie, je n'essaie de montrer qu'une histoire miraculeuse.

Mit weiteren Beiträgen von Markus Ernst und in freundschaftlicher Zusammenarbeit mit Klaus Raupp als Conferencier.

With other contributions by Markus Ernst and in friendly collaboration with Klaus Raupp as the master of ceremonies.

IM SPÄTPROGRAMM/IN THE LATE EVENING

PROGRAMME: 00.00

VINYL & STRINGS

Techno Lounge mit Nader Kuhenası and friends. DJ, Kontrabass und E-Gitarre

Techno Lounge with Nader Kuhenası and friends. DJ, double-bass, and E-guitar.

CROSSGENDER, CROSSDRESSING, GENDERFUCK

FRÜHNERSTAG, 21.5.1998

THURSDAY, MAY 21ST, 1998

Vor dem Hintergrund einer aggressiven und ständig wiederholten Festschreibung der eigenen Person auf bestimmte Rollen, etwa in der Werbung oder in der Unterhaltungsindustrie, ist es nicht ganz einfach zu erkennen, dass das, was früher als Identität beschrieben wurde und worauf alle gesellschaftlichen Traditionen basieren, sich langsam transformiert und auflöst. Übrig bleiben eine Identität als Spiel, temporäre Rollen und Images, wechselnde Aspekte der eigenen Person, basierend auf einer berechtigten Abneigung gegen Zuschreibungen jeder Art und die damit verbundenen Diskriminierungen und Ausgrenzungen von "abweichenden Minderheiten". Geschlecht ist nicht genetisch gegeben, sondern konstruiert. Es wird mit jeder Handlung performativ hergestellt und verfestigt. Die „Drag Queens“ stellen die Praxis zu dieser Theorie dar. Sie überinszenieren das männliche Gebaren, dekonstruieren Geschlechtsidentitäten und weisen Zuschreibungen, Diskriminierungen und Ausgrenzungen von sich. Der Abend steht unter dem Motto der Inszenierungen von Identität.

In view of an aggressive and repeated fixation of the individual on determined roles, for example in advertising or entertainment, it is not simple to recognize that what in the past was described as identity and upon which all social traditions are based, is slowly undergoing transformations and is vanishing. What is left is an identity as a game, temporary roles and images, changing aspects of the individual, based on a justified rejection of any kind of rigidity and discrimination of „deviating minorities“.



**FOTOSHOOTING
PHOTO STAGING**

MASLOWSKI/GRENZHÄUSER

Fotos schliessen die sichtbare Welt in einem Viereck ein. Sie lässt sich dort nach Belieben neu erfinden. Wenn sich Minka Maslowski und Nathalie Grenzhäuser mit Selbstaustlöser, Maskerade und Make-up in dieses Viereck begeben, erfinden sie sich und die Welt neu, in welche die BetrachterInnen des Bildes sich einzufühlen bereit erklären oder nicht, bis hin zum Punkt, wo sie nur wissen, was sie sehen.

Photos enclose the visual world into a square. Once in there, the world may be reinvented. Whenever Minka Maslowski and Nathalie Grenzhäuser step into the square by self-timer, masquerade, and make-up, they reinvent themselves and the world, into which the spectators may project themselves or not, up to the point where they only know what they see.

THE CASANOVA WORLD TOUR

MIT: MO B. DICK, DRËD, BRAT CLIT, U.A.
(MAUREEN FISCHER, MILDRED GERESTAUT,
JULIE WHEELER, MICHELLEY CARTAYE)

Heteras haben Angst vor ihnen, Heteros wissen nicht wie umgehen und Schwule sind frustriert, weil sie diese nicht erobern können. Die Rede ist von den „Drag Kings“. „Drag Kings“ treten als Frauen mit männlicher Identität auf und gehen spielerisch dekonstruktiv mit der männlichen Geschlechterrolle um. Mit künstlicher Behaarung, perfekter Mimik und trainierten Gesten parodieren sie den typischen Mann und nähern sich der eigenen männlichen Seite. Ihre kruden Playback-Shows schöpfen aus dem Repertoire der Populärkultur (u.a. auch Elvis). Auf ihrer Tournee (Casanova World Tour) durch Europa treten die Drags Mo B. Dick, Julie Wheeler und Brad Clit in Luzern auf. Schweizerische Schwestern und Brüder sind in Fummel oder Frack herzlich willkommen.

01.00

DJ SABAKA

Elektrobeats, von Ambient bis Minimal House

EXPERIMENTAL

FREITAG, 22.5.1998

FRIDAY, MAY 22ND, 1998

Ein zentrales Motiv der künstlerischen Arbeit mit neuen Technologien ist das freie Spiel mit Codes, Images und Identität. Ihre Bedeutung liegt in der Unterwanderung der als ungebrochen fortschrittlich dargestellten (wirtschaftlichen) Realität und im lustvollen Missverstehen der allzu totalitär und chauvinistisch verkündeten Techno- und Informationsphantasien eines besseren (zukünftigen) Menschen und einer perfekteren (vernetzten) Welt, wo uns die Arbeit wie Freizeit vorkommt und die gesteigerte Produktivität eine besonders raffinierte Form von Unterhaltung ist.

A central theme of the artistic work with new technologies is the free play with codes, images, and identity. Its significance lies in the infiltration of the so-called economic and in the enthusiastic misunderstanding of the totalitarian and chauvinistic techno and information phantasies of a better future human being and a better world, in which work appears to be leisure and increased productivity is a particularly clever type of entertainment.



DAS METAPHYSISCHE KABINETT

Experimentelle, elektronische Musik, Noise-Culture, Secret Listening, Spoken Poetry, Animationsfilme und Show im Salon-Ambiente.

LAS VEGAS SHOW:

- Mariola Brillowska & Reznicek
- KLANGKRIEG:** Felix Knoth & Tim Buhre
- REZNICEK:** Reznicek
- WATTWURMFORSCHUNG:** Ditterich von Euler-Donnersperg & Asmus Tietchens
- DAS ERDWERK:** Bernd Schurer & Stefan Tuth
- DOMIZIL:** Marcus Maeder

Sie offenbaren ihr ineinander verwachsenes Herz im „Metaphysischen Kabinett“, wo Klang, Wort und Film eine künstliche Welt erobern.

Die Poetin Mariola Brillowska und der Musiker Reznicek lernten sich auf dem Schlagerfestival in Sopot, dem polnischen LAS VEGAS kennen. Das musikalisch vernarbte Herz Brillowskas musste operiert werden. Dafür tauschte Reznicek das traditionelle Gitarrenspiel gegen die metaphysische Klangkunst. Als seine Methoden nicht mehr wirkten und der Zustand seiner Partnerin

sich trotzdem verschlechterte, suchte er in Westeuropa Hilfe. So erfuhr er von der Existenz von KLANKRIEG, den Felix Knoth und Tim Buhre führten. Die Klangformation aus Hamburg experimentierte weltweit mit Stresstherapien. Ihre Dienste wurden auf Internationalen Medienkongressen in Anspruch genommen. Besonders die WATTWURMFORSCHUNG, vertreten durch den schrulligen Schriftsteller und kaschubischen Bienen- und Schnittblumenzüchter Ditterich von Euler-Donnersperg und Asmus Tietchens, den atavistischen Propheten der sadomasochistischen Kommunikation im Internet, profitierten viel von KLANKRIEG. Für die WATTWURMFORSCHUNG stellte der einer wesentlich jüngeren Generation angehörende Felix Knoth eine wunderbare Verbindung in das moderne Zeitalter der Medien dar.

Am 9. Dezember 1981 trafen sich Mariola Brillowska, Reznicek, KLANKRIEG und die Vertreter der WATTWURMFORSCHUNG in Hamburg zu einer spiritistischen Session mit geschichtsträchtigen Folgen. Allen TeilnehmerInnen, die in den Sechziger Jahren zur Welt kamen, erschien der Geist des im Weltall verschollenen Juri Gagarins. Er untersagte Mariola Brillowska und Reznicek nach Polen zurückzukehren. LAS VEGAS und KLANKRIEG fassten sich an den Händen. GAGARIN bat sie, die alten WATTWURMFORSCHER zu akzeptieren. Ab nun wurden alle zu Gagarins Botschafter im Namen der Zukunft und Forschung.

DOMIZIL

MARCUS MAEDER, ZÜRICH

BIOGRAPHY: Domizil ist ein selbstorganisiertes Label für aktuelle elektronische Musik und Homebase eines sich laufend erweiternden Verbundes von MusikerInnen und KünstlerInnen. Domizil organisiert Live-Acts, Events und zeitgemässe Salon-Veranstaltungen.

DAS ERDWEK™

BERND SCHURER, BADEN

STEFAN THUT, HAMBURG

MUSIK: Madame Bernd Schurer (Klangforschung und Architektur) und Lady Stefan Thut (simples Geknarze und Violoncello). Seit 1995 eingetragenes Warenzeichen der Firma H.a.a.g.™ gegen Epigontentum, mentales Rauschen, Lügenbolde und andere Wichte.

KLANKRIEG

TIM BUHRE, HAMBURG

FELIX KNOTH, HAMBURG

BIOGRAPHY: Das Klang- und Lärmprojekt KLANKRIEG wurde 1987 gegründet. KLANKRIEG definiert einen utopischen Endzustand von städtischem Lärm. Wir sind interessiert, unsere zunehmend lärmende Umgebung zu filtern und zu bearbeiten sowie diese konkreten Klänge mit künstlicher Elektronik zu kombinieren, indem wir klassische Kompositionsparameter wie Dynamik, Spannung, Kontrast, Klangfarben etc. benutzen.

LAS VEGAS SHOW

MARIOLA BRILLOWSKA, HAMBURG

GÜNTER REZNICEK, HAMBURG

BIOGRAPHY: Reznicek produziert mit Discos und schwirrenden atonalen Akkorden den Hintergrund für Brillowskas sehnsuchtsvolle Stimme. In Gedichten und Prosa erinnert sich Brillowska an ihre Heimatstadt Sopot bei Danzig, dem polnischen Las Vegas. Beschauliche Jugenderinnerungen sind nicht zu erwarten.

ASMUS TIETCHENS, HAMBURG

BIOGRAPHY: „Die Musique concrète ist ein Verkehrsunfall, den ich am Liebsten wieder rückgängig machen würde.“ Pierre Schaeffer im französischen Rundfunk 1984.

Freudvolles Musizieren, zerquältes Ringen mit dem Material, weder das eine noch das andere, etwas dazwischen oder nichts von alledem, dieseits oder jenseits davon – die Antriebe der Geräuschnusiker, gerade diese Musik zu produzieren, sind ebenso heterogen wie die Geräuschnusiker selbst.

DITTERICH VON EULER-DONNERSPERG, HAMBURG

BIOGRAPHY: Menschenscheuer Schriftsteller und Wachstumskritiker, Wattwurmforscher und Leiter eine Schule für Honiggewinnung.

Variete, The Metaphysical Cabinet, 15:00 - 04:00



THE METAPHYSICAL CABINET

Experimental, electronic music, noise-culture, secret listening, spoken poetry, animated film, and show in saloon ambience

LAS VEGAS SHOW:

Mariola Brillowska & Reznicek

KLANKRIEG: Felix Knoth & Tim Buhre

REZNICEK: Reznicek

WATTWURMFORSCHUNG: Ditterich von Euler-Donnersperg & Asmus Tietchens

THE EARTHWORK: Bernd Schurer & Stefan Thut

Stefan Thut

DOMICILE: Marcus Maeder

They reveal their united hearts in the „metaphysical cabinet“ where sound, word, and film conquer an artificial world.

The poetess Mariola Brillowska and the musician Reznicek met each other at the song festival in Sopot, the Polish LAS VEGAS. Brillowska's musical heart had to undergo an operation. For that purpose, Reznicek exchanged the traditional guitar playing for the metaphysical sound art. As his methods were no longer successful and his partner's condition got worse, he was

looking for help in Western Europe, where he learned about KLANGKRIEG, by Felix Knuth and Tim Buhre. The sound formation from Hamburg experimented worldwide with therapies against stress and offered their services at international media conferences. Especially the WATTWURMFORSCHUNG, represented by the cranky writer Ditterich von Euler-Donnersperg, bee-keeper and grower of flowers, and by Asmus Tietchens, the atavistic prophet of the sadomasochistic communication in internet, profited from KLANGKRIEG. Belonging to a much younger generation, Felix Knuth provided WATTWURMFORSCHUNG with a wonderful connection to the modern age of media.

On December 9th, 1981, Mariola Brillowska, Reznicek, KLANGKRIEG, and the representatives of WATTWURMFORSCHUNG in Hamburg met each other for a spiritual session with historical consequences. The spirit of Juri Gagarin, presumed dead in space, appeared to all participants. He prohibited Mariola Brillowska and Reznicek from going back to Poland. LAS VEGAS and KLANGKRIEG joined their hands. Gagarin asked them to accept the old WATTWURM Forscher. From now on, all of them became ambassadors of Gagarin in the name of the future and the investigation.

DOMICILE

MARCUS MAEDER, ZURICH

BIOGRAPHY: Domicile is a self-organized label for contemporary electronic music and homebase of a continuously growing group of musicians and artists. Domicile organizes live-acts, events, and modern saloon meetings.

THE EARTHWORK

BERND SCHURER, BADEN

STEFAN THUT, HAMBURG

MUSIC: Madame Bernd Schurer (sound investigation and architecture) and Lady Stefan Thut (simple rattling and violoncello). Since 1995 a trade-mark of the company H.a.a.g.TM against imitators, mental rush, liars, and other creatures.

KLANGKRIEG

TIM BUHRE, HAMBURG

FELIX KNUTH, HAMBURG

BIOGRAPHY: The sound and noise project KLANGKRIEG has been founded in 1987. „Klangkrieg“ (“Sonic war”) defines an Utopian terminal state of urban noise. We are interested in filtering and processing our increasingly noisy environment and combining these concrete sounds with artificial electronics using classical composition parameters like dynamic, suspense, contrasts, tone colours etc.

LAS VEGAS SOHN

MARIOLA BRILLOWSKA, HAMBURG

GÜNTER REZNICEK, HAMBURG

BIOGRAPHY: Reznicek produces the background for Brillowskas longing voice with discos and untuned chords. In poems and prose Brillowska recalls her home town Sopot near Danzig, the Polish Las Vegas. Calm reminiscences from her youth are not to be expected.

ASMUS TIETCHENS, HAMBURG

BIOGRAPHY: „The 'Musique concrète' is a traffic accident which I would like to undo.“

Pierre Schaeffer on the French radio 1984

Happy music making, painful struggle with the material, neither the one nor the other, something in between or none of it all, here or beyond - the motivation of the noise musicians to produce exactly this kind of music is as heterogeneous as the noise music itself.

DITTERICH VON EULER-DONNERSPERG, HAMBURG

BIOGRAPHY: Shy writer and critic of growth, WATTWURMFORSCHER and head of a school for production of honey.

INFOTAINMENT

SAMSTAG, 23.5.1998

SATURDAY, MAY 23RD, 1998

Formale Momente, etwa die Art und Weise der Inszenierung oder der Grad an Dringlichkeit und Unmittelbarkeit, verwandeln Informationen in News, Facts oder Infotainments. Um Formen der Unterhaltung dreht es sich in jedem Fall. Der Wegfall einer faktischen Objektivität ist denn auch Voraussetzung für den relaxteren, interessensfelder- und community-bezogenen Umgang mit Informationen und Technologie, mit der Selbstlegitimation als ExpertIn im eigenen Fachgebiet und mit der Erfindung einer eigenen Öffentlichkeit für die eigenen Inhalte.

Formal moments, such as the way of staging or the degree of urgency and directness, change informations into news, facts or infotainments. At any rate, it deals with forms of entertainment. The lack of factual objectiveness is thus precondition for a more relaxed and community related way of dealing with information and technology, with the self-legitimation as expert in one's special field and with the invention of an own publicity for one's own contents.

AUDIO-BAR

mit convex tv. Berlin, mikro Berlin, e-lab Riga, Lo-res Wien, radioqualia Adelaide, k3000 Zürich, Artamis Genf u.a.m.

Die verschiedenen Netzprojekte bringen live oder online ihre Bild-, Text-, Ton- und Musikbeiträge in Austausch und in das gemeinsame Setting vor Ort ein. Ein Anlass, um längst fällige Kontakte zu knüpfen und gemeinsam neue Ideen zu entwickeln.
<http://www.viper.ch/98/audiobar>

„there's a bandwidth playing on the radio“
Seit die Diktatur des Formats über das Radio verhängt wurde - obwohl sich KonsumentInnen schon längst durch Dutzende von TV-Kanälen zappen - erscheint das Medium als alte, fast bemitleidenswerte Technologie. Die Routine öffentlich-rechtlicher Verlautbarungen von wenigen „an viele“ und ihre Ablösung beantwortet convex tv. als sich immer neu konstruierende kollektive Form: Gerade weil Radio als Formradio völlig verwaht ist und seine öffentlich-rechtliche Antipode den goldenen Tagen „top down“ gesendeter Hochkultur nachtrauert, eröffnet sich im Aether ein dritter Raum. Seit Januar 1997 sendet convex tv. monatlich ein einstündiges Magazin in diese „on air“-Lucke. Digitale Medien, popkulturelle Phänomene, Medienpolitik, Film und Literatur hadern hier in der Kritik miteinander. Ohne Illusion einer Gleichzeitigkeit, die „viele“ erreicht, integriert convex tv. beharrlich die Umschaltmomente von Pop, Technologie und Politik.

CONVEX TV.

Benjamin Beck, Florian Clausz, Martin Conrads, Christian Flor, Micz Flor, Heike Föll, Ulrich Gutmair, Anja Heilmann, Silvan Linden, Stefan Schreck, Dana Sohrmann

Das Radio ist für convex tv. lediglich ein Medium unter vielen, das sich unter der Oberfläche des „mediablending“ in neue Konstellationen, Verbindungen und Kontexte begibt. convex tv. verschwindet als Groupware und Event hinter dem Aufmerksamkeitshorizont, um gleichzeitig eine Konzentration einzufordern, die das Radio längst vergessen hat. Auch die „Radiosalons“, die das convex tv.-collectiv parallel zu seinen Sendungen in einem einstündigen Fenster des akademischen Rundfunks zwischen StarFM und Voice of America als konkrete, räumliche Mailingliste oder Chatgroup implementiert, stehen in einem Kontrast zum traditionellen Radio. Als flüchtiges Medium ohne Zeitschaltautomatik verliert sich Radio im sozialen Raum. Klasse.

AUDIO-BAR

with convex tv. Berlin, micro Berlin, e-lab Riga, Lo-res Wien, radioqualia Adelaide, k3000 Zurich, Artamis Geneva and others. The different net-projects exchange contributions in picture, text, sound, and music live or online, and bring in these contributions into the common setting on site. An opportunity to make new contacts and to develop new ideas.
<http://www.viper.ch/98/audiobar>

„there's a bandwidth playing on the radio“
Since the dictatorship of format was imposed upon the radio, this medium appears to be an old, pitiful technology. Consumers,

however, are already zapping through dozens of TV-channels long ago. convex tv. replies to the routine of disclosures under public law of a few „to the many“ and to its loosening as a collective form that constructs itself continuously: precisely because radio as a format is completely neglected and its counterpart under public law is grieving about the golden days of „top down“ transmitted high culture, a third gap is opening on air. Each month since 1997, convex tv. transmits a one-hour magazine into this „on air“ gap. Digital media, pop-cultural phenomena, media politics, film, and literature are jointly confronted with critique. convex tv. integrates persistently the changing moments of pop, technology and politics without the illusion of a simultaneousness that may reach „many“.

CONVEX TV.

Benjamin Beck, Florian Clausz, Martin Conrads, Christian Flor, Micz Flor, Heike Föll, Ulrich Gutmair, Anja Heilmann, Silvan Linden, Stefan Schreck, Dana Sohrmann

Radio is for convex tv. merely a medium among many that submerges below the surface of mediablending into new constellations, connections and context. convex tv. vanishes as group product and event behind the screen of attention to simultaneously demand the concentration that radio has forgotten long ago. Also the radiosalons implemented as concrete, spatial mailing list or chat group in parallel to the programs in a one-hour window of the academic radio between StarFM and Voice of America, contrast with traditional radio. Radio vanishes in social space as a volatile medium without timer. Great.

CYBERTATTOO

MICZ FLOR/FLORIAN CLAUSZ

Variété trotz Varietät

Cyber*.Theorie hat die rostigen Prothesen abgeschüttelt. Cyber*.Theoretiker trauern den 'goldenen' Zeiten universitärer Netzwerke nach. Cyber*.Cowboys nutzen ihren UseNet Slang als exklusiven Secret Handshake und das gemeine Volk besetzt die high-bandwidth Kanäle. AOL und Telekom kämpfen um die Gunst des Plebs und der Rest schaut zu: Cyber.Comedown.?

Cyber*Tattoo schickt sich an, das Netz in die Mode zumindest der nächsten zwei Wochen einzuschreiben - wenn nicht des nächsten Jahrtausends. Die 'Parlour Maid', das DIY Endprodukt, dessen Bauanleitung sich auf den CyberTattoo Netzseiten finden lässt, verschleppt die Ästhetik längst aus der Mode gekommener Plotter in die digitalen Medien und etabliert den Vektor zeitgleich neben dem Pixel. Flachbett-Körperkunst kurz vor der unabwendbaren Ablösung durch das animierte Tattoo als Silikon-Nanotech-3D-Implantat.

Befreit von der Ohnmacht, die Theorie auf den Körper zurückzuschreiben, denkt CyberTattoo wieder einmal an das Spektakel. Wir machen ernst. Den Kursaal Luzern sieht CyberTattoo zum ersten Mal unbefangen und erschwinglich. Was das Netz mit seinen Bookmarks nicht leisten konnte, schaffen wir an peripheren Geräten.

On-Line and tired. Wer in der Leitung hängt, darf jetzt auch gleich an der Nadel hängen. CyberTattoo: Entstanden als GeekWare („Wenn sie mich fragen“) mit der Opti-

on in der Küche zu vergammeln, testet nun die Varietés der Welt. Die maritime Tradition des WWW, die Bilder eines endlosen Ozeans dienen hier nicht bloß der Fiktion, sondern auch als Vorlage. Was unter dem Strich dabei herauskommt: Eine Maschine, die sich selber tätowiert.

<http://www.art-bag.net/CyberTattoo/>

Variete despite variety

Cyber*. Theory got rid of the rusty prosthesis. Cyber*. Theorists mourn for the 'golden' times of universal networks. Cyber*. Cowboys use their UseNet slang as an exclusive secret handshake and the common people occupy the high-bandwidth channels. AOL and telecom are fighting for the favour of the mob and the rest is watching: Cyber. Comedown?

C*Tattoo will attempt to make the net popular at least for the next two weeks - if not for the next centuries. The 'Parlour Maid', the DIY final product (its building instructions can be found on the website of Cyber Tattoo), abducts the aesthetics of obsolete plotters into the digital media and establishes the vector simultaneously with the pixel.

Free of the impotence to regress theory to the body, CyberTattoo is once again thinking about spectacle. We mean it. The Kursaal of Lucerne sees CyberTattoo for the first time unaffected and attainable. What the net with its bookmarks could not achieve, we create with peripheral apparatus.

<http://www.art-bag.net/CyberTattoo/>



AT HOME

SONNTAG, 24.5.1998

SUNDAY, MAY 24TH, 1998

Das Private als Opposition zum Gesellschaftlichen oder Öffentlichen hat endgültig ausgedient. Die Unterscheidung zwischen privater Zeit zuhause, öffentlicher Zeit bei der Arbeit und gesellschaftlicher Zeit bei der Unterhaltung oder im Ausgang, gelingt nicht mehr angesichts der massiven Konzentration aller möglichen Tätigkeiten, Arbeiten und Angebote auf die uns zur Verfügung stehenden Lebenszeit und auf den von uns beanspruchten Lebensraum.

Private as the opposed to the social or public is no longer valid. In view of the strong concentration of all possible activities, tasks and offers during our lifetime and within our living space, there is no difference between private time at home, public time at work, and social time in entertainment.



@HOME, HOMETRAINERS AND GUESTS

MULTIMEDIA FROM CHILLOUT-LOUNGE AND HAPPY AFTERNOON TO CLUBBING

surrounding and caring by @Home and special guests residents hometrainer/skisuisse, Beatsoler (Seelenluft) und Alexander Stoll (Hallek)

@HOME

- Michael Lang, M.L.Stromproduzent (@HOME / Hometrainer), Basel
- Doris Traubenzucker (@HOME / Hometrainer), Basel
- Dominik Zlotis, DJ Petit Prince, skisuisse (@HOME / Hometrainer), Basel
- Paco Manzanares, drs3, skisuisse (@HOME / Hometrainer), Basel
- Christina Hagmann, astralbags (@HOME), Basel
- Simone Fuchs, lowlife (@HOME), Basel
- Monika Baan (Hometrainer), Basel

@HOME will eine ethische Frage aufgreifen. Wie soll man leben? Wie soll jeder einzelne Mensch zusammen mit anderen Menschen und in einer Umgebung, welche heute zu einem grossen Teil von virtuellen Realitäten beeinflusst wird, leben? Was ist unter einem angemessenen Zuhause zu verstehen und wie kann es geschaffen werden?

@HOME gründete ein Labor, um dieser herausfordernden Frage nachzugehen. Dort erarbeiten die KünstlerInnen ihren Lebensraum, nämlich @HOME. Die Wirklichkeit von @HOME entwickelt sich durch konstante Verschmelzung von Fragen und Antworten in Verbindung mit der Gegenwart, als ein Ausdruck dialektischer Dynamik zwischen dem „Eingebildeten“ und dem „Festgestellten“. Wir öffnen das Auge der Einbildungskraft, um unser persönliches, utopisches Zuhause zu erschaffen und zu kommunizieren. Unser Zuhause wird zu unserem Medium, ein Ort, an dem unser Ausdruck die Öffentlichkeit trifft. Wir bringen uns zum Ausdruck im Moment der Selbstbetrachtung. Man könnte meinen, wir seien fähig, unsere Gedanken holographisch zu bekunden.

@HOME fungiert als eine empirische Spielwiese oder als individualisierte Ideen, Geschichten, Wünsche, Sehnsüchte und Unfähigkeiten. Dadurch verwirklicht sich die Realität von @HOME in einer zirkularen Art und Weise.

HOMETRAINER

Das Projekt Hometrainer@Club (abstract drum'n'bass jungle gym) entstand @HOME im Sommer 1996 als multimediales Experimentierfeld von und für Homies, Hometrainers, Freunde und Gäste (Club Members). Eine Produktionsgruppe von 7-9 Hometrainers inszeniert kontinuierlich für jeden Club-Abend ein umfassendes interaktives Environement.

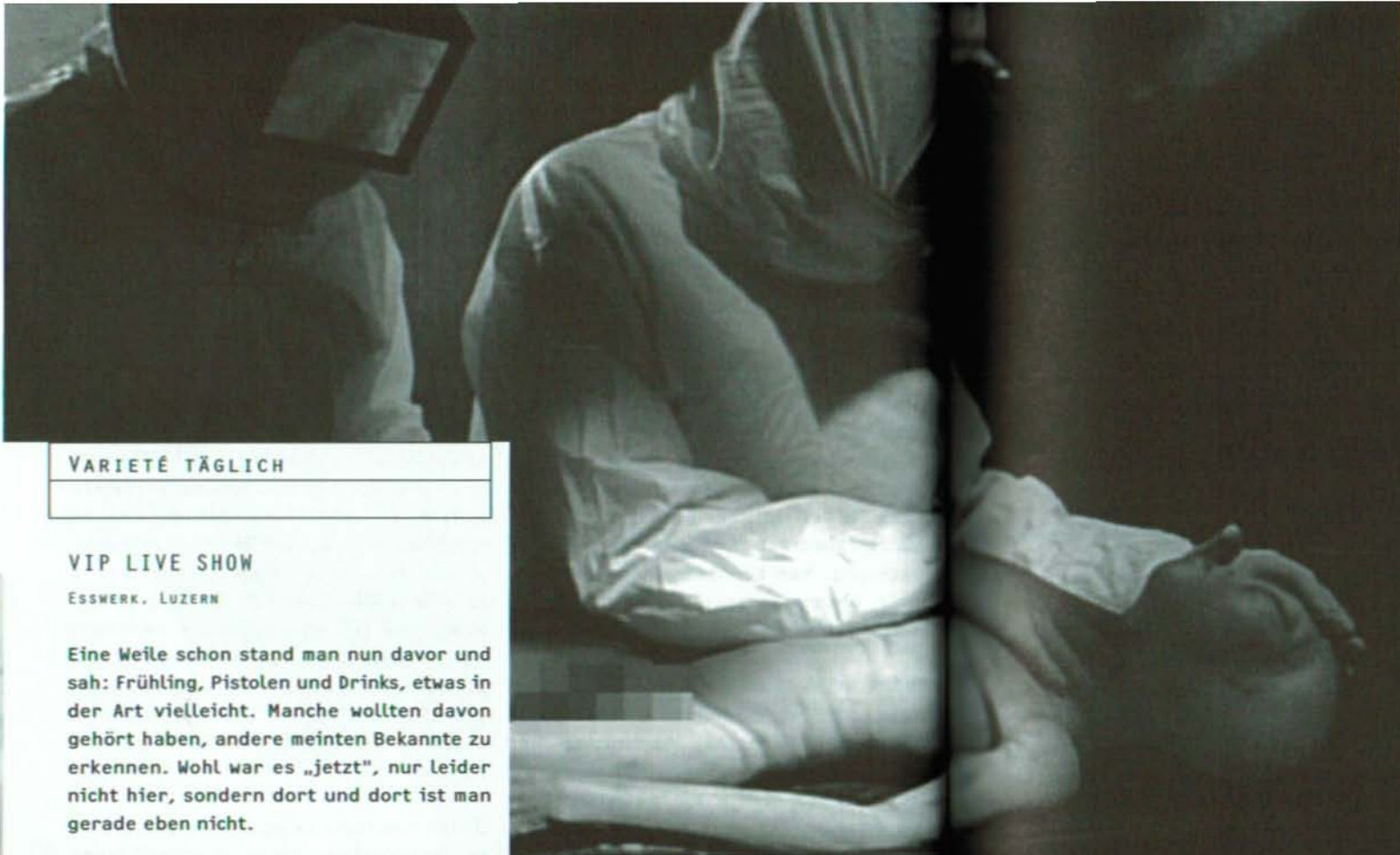
@HOME wants to activate an ethical question. How to live? How should every single person live in association with other persons; a surrounding which is, today, influenced by virtual realities to a great extent. How to understand and to create an adequate home?

Challenged by this @HOME has founded a laboratory in order to work on this question. This is where the artists create their living space, @HOME. The reality of @HOME is developed by constant fusion of questions and answers in connection with the present, as an expression of dialectal dynamic between the „imagined“ and the „realised“. We open the eye of the imagination to create and communicate our personal utopic home. Our home becomes our medium, a place where our expression meets the public. We express ourselves at the moment of self-reflection. One could think that we are able to manifest our thoughts holographically.

@HOME functions as an empiric playground or individualised ideas, stories, wishes, desires and inabilities. Out of this, the reality of @Home gets materialised in a circular manner.

HOMETRAINER

@HOME launched the project Hometrainer@Club (abstract drum'n'bass jungle gym) in summer 1996 as a multimedia experiment by and for homies, hometrainers, friends, and guests (Club Members). A production team of 7 to 9 hometrainers stages continuously a comprehensive interactive environment for each Club-evening.



VARIÉTÉ TÄGLICH

VIP LIVE SHOW

ESSWERK. LUZERN

Eine Weile schon stand man nun davor und sah: Frühling, Pistolen und Drinks, etwas in der Art vielleicht. Manche wollten davon gehört haben, andere meinten Bekannte zu erkennen. Wohl war es „jetzt“, nur leider nicht hier, sondern dort und dort ist man gerade eben nicht.

AMBIENT TV, „I NEED EDEN“

GOA-TAPES 1.0

BOB FISCHER. ZÜRICH

Ambient TV bietet jeden Morgen visuelle Erzählteppiche aus Bild-, Handlungs- und Inhaltsfetzen, welche keinen Anspruch auf exklusive Aufmerksamkeit erheben und die von den EmpfängerInnen zu eigenen, mehr oder weniger bewusst wahrgenommenen Erzählungen zusammengestellt werden. Durch die Wiederholungen im Laufe der Woche können sich immer neue Varianten der Betrachtungen bilden.

MODERATION

Durch das Varieté-Programm führt die ganze Woche DOC DE NARR, alias Klaus Raupp.

GOOD MORNING LUCERNE!

FRÜHSTÜCK IM VARIÉTÉ

MUSIKPROGRAMM: DOMINIK SÜESS

Die Variété-Bar bietet dieses Jahr zum ersten Mal und während des ganzen Festivals den idealen Frühstück-Treffpunkt mit einem speziell zusammengestellten Musik-Programm. Täglich von 10 - 14 Uhr

VARIÉTÉ DAYLI

VIP LIVE SHOW

ESSWERK. LUZERN

One had been standing in front of it and observing for long. Spring, pistols and drinks, something of the kind perhaps. Some believed to have heard about it before, others believed to have recognized friends. It was actually „now“, unfortunately not here, but there where one just isn't at the moment.

AMBIENT TV, „I NEED EDEN“

GOA-TAPES 1.0. BOB FISCHER. ZÜRICH

Ambient TV offers every morning visual narratives composed of pieces of pictures, actions and content which do not demand exclusive attention and which are put together to individual, more or less consciously perceived stories by the receiver. New forms of contemplation are made possible through repeated presentations throughout the week.

PRESENTER

DOC DE NARR alias Klaus Raupp leads through the Variete programme throughout the week.

GOOD MORNING LUCERNE!

BREAKFAST AT THE VARIÉTÉ

MUSICPROGRAM: DOMINIK SÜESS

The Variete Bar presents itself this year for the first time and during the whole festival as the ideal breakfast meeting point with a special music programme. Daily from 10 a.m. to 2 p.m..

Palermo international videoart festival October 2/10, 1998
+film+media

l'immagine leggera

l'immagine leggera

Palermo International Videoart, Film and Media Festival

Casella Postale 136 (P.O. Box)

90133 Palermo Italy

international competition for videoart and cd-rom

CALL FOR ENTRIES
DEADLINE July 31, 1998

Palermo **l'immagine leggera**

International Videoart, Film and Media Festival
tel. +39 (0)91 696.17.40 fax +39 (0)91-611.16.32
http://www.imprese.com/immagineleggera
immagineleggera@imprese.com

From 2 up to 10 October, nine days of
experimental images in videos, films and
new media: retrospectives, workshops,
tributes, discoveries and (re)evocations.

Città di Palermo
Assessorato
alla Cultura

Festival di Palermo
sul Novecento

Glücksfall fürs Hirn

Die Zusammenarbeit
von WoZ und «Le Monde
diplomatique» ist auch
ein Glücksfall fürs
Portemonnaie.



Ich abonniere

Vorname: _____

Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Schrupperabo 8 Wochen die WoZ

Fr. 20.-

ein Jahr lang die WoZ

Fr. 220.-

Probenummer «Le Monde diplomatique»

gratis

«Le Monde diplomatique» für ein Jahr

Fr. 72.-

WoZ, Postfach, CH-8031 Zürich

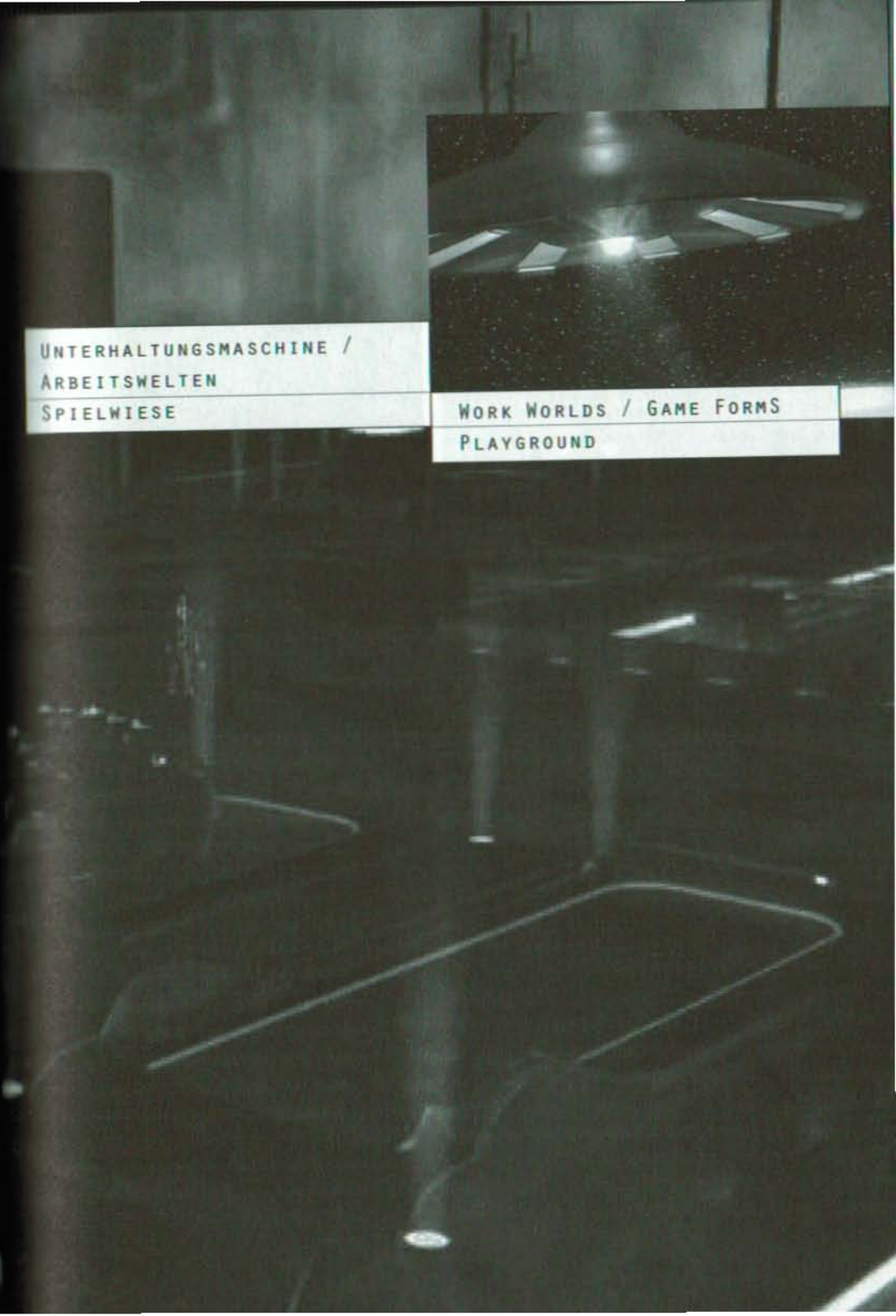
Telefon 01/272 15 00, Telefax 01/272 15 01, e-mail woz@woz.links.ch

WoZ
DIE WOCHENZEITUNG

Die WoZ gibt es jeden
Donnerstag am Kiosk
oder im Abo.



UNTERHALTUNGSMASCHINE /
ARBEITSWELTEN
SPIELWIESE



WORK WORLDS / GAME FORMS
PLAYGROUND

SPIELWIESE

EINFÜHRUNG

Unter dem Titel „Spielwiese“ werden an der diesjährigen VIPER Computerspiele vorgestellt und besprochen. Sie sind - und waren es schon immer - eine der avanciertesten Anwendungen der Fusion zwischen Video und Software.

Fünf thematische Schwerpunkte wurden für die Spielpräsentationen ausgewählt: Unter dem Titel GESELLSCHAFTSSPIELE werden Eindrücke aus elektronischen Parallelwelten vermittelt. Mit INTERACTIVE MOVIES steht das Spannungsfeld zwischen Narration und Interaktivität im Zentrum. Die Veranstaltung GLOBAL PLAYERS beschäftigt sich damit, wie reale Ressourcen der Ökonomie zu Blue Chips für den Kasinokapitalismus werden. DIGITAL CULTURE befasst sich mit jenem Teil der digitalen Kultur, in der Games ein Laboratorium neuer Darstellungsformen und Handlungsszenarien sind. Besonderes Interesse gilt den Verbindungen von Independent-/Shareware-Games mit Comics und Experimental-Video. Computergames als Geschichtsobjekt, PC-Spiele als Reflex auf politische Szenarien, Games als Einfälle der Pop-Kultur; in der Veranstaltung SHOOT'EM UP! sollen die Zusammenhänge entdeckt werden.

Die Spielwiese ist ein Raum, der mit PCs, Macs und Gamekonsolen ausgerüstet ist. Den BesucherInnen stehen eine täglich wechselnde Auswahl von Spielen zur Verfügung. Jedem Thema ist ein ganzer Tag gewidmet. Dazu werden Veranstaltungen, Referate, Podien oder Präsentationen durchgeführt. Das Programm der Games wechselt thematisch.

Alexandra Papadopoulou, Koni Weber

PLAYGROUND

INTRODUCTION

This year VIPER will present and discuss computer games under the heading „Playground“. Games have always represented one of the most advanced applications of the video-software fusion.

Five main themes have been chosen for the games presentation: SOCIAL GAMES conveys impressions from electronic parallel worlds. INTERACTIVE MOVIES focuses on the tension that arises between narration and interaction. GLOBAL PLAYERS shows how real economic resources are turned into the blue chip of casino capitalism. DIGITAL CULTURE deals with the part of this branch where games have become a laboratory for new representational form and action scenarios. In SHOOT'EM UP the connections between Independent-/Shareware-games, comics and experimental-video are the focus of interest : computer games as historical objects, PC games as a form of reflection on political scenarios, games as the invention of the pop culture. SHOOT'EM UP tries to establish such connections.

The PLAYGROUND is a room furnished with PCs, Macs and game consoles where visitors can play games from a daily alternating selection, one day for each theme. In addition there are talks, panel discussions, presentations and other events. The games program alternates thematically.

Alexandra Papadopoulou, Koni Weber

GESELLSCHAFTSSPIELE

DIENSTAG, 20:00: ERÖFFNUNG DER SPIELWIESE
 MITTWOCH, ÖFFNUNGSZEITEN DER CASINO/SPIELWIESE:
 12 - 24 UHR
 PRÄSENTATIONEN VON BLAXXUN AM MITTWOCH VON 12 - 14
 UHR UND 19 - 21 UHR
 RETROSPEKTIVE 1: TOMMY, DIENSTAG, KINO LIMELIGHT, 23:15
 RETROSPEKTIVE 1: BLADE RUNNER, MITTWOCH, KINO
 LIMELIGHT, 23:15

Interaktive, dreidimensionale Umgebungen sind beliebte Treffpunkte im Cyberspace. Mehrere TeilnehmerInnen schlüpfen in verschiedene Rollen und partizipieren an virtuellen Plauderpartys. Man wählt einen Avatar und lässt diesen als Stellvertreter für die eigene Person in der Kunstwelt herumspazieren, anmachen, etc.. Die Naturgesetze sind aufgehoben; es gelten nur die Einschränkungen der Technik.

Blaxxun Interactive – ein Pionierunternehmen im Bereich 3D-Umgebungen – installiert eine eigens für VIPER 98 konstruierte 3D-Welt. Dort treffen sich FestivalbesucherInnen und Gäste, die sich über Internet zuschalten.

Am Dienstag, dem 19. Mai, wird die SPIELWIESE nicht nur in Luzern, sondern in digitaler Form auch global eröffnet. Am Mitt-

woch steht die virtuelle Welt den FestivalbesucherInnen in der SPIELWIESE zur Verfügung. Zudem präsentieren zwei Gäste von Blaxxun die Installation: von 12-14 Uhr und von 19 - 21 Uhr.

Wer von zuhause aus teilnehmen will, kann sich auf der VIPER-Homepage (<http://www.viper.ch/spielwiese/>) rechtzeitig mit der nötigen Software ausrüsten. Die

virtuelle SPIELWIESE ist während der ganzen Festivaldauer zugänglich – via Internet und ab Donnerstag von einem Terminal in der Panorama-Lounge aus. Zusätzlich sind am Mittwoch verschiedene Multiuser Dungeons installiert – die Vorläufer des Genres.

Interactive, three-dimensional surroundings are the favoured meeting places in Cyberspace. Participants assume differing roles and take part in virtual chat sessions. Choose an avatar to represent yourself, then stroll around the virtual world, let yourself go. The boundaries are no longer natural but technological ones.

Blaxxun Interactive - a pioneering enterprise in 3D-environments - has constructed and installed a 3D world specially for VIPER 98 festival visitors who want to tune in via Internet.

On Tuesday 19th May Playground opens not only in Lucerne but also globally in digital form and on Wednesday festival visitors can explore our virtual world. Two Blaxxun representatives will present their installation from 12 a.m - 2 p.m. and from 7 p.m. - 9 p.m.

For those of you who want to join in from home, you can find the VIPER-Homepage (<http://www.viper.ch/spielwiese/>) in advance with the appropriate software. The virtual playground is available throughout the festival - via Internet and on Thursday from a terminal in the Panorama-Lounge. In addition on Wednesday the very latest in various multiuser dungeons will also be available.

INTERACTIVE MOVIES

DONNERSTAG, ÖFFNUNGSZEITEN DER CASINO/SPIELWIESE:

12 - 22 UHR

22 - 23.30 UHR ZU GAST IM CASINO/TERRASSESAAL: PROF.

ULRICH WEINBERG (TERRATOOLS)

RETROSPEKTIVE 1: TRON, DONNERSTAG, KINO LIMELIGHT,

23:15

Die Grenzen zwischen Abenteuerspiel und Film verfließen im Genre der Interactive Movies. Man schlüpft in die Rolle der Hauptfigur und bewegt sich in einer digitalen Umgebung. Wie bei herkömmlichen Filmen existiert eine Kulisse, Haupt- und Nebenrollen, Special-Effects. Einzig das Drehbuch ist nicht vorgegeben. Es ergibt sich aus dem individuellen Verhalten und den Vorgaben der digitalen Umgebung.

Terratools ist eine Multimedia-Firma, die sich auf die Entwicklung interaktiver 3D Environments für Games und virtuelle TV-screen-designs spezialisiert hat. Terratools ist unter anderem Entwickler des bahnbrechenden Microsoft-Spiels „Urban Assault“. Ihr Vordenker und Gründer Prof. Ulrich Weinberg spricht ab 22 Uhr im Terrassensaal über die gegenwärtigen Entwicklungen im Bereich interaktiver Welten.

Er wird sich mit dem Spannungsfeld zwischen Interaktivität und Narration auseinandersetzen. Anschliessend folgt im Kino Limelight der Klassiker „Tron“.

Während des Tages wird in der SPIELWIESE eine Auswahl der besten Interactive Movies präsentiert: Von der „film-noire“ Trilogie „Tex Murphy“ mitsamt der aktuellsten Folge „Overseer“ über das Zeitreisen-Epos „Legacy of Time“ bis zu „Blade Runner“.



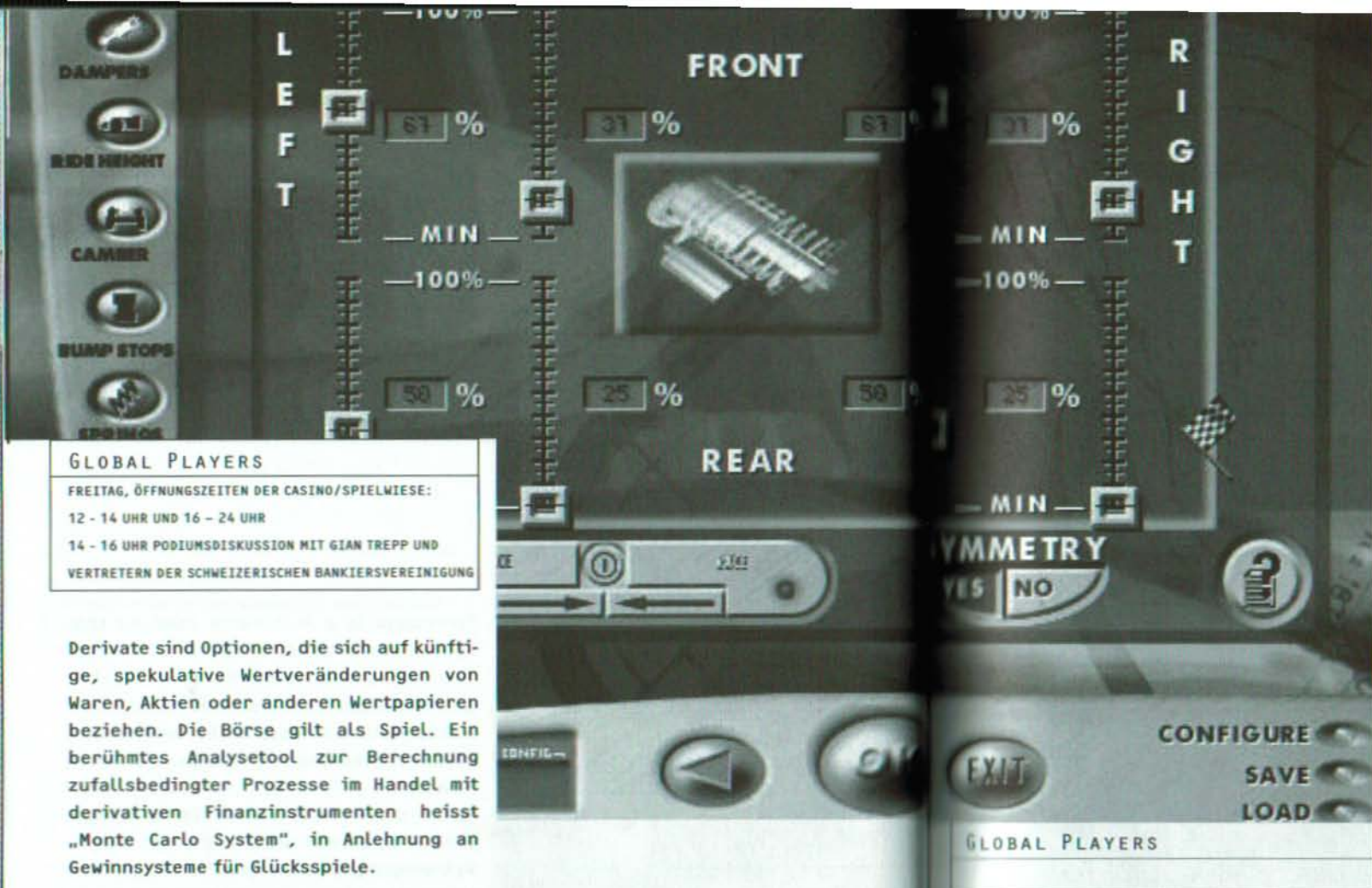
INTERACTIVE MOVIES

The boundaries of adventure game and film merge in the area of interactive movies. One assumes the role of the main character and moves around a digital environment. As with normal movies there is the set, main and supporting characters and special effects. Only the script is left open, to be determined by the individual's behaviour and the possibilities of the digital environment.

Terratools is a multimedia company that specialises in the development of interactive 3D games environments and virtual TV screen design. The company is responsible, amongst other things, for the development of the pioneering Microsoft game „Urban Assault“.

At 10 p.m. in the Casino/Terrassensaal VIPER-Playground will host Prof. Ulrich Weinberg, Terratools' founder and guiding intellectual force. He will talk about current developments in the area of interactive worlds and will examine the relationship between interaction and narration. (To be followed in the Limelight Cinema by the film classic „Tron“.)

Throughout the day a selection of the best interactive movies will be on show including „Tex Murphy“ from the „film-noire“ trilogy (complete with the latest episode „Overseer“), the time-travel epos „Legacy of Time“ or „Blade Runner“.



GLOBAL PLAYERS

FREITAG, ÖFFNUNGSZEITEN DER CASINO/SPIELWIESE:
 12 - 14 UHR UND 16 - 24 UHR
 14 - 16 UHR PODIUMSDISKUSSION MIT GIAN TREPP UND
 VERTRETERN DER SCHWEIZERISCHEN BANKIERSVEREINIGUNG

Derivate sind Optionen, die sich auf künftige, spekulative Wertveränderungen von Waren, Aktien oder anderen Wertpapieren beziehen. Die Börse gilt als Spiel. Ein berühmtes Analysetool zur Berechnung zufallsbedingter Prozesse im Handel mit derivativen Finanzinstrumenten heisst „Monte Carlo System“, in Anlehnung an Gewinnsysteme für Glücksspiele.

Im Internet werden Börsenspiele gespielt. An diesen Spielen macht eine bestimmte Anzahl TeilnehmerInnen über einen begrenzten Zeitraum mit, um mit einem virtuellen Kapital zu spekulieren. Börsenspiele werden aus Vergnügen, zu wissenschaftlichen Zwecken, zur Ermittlung erfolgreicher Anlagestrategien oder als Teil eines Marketingkonzepts einer Bank gespielt. VIPER versucht, entlang der im Börsengeschäft sich auflösenden Grenze zwischen Realität und Virtualität zu diskutieren. An

der Podiumsdiskussion über Ökonomie als Spiel nimmt teil Gian Trepp, Journalist und Ökonom, der sich seit längerer Zeit mit dem Phänomen des Kasinokapitalismus befasst und Vertreter der Schweizerischen Bankiersvereinigung.

In der Spielwiese können verschiedene Simulations- und Börsenspiele ausprobiert werden: Von Sim City über Strategie- und Netzwerk, bis zum aktuellsten CASHTOWN-GAME.

SYMMETRY

YES NO

CONFIGURE

SAVE LOAD

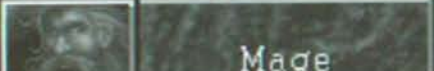
GLOBAL PLAYERS

Derivatives are options relating to future speculative changes in the value of goods, shares and other securities. The stock exchange is a game. The „Monte Carlo System“ (named after the gain-systems in gambling) is a famous analytical tool used to calculate the risk factor in the trade with derivatives. Stock market games are played on the Internet. In these games a fixed number of players speculate with virtual capital over

a limited period. These games are played for fun, for scientific purposes, to determine successful investment strategies or as part of a banks marketing concept.

VIPER will attempt a discussion around the ever receding boundaries between reality and the virtual world in the stock-market. The panel is composed of Gian Trepp, journalist and economist, for some time been concerned with the phenomenon of casino-capitalism alongside representatives of the Swiss Bank Association.

Various simulation and stock-market games can be tried out in the Playground: from Sim City or strategy and network to the latest CASHTOWN-GAME.



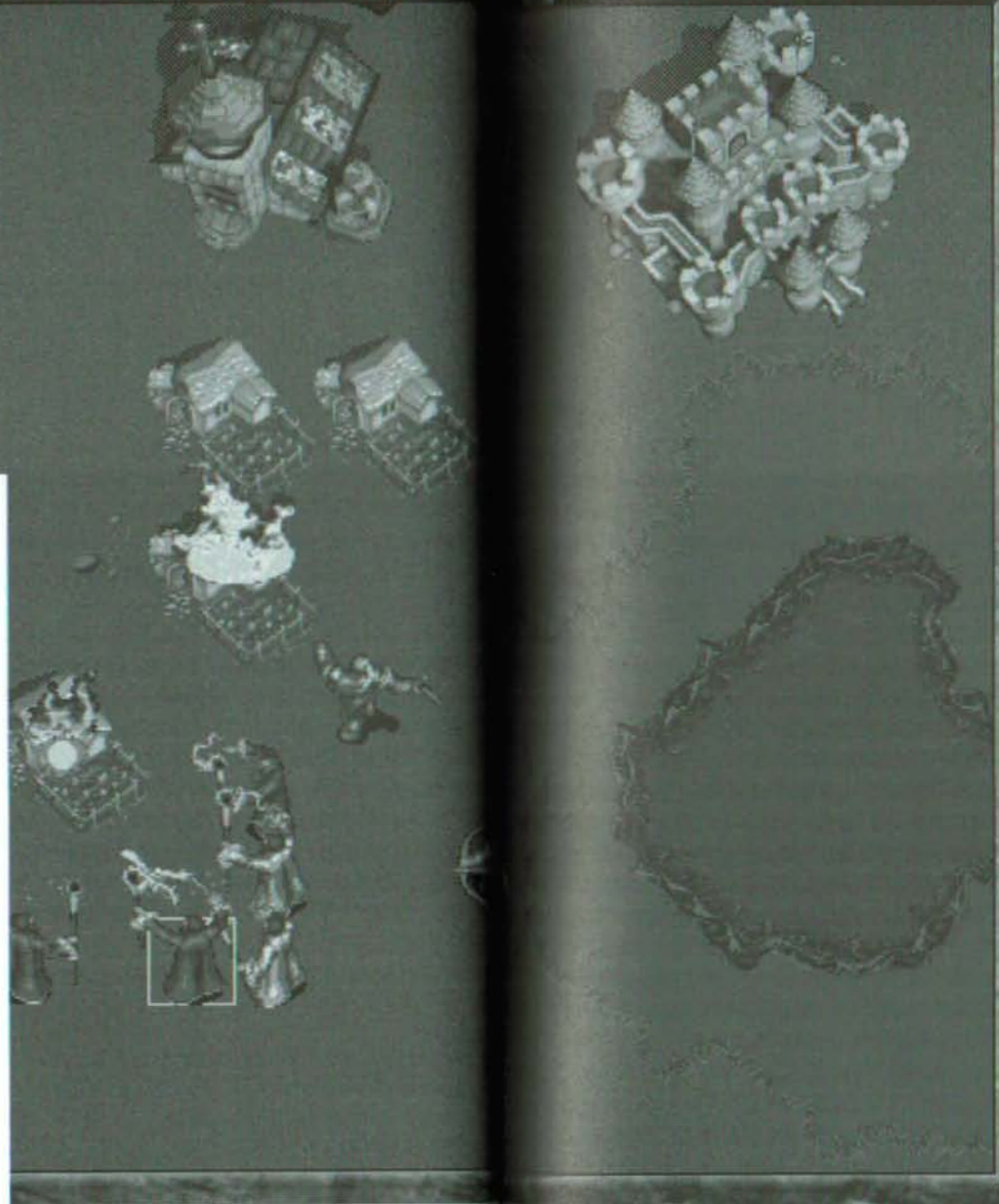
DIGITAL CULTURE

SAMSTAG, ÖFFNUNGSZEITEN DER CASINO/SPIELWIESE:
 12-14 UHR UND 16-24 UHR
 12 UHR: PRÄSENTATION DER INSTALLATION „TRUE ROMANCE“
 14-17 UHR: PRÄSENTATIONEN UND DISKUSSION IM
 CASINO/TERRASSENSAAL
 RETROSPEKTIVE 1: HOUSE OF GAMES, KINO LIMELIGHT,
 23:15

Games übergreifen verschiedene Sparten der digitalen Kultur. Sie beeinflussen selbst den hintersten Winkel der medialen Kultur. Computergames sind zu einem Laboratorium neuer Darstellungsformen und Handlungsszenarien geworden. DIGITAL CULTURE sucht nach den Verbindungen zwischen den Experimentierfeldern der (Independent/Shareware)-Games, Comics und Video.

Die SPIELWIESE wird zur Plattform für einen Dialog und für die Vernetzungen und Auseinandersetzungen mit diesen verschiedenen Disziplinen.

AutorInnen von Shareware-Games, von digitalen Comics und von den legendären „Demos“ – wilden animierten Computer-Jingles von Hackern und Crackern – präsentieren im Terrassensaal zwischen 14-17 Uhr ihre Arbeiten. Danach folgt eine Dis-



DIGITAL CULTURE

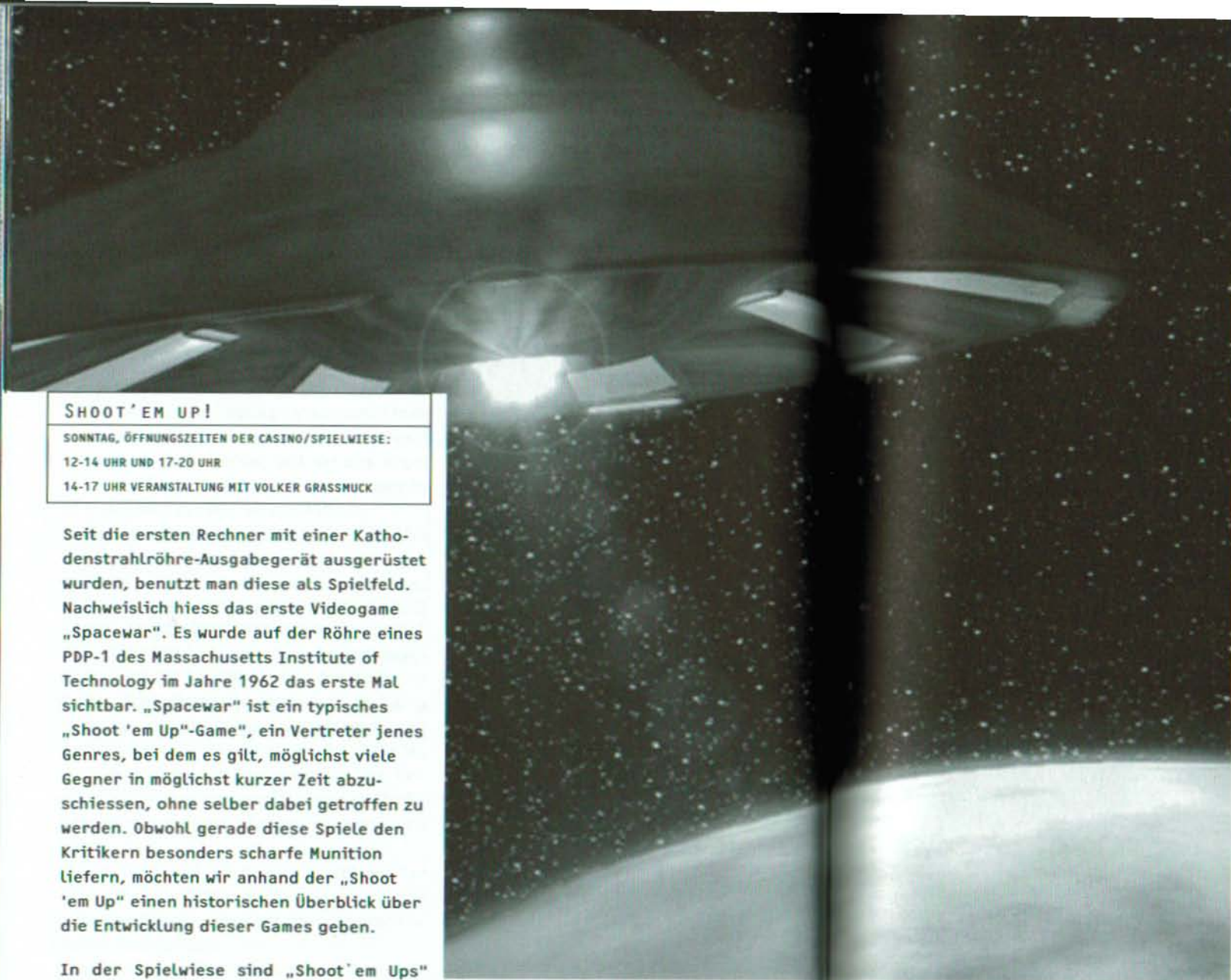
Games embrace various areas of digital culture. They have a very far-reaching influence on every aspect of media culture and have become the laboratory for new forms of representation and action scenarios.

DIGITAL CULTURE looks at the links between the experimental fields of (Independent/Shareware) games, comics and video. Playground provides the platform for dialogue and for the linking and examination of the various disciplines.

Authors of Shareware games, digital comics, and the legendary „Demos“ (hacker/cracker's wild animated computer jingles) present their works in the Terrassensaal between 2 p.m. and 4 p.m. followed by a discussion with the public.

A number of (Independent/Shareware) games will be displayed in the Playground.

kussion zusammen mit dem Publikum.
 In der SPIELWIESE sind diverse (Independent/Shareware)-Games ausgestellt.



SHOOT'EM UP!

SONNTAG, ÖFFNUNGSZEITEN DER CASINO/SPIELWIESE:

12-14 UHR UND 17-20 UHR

14-17 UHR VERANSTALTUNG MIT VOLKER GRASSMUCK

Seit die ersten Rechner mit einer Kathodenstrahlröhre-Ausgabegerät ausgerüstet wurden, benutzt man diese als Spielfeld. Nachweislich hiess das erste Videogame „Spacewar“. Es wurde auf der Röhre eines PDP-1 des Massachusetts Institute of Technology im Jahre 1962 das erste Mal sichtbar. „Spacewar“ ist ein typisches „Shoot 'em Up“-Game, ein Vertreter jenes Genres, bei dem es gilt, möglichst viele Gegner in möglichst kurzer Zeit abzuschliessen, ohne selber dabei getroffen zu werden. Obwohl gerade diese Spiele den Kritikern besonders scharfe Munition liefern, möchten wir anhand der „Shoot 'em Up“ einen historischen Überblick über die Entwicklung dieser Games geben.

In der Spielwiese sind „Shoot'em Ups“ aller verfügbaren Jahrgänge installiert. Einige Konsolen und Heimcomputer sind bespielbar und mit einer Auswahl jener Spiele versehen, auf die sich der Publizist Volker Grassmuck in seinem Referat zur Entwicklung der Konsolen- und Gamekultur in Japan beziehen wird.

SHOOT'EM UP!

Calculators have been used as game fields ever since the arrival of the cathode ray tube. The first video game was called „Spacewar“ and it first appeared in 1962 on the tube of a PDP-1 in the Massachusetts Institute of Technology. „Spacewar“ is a typical SHOOT'EM UP! game, of the genre where the object is to gun down as many opponents as possible, as quickly as possible without being hit. Although this kind of game provides heavy ammunition for the critics, we would like, with the help of SHOOT'EM UP! to offer a historical overview of the development of these games.

SHOOT'EM UP! samples from all available years can be found in the Playground. Some consoles and home computers can be played and are equipped with a selection of the games mentioned in Volker Grassmuck's talk on the development of the console and game culture in Japan.

FEMINALE

9. FEMINALE

INTERNATIONALES FRAUENFILMFESTIVAL KÖLN, 1.-6. OKTOBER 1998

Treffpunkt für Regisseurinnen, Fachleute und Neugierige

Aktuelle Filme und Videos von Frauen aus aller Welt in den Sektionen

HORIZONTE (Internationale Langfilme)

ZEIT LUPE (Arbeiten zum Thema „Armutsgrenzen“)

QUER BLICK (Lesben-Film-Panorama)

4. JUGEND-FILM-FORUM

EUROPOOL (Aktuelles aus Europa)

und vieles mehr

Ende der Einreichfrist: 1. Juni 1998

(Die Produktionen müssen nach dem 1.1.1997 fertiggestellt worden sein.)

Achtung: Neue Anschrift:

FEMINALE e.V., Internationales FrauenFilmFestival, Maybachstr. 111, 50670 Köln

Tel. ++49/221/1300225, Fax ++49/221/1300281

e-mail: feminale@t-online.de Internet: www.dom.de/filmworks/feminale

FEMINALE



14. Internationales Kurzfilmfestival
16.-21.6.98

14. Internationales Hamburger Kurzfilmfestival
16. - 21. Juni 1998 . Infotelefon +49-40-398 26 122 . Infofax +49-40-398 26 123

salamman



20'000 BesucherInnen können nicht irren.
See you next year!

FUMETTO

luzerner comix-festival
www.fumetto.ch

springerin

Hefte für Gegenwartskunst

Redaktion springerin

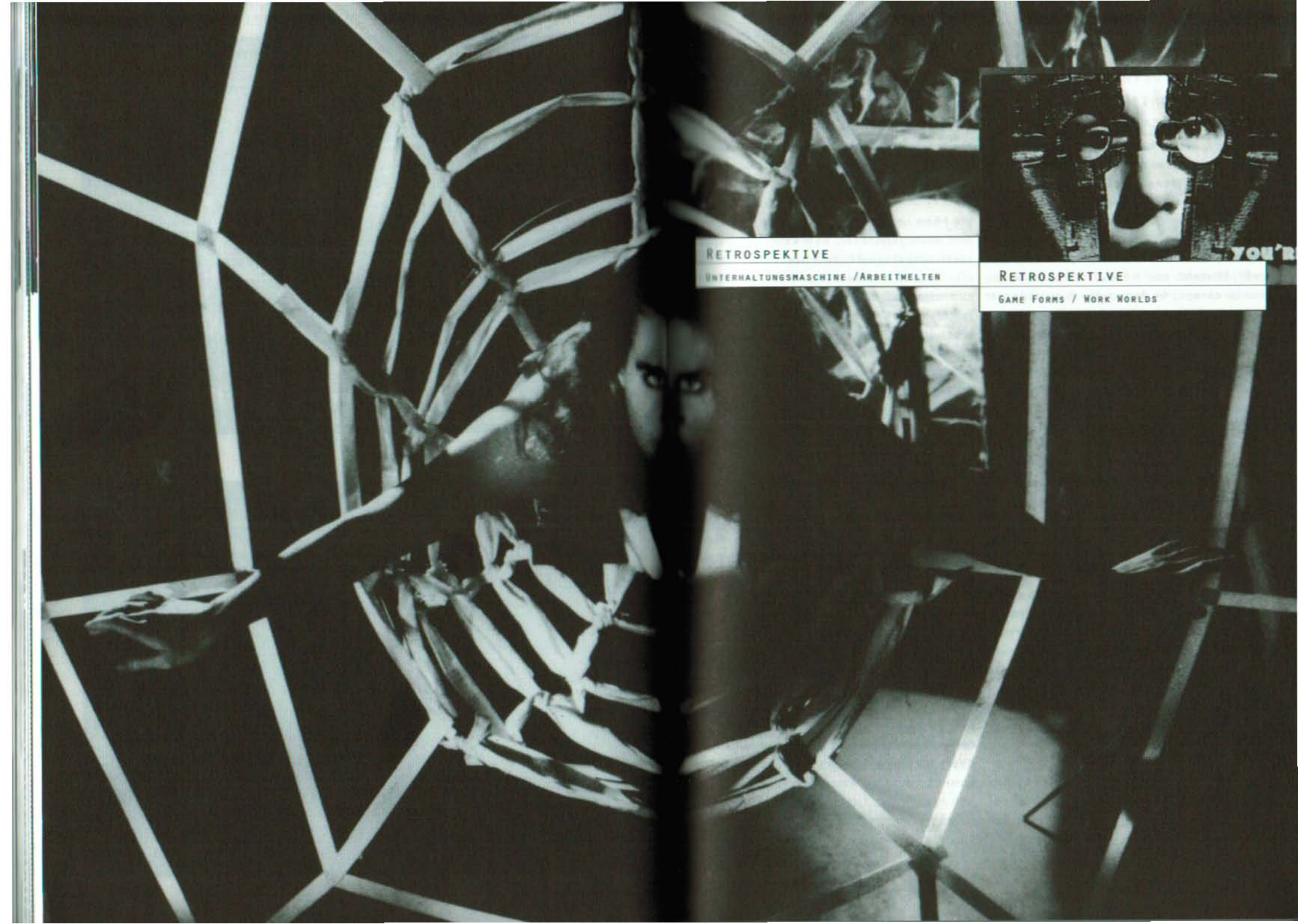
Museumsplatz 1 / Fürstenhof

A-1070 Wien

T +43 1 522 91 24

F +43 1 522 91 25

e-mail: springerin@springerin.at



RETROSPEKTIVE
UNTERHALTUNGSMASCHINE / ARBEITSWELTEN



RETROSPEKTIVE
GAME FORMS / WORK WORLDS

EINFÜHRUNG RETROSPEKTIVE
„UNTERHALTUNGSMASCHINE /
ARBEITSWELTEN“

Die Retrospektive von VIPER 98 zeigt Filme und Videobänder, die sich auf verschiedene Weise auf das Festivalthema „Unterhaltungsmaschine / Arbeitswelten“ beziehen:

DIE VORMITTAGSREIHE „La Reprise du Travail“ besteht aus herausragenden Dokumentaressays, in denen die Auswirkungen neuer Technologien im Arbeitsalltag thematisiert werden. Die Reihe ist in enger Nachbarschaft zum Kongress „Brave New Work“ konzipiert.

Den Abschluss ziert ein doppelter Verweis: durch die Wiederaufführung des 10minütigen Kurzfilms „LA REPRISE DU TRAVAIL“ erinnert VIPER mit einem filmisch hervorragenden Zeugnis an die Ereignisse im Mai '68 und kombiniert dies bewusst mit der filmhistorischen Ausgrabung des Films „L'AN 0/1“, in dem bereits 1972 neue Technologien im Arbeitsprozess thematisiert werden.

DIE NOCTURNE-REIHE „Spiel/Film“ bietet jeweils zum Ausklang des Tages einen Schauwert, der - an drei Abenden - durch einführende Referate (um 22 Uhr im Terrassensaal) in medientheoretische und kulturgeschichtliche Zusammenhänge gestellt wird. In Kombination mit der VIPER-Spielwiese skizziert die Auswahl einige Spielfilme und Film-Spiele, die sich wie Prototypen zueinander verhalten.

Das Film/Videoprogramm „Kunst der Regelverstöße“ führt beispielhaft den Stellenwert des Spielerischen vor im Bereich des

Avantgarde- und Experimentalfilms und der Videokunst. Die Kuratorin Nelly Voorhuis (Amsterdam) hat dieses Programm entwickelt und stellt die New Yorker Filmmacherin Ericka Beckman vor als Exponentin für künstlerisches Schaffen, welches stark durch Spiele inspiriert ist.

Die Filme und Videos der Retrospektive bilden gewissermaßen den kinematographischen und videastischen Resonanzraum für die Auseinandersetzung mit dem Festivalthema. Zusammen mit den Multimedia-Projekten ergibt sich in der Gesamtschau ein lebendiger, oszillierender Hypertext.

Eine umfassende Reihe und thematische Vertiefung ist weder möglich, noch gewollt: VIPER vermag als Festival lediglich Impulse zu geben, einzelne Spotlights zu richten und - im günstigsten Fall - weitere thematisch vor- oder nachgelagerte Forschungen und Veranstaltungen zu motivieren. Ausserdem ist - auch und gerade an dieser Stelle - der Hinweis bitter nötig, dass wir uns aufgrund fehlender finanzieller Mittel zu substantiellen Streichungen in diesem Teil des Festivals gezwungen sehen. Retrospektiven gehören inzwischen zum teuersten, was als Kulturveranstaltung denkbar ist: Lizenzen und Transporte, nicht zuletzt ein aberwitziges Zollverfahren führen zu astronomischen Kosten. VIPER kann diese Kosten mit der gegenwärtigen Finanzbasis nicht (mehr) bestreiten.

Conny E. Voester
Marcy Goldberg
Dominik Süess

INTRODUCTION - RETROSPECTIVE
„WORK WORLDS/GAME FORMS“

The VIPER 98 Retrospective shows films and videos which are in some way or other connected to the festival theme „Work Worlds/Game Forms“.

THE MORNING SERIES „La Reprise du Travail“ consists of outstanding documentary essays dealing with the effects of new technology on daily working life. This series is conceptually linked to the „Brave New Work“ congress.

The closing provides a double reference, as it were: Through the repeat-showing of the excellent, ten minute, film testimony „La Reprise du Travail“ VIPER remembers the events of May 68 and combines this with the film-historical resurrection of „L'AN 0/1“, a film which already in 1972 dealt with the theme of new technology at work.

THE NOCTURNE-SERIES „Film/Play“ - taking place over three evenings - brings each day to a close with a film event. The films in this series are discussed within their media-theoretical and cultural-historical context in introductory talks. In combination with the VIPER-playground this selection presents a number of feature films and „film-games“ which serve as prototypes for each other.

THE FILM/VIDEO PROGRAMME „The Art of Breaking Rules“ shows the role of games in avant-garde and experimental film and video. This program, developed by curator Nelly Voorhuis (Amsterdam), introduces New York film-maker Erika Beckman as an expo-

nent of artistic work that is strongly influenced by game.

To a certain extent the Retrospective films and videos offer a cinematic and „videomatic“ sounding board for the examination of the festival theme. Together with the multimedia projects the whole presents a vibrant and oscillating hypertext.

It would not be possible to present a comprehensive series of films consolidating the chosen themes, and neither is it our aim to do so. VIPER's aim as a festival is to stimulate, highlight and where possible to encourage and support further development and research around a particular theme. Furthermore we have been forced, due to financial constraints, to substantially reduce this part of the festival. Retrospectives are one of the most expensive forms of cultural event; licences, transport and a somewhat bizarre customs procedure run up astronomical costs which VIPER is (no longer) in a position to cover with its current budget.

Conny E. Voester
Marcy Goldberg
Dominik Süess



WERKSCHAU: PORTRÄT

ERICKA BECKMAN

Ericka Beckman macht spielerische Filme, im weitesten Sinn. Bunt, fröhlich und mit sich selber beschäftigt, übernehmen sie Struktur, Rhythmus und Bilder von Spielen. Berücksichtigt man die Schwierigkeiten beim Produzieren von Avantgarde-Filmen, zeugt Beckmans Arbeit von grossem Optimismus - als würde sie ihr eigenes Entstehen feiern. Ihr Werk erinnert an rhythmisch-systematische Körperübungen und bedient sich häufig monotoner Sprechgesänge, repetitiver Gesten oder sie gebraucht Sportausrüstungen und Cheerleaders als Ikonen.

Beckman hat ihre Wurzeln in der Welt der Kunst. Aufs Filmemachen verlegte sie sich Mitte der 70-er Jahre und benutzte die damals neue Technologie des sync-sound Super 8. Ihre ersten Arbeiten waren weder dokumentarisch noch narrativ, sondern eigenwillige Konstruktionen, die mit ihren hausgemachten Spezialeffekten das gängige Format gesprengt haben. Selbst wenn ihre narrative Sprache oft verschlüsselt ist, kreisen ihre Arbeiten um die gleichen Themen: Konkurrenz, Erkenntnis, Rollenspiele und - wie sie es nennt - „die Koordination des Selbst in der physischen Welt“. (J. Hoberman)

WERKSCHAU: PORTRAIT

ERICKA BECKMAN

E. Beckman makes movies that are playful in the most liberal sense. Boldly colored and cheerfully self-absorbed, they take their structure, rhythm, and imagery from games. Given the difficulties inherent in avant garde film production, Beckman's work is improbably optimistic - it seems to celebrate its own coming into existence. There is something undeniably calisthenic about her vision, which is characterized by exhortatory chants repetitive gestures, and the iconic use of sports equipment and cheerleaders.

Beckman's roots are in the art world. She began making movies in the mid 1970s using the then new technology of sync-sound super 8. Her first films were neither documentaries nor narratives, but rather idiosyncratic constructions that triumphed over the limitations of the narrow-gauge format with their ingenious homemade special effects. (...) If Beckman's narratives are often cryptic, her work is preoccupied by a recurring core of themes - competition, cognition, role-playing, and what she's called "the coordination of the self in the physical world."

(J. Hoberman)

Filmografie:

Double Beds (1975), Hit and Run (1975), White Man Has Clean Hands (1976), We Imitate; We Break-Up (1978), The Broken Rule (1979), Out Of Hand (1981), You The Better (1983), Blind Country (1987), Cinderella (1987), Hiatus (1998)

Retrospektive: „Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten“
Freitag, Kino Piccolo, 17:00



HIATUS (WORK IN PROGRESS)

ERICKA BECKMAN, 16 MM, FARBE, USA 1998

„Hiatus“ ist die Geschichte einer jungen Frau, die ein interaktives On-line Computerspiel spielt. Innerhalb dieses Spieles begegnet sie anderen Spielern und Spieler-Identitäten, die sie hereinlegen und zutiefst verwirren.

Der Film kritisiert unterhaltungsorientierte, interaktive Spiele, die sich hauptsächlich an ein junges männliches Publikum richten, mit ihren Gesetzen von Angriff und Verteidigung.

Mein Film zeigt die mögliche Variante eines Spiel, das Frauen vorziehen würden. „Hiatus“ benutzt die Technik und das Spiel als Metapher für die Erneuerung einer Vorstellung, die aus Märchen heraus erkennbar ist. (E.B.)

A 30 minute experimental narrative about a young woman who plays „Hiatus“, an interactive On-Line computer game, and encounters in the world of her computer an assortment of logged-on game players and game identities that trick and confuse her into consciousness. (...)

It's a critique of the entertainment driven development of interactive games, targeted at a young male audience, with its array of combat and defense games. (...) My film presents a possible game a girl would like to play. „Hiatus“ uses technology and the game as metaphors to update notions identity found in metaphors to update notions identity found in many fairy tale structures. (E.B.)



CINDERELLA

ERICKA BECKMANN, SUPER 8, FARBE, 00:30:00
USA 1987

Durch die musikalische Bearbeitung der Geschichte, nehme ich sie auseinander und komme dadurch zum mechanischen „Versuch und Fehler“ Verhalten eines Spiels. Cinderella ist wie ein Ping-Pong Ball zwischen Herd und Schloss, vor und zurück, ohne jedoch die Bedingungen des „Cinderella Spieles“ zu erfüllen. Die zwölfte Stunde kommt immer und immer wieder, immer zu spät, und lässt das Mädchen im Stich. Das Setting, die Requisiten und Animationen liefern ein phantastisches Terrain, das auf seiner internen Logik und seinem verrückten Rythmus beruht.

In doing a musical treatment of this story, I break it apart and come to the mechanical ‚trials and errors‘ of a game, where Cinderella is projected like a ping-pong ball from the hearth to the castle, back and forth, never succeeding in fulfilling the requirements of the ‚Cinderella game‘. The witching hour of twelve arrives again and again, always too late, leaving this girl in the lurch. The sets, props, and animation provide a delirious terrain that teeters on it's internal logic and manic rhythms. (E.B.)

BLIND COUNTRY

ERICKA BECKMAN, SUPER 8, FARBE, 00:20:00
USA 1989

Der Film ist eine Arbeit, entstanden in Zusammenarbeit mit dem Künstler Mike Kelley und basiert auf der Kurzgeschichte „The Country of the Blind“ von H.G. Wells. Mike portraitiert einen blinden, nackten Mann, seiner Autorität beraubt, der durch „eine Wiedergeburt der Sinne“ geht. Wie ein Kind entdeckt er Haushaltsgeräte und -maschinen, als ob sie für sein persönliches Vergnügen benutzt werden könnten, als hätten sie eine mysteriöse sinnliche Kraft. Mikes Genesung führt zu einer Serie von Todesfällen, verursacht durch sein Wiedereintreten in die visuell dominierte, moderne Welt.

A collaboration between E.B. and artist Mike Kelley, and is loosely based on the short story „The Country of the Blind“ by H.G. Wells. Mike portrays a blind, naked man presumably stripped or castrated of his authority, who is being led through a ‚realm of the senses‘, by guiding female figures. The culture that Mike experiences is the heightened world of the mundane. Like a child he explores common household objects and appliances, as if they could be used for his own pleasure, as if they registered mysterious sensual powers. (...) Mike's restoration culminates in a series of multiple deaths brought upon him by his re-entry into a visually dominated, modernist world.



YOU THE BETTER

ERICKA BECKMAN, FARBE, 00:35:00, USA 1983

...resultiert aus meinem Interesse an Sport, interaktiven Video-Spielen und Spielen. Der Film zeigt 6 uniformierte jugendliche Spieler, die in animierten Settings und Requisiten kämpfen, während sich die Spielstruktur immer ändert. Wie bei allen spielerischen Spielen, wird suggeriert, dass das Spiel nicht endet und solange dauert, solange es einen gibt, der die Wette hält, an seine Strategie und sein Glück glaubend. Die Spieler im Film sind ständig gefordert, durch die konstant ändernden Regeln und Equipment. Nur ein Faktor bleibt beständig: ein Haus ist versteckt im Spiel.

...was created from my interest in competitive sports, interactive video games, and gambling. It features six uniformed youthful players who grapple with animated sets and props within a changing game structure. Like all gambling games, this one pretends it's not a ‚closed game‘, but one that will last as long as there is a better, a strategy for his bets and a belief in luck. The game in the film keeps the players involved by constantly changing the rules, it's game board and equipment. But one thing remains the same - a house is hidden in the game... (E.B.)

OUT OF HAND

ERICKA BECKMAN, SUPER 8, FARBE,
00:30:00, USA 1981

Ueber eine Suche nach einem verschwundenen Gegenstand, wobei Zeit und Raum Relationen des gesuchten Gegenstandes nicht diejenigen der rational objektiven Welt sind. Zwischen Intuition und Logik bewegt sich der Junge im Film, auf der Suche nach den zwei Unbekannten: Was ist es? und Wo ist es? Jedes von ihm ausgesuchte Objekt erfüllt zwei Bedingungen: sie vergrößern physikalisch den Raum seiner Suche, ebenso wie die Vorstellung seiner Imagination und Angst.

About a search for a missing object, where the time/space/ and causal relationships of the objects depicted are not those of the rational objective world. Back and forth between intuition and logical, the boy in my film constructs a search with two unknowns - ‚What it is? and ‚Where it is‘. Each object he chooses functions in two ways - they extend into the physical space of his search and into the imaginary space of his memory and fear. (E.B.)

THE BROKEN RULE

ERICKA BECKMAN, FARBE, 00:30:00. USA 1979

Der Film wurde gedreht als Reaktion gegen das amerikanische Bildungssystem, das den Lernprozess als eine Serie von Zielblöcken darstellt. Diese Zielblöcke müssen von der Gruppe angepasst werden, bevor überhaupt ein Fortschritt gemacht werden kann. Für das Individuum beruht die einzige persönliche Erfahrung auf einer Leistungsebene. Was geschieht aber, wenn es Fehler macht? Er wird verschmäht von der Gruppe, die nun zu Werke geht. Das Individuum im Film macht ein Ritual daraus, gegenüber seinen Fehlern blind zu sein, um nicht die Konsequenzen der gemachten Fehler tragen zu müssen

Was made as a reaction against the american educational system, that pictures the learning process as a series of 'task and goal' learning blocks, which must be assimilated by the group before any progress can be made. For the individual, the only allowance for personal expression takes place on the performance level. And what if he makes a mistake? He is spurned by the group that now goes to work. The individual in this film makes a ritual out of his mistakes to become oblivious to the consequences of those mistakes.



NOCTURNE: SPIEL/FILM

NOCTURNE: GAME/FILM

RETRO „SPIEL/FILM“

EINFÜHRUNG

RETRO „GAME/FILM“

INTRODUCTION

Eine kritische Inspektion der Unterhaltungsmaschine lässt selbstredend das Kino nicht aus. Die Traumfabrik, der Motor des Show-Business, bringt von innen heraus mehr oder weniger spielerische Kommentare auf sich selbst hervor und liefert so ihren eigenen Rohstoff. Die Beispiele, in denen das Medium (über) sich selbst reflektiert sind vielfach gezeigt. VIPER rückt mit der kleinen Nocturne-Reihe innerhalb der Retrospektive zum Thema „Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten“ das Verhältnis von Spiel und Film in den Brennpunkt. Als Sehvergnügen mit doppeltem Boden, erinnert die Reihe daran, dass das klassische narrative Kino eine Fülle von Spielarten kennt, menschliche Imaginationskraft und Sehnsüchte anzuregen. „Spiel im Film“ - das sind Filme über Spiele, Filme als Spiel und Filme, die auf strengen Regeln basieren oder diese bewusst brechen. Spiele für den Verstand und Spiele mit Gefühlen, auch: der reine Spass. Und dann wieder Gefahren, die erkennbar werden als Fesseln des Spiels oder zur Kritik an gesellschaftlichen Macht-, Beziehungs- oder Gewaltverhältnissen verhelfen.

A critical examination of the entertainment industry must also include cinema. The dream-factory, the motor of show-business, produces its own more or less playful self-commentary and hence supplies its own raw material. Films in which this medium shows a certain self-reflection are well-known. With its NOCTURNE series, part of the Retrospective on the subject of „Work Worlds/Game Forms“, VIPER highlights the relationship between game and film. This film series reminds us of the abundance of game-types employed in classical narrative film to stir man's imaginative and nostalgia. „Spiel im Film“ are films about games, films as games and films based on strict rules, which are sometimes intentionally broken; games for the intellect and for pure, unadulterated fun. And then the dangers which captivate the player, adding to the critique of social power, and violence.

DREI REFERATE

THREE LECTURES

I. GEORG SEESSLEN:

KUNST-MENSCH & SPIEL-FILM: VOM KINO-
DOPPELGÄNGER ZUM CYBERSPACE

Zwei Diskurse treiben, in offensichtlich zunehmender Geschwindigkeit, aufeinander zu: die Kreation immer neuer Modelle des „künstlichen Menschen“, Roboter, Androiden, Cyborgs, Clone, Computer-Simulationen etc., und die Biografie des Menschen als „Text“ und Spiel, dessen Grammatik/Spielregel ebenso undurchsichtig wie zwingend sind. Mit diesen beiden Vorgaben - den grossen Ängsten des post-industriellen, kybernetischen Zeitalters - kann das Kino trefflich spielen. In immer neuen Varianten schildert es den Menschen, der sich in einem von aussen gelenkten Spiel verheddert (liberale/kritische Version) oder sich als Spielfigur bestens bewährt (rechte Version), den Krieg zwischen dem „echten“ Menschen und seinen ausser Kontrolle geratenen technisch-kybernetischen Duplikaten, oder die Tragödie des künstlichen Menschen, dem der letzte Schritt zur Menschwerdung versagt ist. Ein Streifzug durch die Film-Phantasien von Maschinen-Menschen und Meta-Games der jüngsten Zeit mag zeigen: die technischen Realisierungen mögen spekulativ bis illusorisch sein, die sozialen und ökonomischen Bedingungen sind dagegen durchaus real.

Two discourses drifting towards one another at an ever-increasing pace; on the one hand the endless creation of „synthetic humans“, robots, androids, cyborgs, clones, computer simulations etc on the other, the human biography as both text and game, whose grammar/rules are as compelling as they are obscure. These core developments - the great fears of the post-industrial, kybernetic age - are masterfully dealt with by cinema. It portrays ever new variations of humans who have become tangled up in a game controlled by external forces, or who have proven themselves as valuable players in the war between the real human being and his techno-kybernetic duplicate, run out of control. Another variation is presented in the tragedy of the synthetic human who realizes that he is forever confined to being just that.

A glance at the film fantasy of human machines and modern meta-games shows clearly how the technical realisation may be speculative, even illusory, but the socio-economic conditions are for real.

BIOGRAPHY: Georg Seesslen. Film- und Kulturkritiker. Arbeitet u.a. für „DIE ZEIT“, „epd-Film“, „Frankfurter Rundschau“ und „konkret“. Mitherausgeber der zehnbändigen „Grundlagen des populären Films“. Zahlreiche Buchveröffentlichungen, zuletzt „Natural Born Nazis. Faschismus in der populären Kultur“, „David Lynch und seine Filme“ und „Derrick und die Dorfmusikanten - Miniaturen zur deutschen Unterhaltungskultur“.

2 ULRICH WEINBERG:

INTERAKTIVITÄT UND NARRATION

Im Rahmen von „Interactive Movies“ in der Spielwiese tritt Ulrich Weinberg am 21. Mai ab 22.00 Uhr im Terrassensaal auf mit einem Vortrag über die gegenwärtige Entwicklung im Bereich interaktiver Welten. Prof. Ulrich Weinberg, Gründer und Geschäftsführer von „Terratools“, Berlin (Multimedia-Filme, die sich auf die Entwicklung interaktiver 3-D-Environments für Games und virtuelle TV screen designs spezialisiert hat.

BIOGRAPHY: Founder and director of „Terratools“, Berlin (Multimedia films) who specialise in the development of interactive 3-D environments for games and in virtual TV screen design.

Freitag, Terrassensaal, 22:00

3. YVONNE SPIELMANN:

DIE WIRKLICHKEIT DES SPIELS IM FILM:

FÄLSCHUNG, FAKE UND SIMULATION

Die Wirklichkeit des Spiels existiert nur innerhalb seiner Regeln. Werden sie übertreten oder aufgehoben, dann ist das Spiel aus und vorbei. Auch der Film hat seine Spielregeln und seine eigene Wirklichkeit. Verlauf und Dauer eines Spiels als Film sind von vornherein festgelegt, und der Realitätseindruck eines Films beruht darauf, daß die Zuschauer "mitspielen" und das Dargestellte als die Wirklichkeit des Films anerkennen. Allerdings gibt es auch Filme, die die Spielregeln selbst zum Thema des Films erheben. Peter Greenaway führt mit "Drowning by Numbers" vor, wie Spielregeln, die im Film willkürlich aufgestellt wer-

den, ihren Verlauf unverrückbar festlegen, wobei dieser Film zugleich ironisch mit den eigenen Gesetzmäßigkeiten spielt. Bei Chris Markers "Level 5" ist die Vermischung verschiedener Spiel- und Wirklichkeitsebenen noch komplexer, denn hier werden lineare Erzählstrukturen des Films überlagert von Computerspielen, die auf dokumentarisches Material zurückgreifen, so daß eine historische Wirklichkeit hervortritt und schließlich nicht entschieden werden kann, was real, gefälscht oder simuliert ist.

The reality of a game exists solely within its rules. If the rules are suspended or broken the game is over. Film too has its own set of rules, its own reality. The course and duration of the game as a film are fixed from the outset. A film succeeds when the viewer plays along with the chosen reality. There are however films in which game-rules become a prevailing theme. In „Drowning by numbers“ Peter Greenaway shows how the somewhat arbitrary rules of the film determine its outcome, although the film deals ironically with its own regularity. In Chris Marker's „Level 5“ the mixing of various levels of game and reality is even more complex, as the linear narrative structure of the film is overlaid with computer games containing documentary material. A historical reality becomes apparent so that one can no longer distinguish between what is reality, fake and simulation.

BIOGRAPHY: Yvonne Spielmann, Privatdozentin Dr. phil. Medienwissenschaft. Wissenschaftl. Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich „Bildschirmmedien“ an der Universität Siegen. Arbeitsgebiete: Experimental- und Avantgardefilm, Videokunst, Medienästhetik und Intermedialität.

DIE FILME DER NOCTURNE:

THE FILMS FROM NOCTURNE:

TOMMY

Regie: Ken Russell

Darsteller: Roger Daltrey, Oliver Reed, Ann-Margret, Elton John, Eric Clapton, Tina Turner, Keith Moon, Jack Nicholson, Robert Powell, Pete Townshend

35 mm, Farbe, 110 Min., England 1974

Eine optisch und akustisch orgiastische, zuweilen gewalttätige Verfilmung der gleichnamigen Rock-Oper von „The Who“: Der blinde und taubstumme Tommy steigt vom gedemütigten Aussenseiter zum Weltmeister im Flipper-Spiel und zum Messias einer begeisterten Fan-Gemeinde auf, deren kultische Verehrung bald kommerziell ausgeschlachtet und industriell vervielfältigt wird. Die allegorische Geschichte, in der sich das wütende Aufbegehren der Rock-Generation ebenso artikuliert wie deren mystische Erlösungssehnsucht, wurde zum grellen Pop-Bilderbogen, angereichert mit satirischen Seitenhieben auf die eigene Branche und getragen von einer effektbewussten Bürgerschreck-Attitüde. (rororo Lexikon des internationalen Films, 1995)

The optically and acoustically orgiastic, sometimes violent film of the Who's rock opera of the same name. Tommy, who is blind and deaf and dumb, rises from the status of the humiliated outsider to world flipper-champion, messiah of a fan-community whose worship is mercilessly exploited and commercialised. The allegorical story of the rock-generations furious rebellion and its mystic yearning for redemption, a garish pictorial broadsheet, seasoned with satirical side-sweeps at its own branch and carried off with a confident outrage-attitude.

BLADE RUNNER

Regie: Ridley Scott

Darsteller: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Darryl Hannah, Edward James Olmos u.a.

35 mm, Farbe, 117 Min., USA 1982

Vor der Szenerie einer gigantischen Gross-Stadt des Jahres 2019 spielt die Geschichte eines Spezialdetektivs, eines „Blade Runners“, der vier künstliche Menschen ausfindig und unschädlich machen soll, deren humane Qualitäten er jedoch schätzen lernt. Die zeitgenössische Kritik feierte die „frappant detailgenaue futuristische Technik“. 1993 kam die vom Regisseur autorisierte Fassung („Director's Cut“) in die Kinos. In diesem Jahr wartet der Spiele-Markt mit einer Version des Bladerunner auf (siehe auch: Spielwiese).

Set in an enormous city in the year 2019, this is the story of a special detective, a „Blade Runner“, given the mission to find and destroy four synthetic humans, whose human qualities he comes to value. Contemporary critics praised the incredibly detailed, futuristic technology. In 1993 the „Directors Cut“ was released in the cinemas and this year a Blade Runner game was launched on the games market.



TRON

Regie: Steven Lisberger
 Darsteller: Jeff Bridges, David Warner, Bruce Boxleitner,
 Barnard Hughes, Cindy Morgan, Peter Jurasik, Daniel Shor

35 mm, Farbe, 96 Min., USA 1981

Die Geschichte eines Programmierers, der in das Programm eines Computers eindringt und ein übermächtiges elektronisches Ungetüm, die zentrale Rechneinheit, zur Strecke bringt. Der erste US-Spielfilm (Produktion: Disney), der versucht, mittels Computeranimation, herkömmlicher Zeichentricktechnik und Lichteffekten eine adäquate Bildsprache für eine Computerstory zu entwickeln und dabei teils erstaunliche Ergebnisse erzielt. Ein Kult-Titel, der in einem Filmprogramm über „Spiele“ nicht fehlen darf.

The story of a programmer who breaks into a computer and overcomes an electronic monster, the central calculation unit. The first US film that tries by means of computer animation, modern cartoon technology and lighting effects to develop an appropriate pictorial language thereby achieving some surprising results. A cult-film, an absolute must in any film-programme about „Games“.

LEVEL 5

Regie: Chris Marker, Darstellerin: Catherine Belkhodja
 35 mm, 102 Min., Frankreich 1997

Laura hat ein Erbe angetreten - ein Videospiel fortzuschreiben, das der Mann, den sie liebt und der jetzt tot ist, ihr hinterlassen hat. Er hatte die Schlacht von Okinawa minutiös rekonstruiert und programmiert: Truppenbewegungen, Kamikazeflieger - der Massensuizid. Die Schlacht von Okinawa, ein in der westlichen Geschichtsschreibung kaum genanntes Ereignis, hat das Ende des 2. Weltkrieges und die Zeit danach entscheidend mitgestaltet.

A woman (Laura), a computer, an invisible interlocutor: such is the setup on which „Level Five“ is built. She „inherits“ a task: to finish writing a videogame centered on the Battle of Okinawa - a tragedy practically unknown in the West, but whose development played a decisive role in the way World War II ended, as well as in postwar times and even our present.

HAUS DER SPIELE HOUSE OF GAMES

Regie: David Mamet
 Darsteller: Lindsay Crouse, Joe Mangogna, Mike Nussbaum, Lilia Skala, Steve Goldstein u.a.

35mm, Farbe, 101 Min., USA 1987

Eine Psychoanalytikerin betreibt fasziniert Studien im Milieu von Betrügern, ohne zu ahnen, dass sie Zeugin einer Intrige ist, der sie selbst zum Opfer fallen soll. Ein kühl und beherrscht inszenierter leiser Thriller. Mit hinter sinnigem schwarzem Humor zeigt der intelligente Film auf ironische Weise nicht nur die Brüchigkeit bürgerlicher Anstandsfassaden, sondern auch die Unzulänglichkeit menschlicher Wahrnehmung und wissenschaftlicher Denkmodelle auf. (rororo Lexikon des internationalen Films, 1995)

A psychoanalyst makes fascinating studies of fraud cases and inadvertently becomes witness to an intrigue where she is the intended victim. A masterfully controlled light thriller, with subtle black humour that reveals not only the brittleness of bourgeois codes of decency but also the inaccessibility of human perception and scientific hypotheses.

KUNST DER REGELVERSTÖSSE
THE ART OF BREAKING RULES

EINFÜHRUNG / INTRODUCTION

Experimentelle Film- und Videokunst stehen im Ruf, mit Konventionen, Traditionen und anderen Grenzen zu spielen. Es ist keine Überraschung, dass Spiele ein wichtiger Bestandteil ihrer Geschichte darstellen. Dieses kleine Programm gibt keinen Überblick, sondern eher eine eklektische Auswahl, was bisher im Film- und Videoschaffen geschaffen wurde. Die Beziehung zwischen Wort-Text und Film-Bild hat sich als fruchtbare Spielweise erwiesen für einen spielerischen Umgang mit der Filmsprache.

Nicht nur die Sprachen, sondern auch das Konzept des Kinos wurde umfangreicher durch die Experimente der Fluxus-Künstler, eine Lust auf Experimente, die auch in den Arbeiten von Fischli & Weiss zu sehen ist. Auch Kinder-, Ballspiele, Sport und Schach sind häufige Themen in Videos und Filmen und deren Interpretation sind vielfach sehr unterhaltend.

Die Amerikanerin Ericka Beckman eröffnet uns durch ihre Verwendung von Spielen und Träumen neue Möglichkeiten zum Verschändnis, Bedeutung und Assoziation im Film.

Experimental film and videoart have a long standing reputation for playing with conventions, traditions or any other limits. So it will be no surprise that game, chance and play form a major part of its history. This small programme is not a thorough overview, it is more an eclectic selection of what has been done by film- and videomakers in this field. The relation between

word/text and the film image proved to be a fruitful playground for twisting around with meaning in film language.

Not just its language but also the concept of cinema itself was broadened by the experiments done by the Fluxus artists, a pleasure for experiment which also can be seen in the work by Fischli & Weiss. Also children's games, ballgames, sports, chess are frequent themes in films and video's and often the artists' interpretations are hilarious.

For the American artists Ericka Beckman the use of games and dreams opens us new possibilities for meaning and association in film.

PROGRAMM 1

WORT-/SPRACHSPIEL - WORD/LANGUAGE GAME 62'

Wort und Bild, die im klassisch narrativen Film eng verbunden sind, werden hier mutwillig miteinander konfrontiert.

Word and image often so connected in more classical film, are here shown in a more daring confrontation.

1. TEIL

Mittwoch, Kino Limelight, 12:00

Marcel Duchamp:
Anemic Cinema, F 1925, 16mm, 7'

Paul Sharits: Word Movie, USA 1966, 16mm, 4'

Peter Rose:
Secondary Currents, GB 1983, 16mm, 16'

Alan Curall: Word Processing, CDN 1996
Video 6'

John Smith: Associations, 1975, 16mm, 7'

John Baldessari: Teaching a Plant the Alphabet, 1972, Video 18'

Richard Kwietniowski: Alfalfa, GB 1987,
16mm, 9'

2. TEIL

Donnerstag, Kino Limelight, 12:00

Michael Snow: So is This, USA 1982,
16mm, 43'

PROGRAMM 2

GLÜCKSSPIEL - PLAY/CHANCE 80'
Freitag, Kino Limelight, 12:00

Kombiniertes Programm mit der berühmten Anthologie der Fluxus Filme (1966) und dem spielerischen Studioakt der beiden Schweizer Künstler Fischli/Weiss (1987).

A joint program: the famous 1966 Anthology of Fluxus films shown in connection with the playful studio act of the two Swiss artists.

Fluxus Anthology, USA 1966, 46'
Yoko Ono: no. 4, George Maciunas: Artype;
Eric Anderson: Opus 74 Version 2; Chieko Shiomi: Disappearing Music for Face; George Maciunas: Ten Feet; Robert Watts: Trace-, Albert Finne: Readymade; Paul Sharits: Sears Catalogue, Dots 1 & 3, Wrist Trick, Unrolling Event; John Cale: Police Car; Joe Jones: Smoke; George Landow: The Evil Faerie.
Peter Fischli/David Weiss: Der Lauf der Dinge, CH 1987, Video, 34''

PROGRAMM 3

BALLAKROBATIK / GAMES (64 MIN.)
Samstag, Kino Limelight, 12:00

Es geht nur um Ballspiele: Fussball, Tennis, Baseball oder Jonglieren.

It's all about ballgames: soccer, tennis, baseball or just juggling with balls.

William Wegman: Dog Baseball, 1986, 4'

Ladislav Galeta: Water Pulu, Yu 1988, 10'

Skip Blumberg: Charles Moulton's Nine Person Precision Ball Passing, 1986, Video, 8'

Vlado Kristl: Madeleine, Madeleine, BRD 1963, 16mm 10'.

John Wood/Paul Harrison: Three-Legged, GB 1997, Video, 5'

Chip Lord: Ballplayer, 1986, Video, 13'
Jan Svankmajer: Virile Games 1988, 16mm, 14'



UNVERGESSLICHE ERLEBNISSE

Unbeschreiblich viel, was Sie bei uns erleben können: im IMAX Filmtheater gigantische Abenteuer und cineastische Highlights auf einer Leinwand von gegen 500 m², Sternstunden für Horoskop-LeserInnen in unserer Spezialschau «Astrologic» im ZEISS Planetarium Longines, malerische Meisterwerke im Hans Erni-Museum, Erstaunliches in einer interaktiven Ausstellung zum Thema Kommunikation, Bahnbrechendes zum Strassen- und Schienenverkehr, Hochinteressantes zu Luft- und Raumfahrt ... Wäre doch wirklich schade, solche Höhepunkte zu verpassen!

UNFORGETTABLE EXPERIENCES

The wealth of experiences awaiting you at the Swiss Transport Museum is almost beyond description. Take the IMAX Theatre, offering cinematic adventure on almost 500 sq.m of screen. Or, the "Astrologic" show at the Longines ZEISS Planetarium. Or the artistic masterpieces in the Hans Erni-Museum. Or the phenomenal advances in road and rail transport. Or the astonishing discoveries you'll make in the interactive communications exhibition. Or the fascinating insights into aviation and space travel. Simply one highlight after another. And too good to miss!

Verkehrshaus der Schweiz

Schweizerisches Museum für Verkehr und Kommunikation
Musée Suisse des Transports et des Communications
Museo Svizzero dei Trasporti e delle Comunicazioni
Swiss Museum of Transport and Communication

Tel. 041/370 44 44, Internet: <http://www.verkehrshaus.ch>

Verkehrshaus der Schweiz, Lidostrasse 5, 6006 Luzern



DOKUMENTAR ESSAYS

DOCUMENTARY ESSAYS

LA REPRISE DU TRAVAIL
DIE ARBEITSAUFNAHME

Mittwoch, Kino Limelight, 10:00

WELL DONE

THOMAS IMBACH, CH 1994, 35MM, CH/D, 75'

Die Telekurs AG ist ein Dienstleistungszentrum der Schweizer Banken, Amerikanisierte Wirtschaftssprache, segmentierte, serielle und rationalisierte Arbeit und vor allem positive Grundeinstellung herrscht vor. Eine Mikroanalyse der Arbeitsbedingungen und der Befindlichkeiten der Angestellten in einem Dienstleistungsbetrieb; eine Innenansicht, wo es auch "menschelt".

TELEKURS A:G is a Swiss banks service centre run along American economic lines involving segmented, serial and rationalised work and a positive working attitude. "Well Done" is a micro-analysis of work conditions in a service industry, an inside look at a firm where human traces can still be found.

Donnerstag, Kino Limelight, 10:00

DER VW-KOMPLEX

HARTMUT BITOMSKY, D 1988/89, 35MM, D, 93'

Man sagt: "Geht es VW schlecht, geht es der BRD schlecht." Die Autoindustrie ist eine deutsche Schlüsselindustrie. Die Arbeiten werden vornehmlich von Robotern ausgeführt. Ein Film über das Verschwinden der Arbeit und ArbeiterInnen sowie über das Entstehen einer Geisterfabrik.

People say, "When VW suffers, Germany suffers with it." The car industry is one of Germany's key industries where work is done

primarily by robots. This film looks at the vanishing world of work and the worker and at the creation of a "ghost factory".

Freitag, Kino Limelight, 10:00

ROGER & ME

MICHAEL MOORE, USA 1989, 35MM, E/D, 85'

Michael Moore portraitiert eine Stadt, die von der Streichung von Tausenden von Arbeitsplätzen in der Autoindustrie betroffen ist. Die Verantwortlichen halten sich bedeckt. Ein Klassiker des investigativen Dokumentarfilms.

Michael Moore portrays a town hit by massive job cuts in the car industry with those responsible keeping a low profile. This is a classic in the genre of investigative documentary film-making.

Freitag, Terrassensaal, 17:00

DIE SCHULUNG / THE TRAINING

HARUN FAROCKI, D 1986, VHS, D, 45'

Management ist auch Arbeit. Allein die Beherrschung der Vorgesetzten-Rhetorik, der korrekten Körperhaltung etc. muss von Führungskräften periodisch geübt werden. Farocki's Reportage beobachtet einen Management-Kurs und dokumentiert die Lernprozesse der Manager, die sich über kurz oder lang im Arbeitsalltag ihrer Angestellten bemerkbar machen werden.

Management is hard work too. Even such things as superior-rhetoric or the correct posture need to be practiced from time to time by the leadership. Farocki's reportage looks at a management training course and documents the learn-processes which sooner or later come to be felt in the working lives of employees.

Samstag, Kino Limelight, 10:00

QUEL NUMÉRO

WHAT NUMBER OR THE ELECTRONIC SWEATSHOP

SOPHIE BISSONNETTE, CANADA 1985, 16 MM,

F/K, 80'

Mitte der 80er Jahre wurden Rezession und Umwälzungen im Arbeitsbereich bereits im Zusammenhang mit der Entwicklung neuer Technologien diskutiert. Sophie Bissonnette sprach mit Sekretärinnen, Telefonistinnen sowie Bank- und Postangestellten über den Einfluss, den diese Technologien auf ihren Arbeitsalltag haben. Aus feministischer Perspektive beleuchtet „The Electronic Sweatshop“ die damaligen Argumentationen und macht deutlich, wie sich der „Groove“ der Diskussion um neue Technologien verändert hat.

As far back as the mid-eighties, recession and revolution in the workplace were associated with the developments in new technologies. Sophie Bissonnette spoke to secretaries, telephonists, bank and post-office employees about the effects of these technological innovations on their daily lives. „The Electronic Sweatshop“ examines the arguments of the time from a feminist perspective and shows a shift of focus in the debate around new technologies.

Sonntag, Kino Limelight, 10:00

LA REPRISE DU TRAVAIL AUX
USINES WONDER
DIE WIEDERAUFNAHME DER ARBEIT
IN DER FABRIK WONDER

PRODUCTION: ETATS GÉNÉRAUX DU CINÉMA,

F 1968, 16 MM, 10'

Ein hervorragendes Filmzeugnis des Mai '68. Der zehn Minuten lange Film besteht praktisch aus einer einzigen, kontinuierlich gedrehten Einstellung mit direktem Ton und ohne Kommentar. Er zeigt, wie vor dem Eingang der Glühlampenfabrik Wonder im Pariser Vorort Saint-Quen eine junge Arbeiterin sich weigert, ihre Arbeit wieder aufzunehmen, nachdem die Gewerkschaften den Streik abgebrochen haben.

An outstanding film-testimony of May '68, this 10 minute film consists almost exclusively in one un-cut shoot with original sound and no commentary. Filmed at the entrance to the Wonder light-bulb factory in the Paris suburb of Saint Quen, it shows how a young woman refuses to resume work after the strike has been called to an end.

Sonntag, Kino Limelight, 10:00

L'AN 0/1
DAS JAHR 0/1

F 1972. FR PRODUCTION: UZ-PRODUCTION

(DOILLON, RESNAIS, ROUCH), 72'

Die spezielle Zeit und Arbeit brachte verschiedene Filmemacher zusammen, um eine Serie von Situationen zu produzieren, die zeigen, loben und unterstützen, dass bürokratische Regeln überschritten und alle Formen der Unterdrückung beseitigt werden.

It was a collaborative effort very much in keeping with the spirit of the times, which brought together several film makers. (...) It consists of a series of sketches or situations, designed to illustrate, praise or promote the transgression of bureaucratic rules and the liberation from all forms of repression. "L'an 01" puts forward the idea that with May 68 a new world had been ushered in. We can see how the ideas of the Situationists and the humor of the "Hara-Kiri/Charlie-Hebdo" teams came together for a brief and wonderful moment in a film showing youthful exuberance, transgression and anarchy.

Wer hat Angst vor neuen Geschäften?



Kein anderes Medium bietet Ihnen soviel Interaktivität, Aktualität, Funktionalität und internationale Beachtung wie die Präsenz im Internet. Bei **Webfactory** erhalten Sie alles aus einer Hand: Beratung, wie Sie das World Wide Web gewinnbringend nutzen können. Konzept, Grafik und Programmierung Ihrer Web-Seiten.

Webfactory ist eine Dienstleistung von EUnet, Europas führendem Internet-Anbieter. Wie günstig ein kreativer und

wirkungsvoller Web-Auftritt sein kann, erfahren Sie in einem unverbindlichen Gespräch. Setzen Sie sich noch heute mit uns in Verbindung!

Über **01-298 60 30** erfahren Sie alles, was für Ihren künftigen Internet-Auftritt wichtig ist.

EUnet AG
Zweierstrasse 35
Postfach 9470
CH-8036 Zürich

<http://www.eunet.ch>
E-Mail: info@eunet.ch
Telefon: +41-1 298 60 30
Fax: +41-1 291 46 42

EUnet



Ihre VIPER Festival-Partner
Für Beratung, Verkauf, Technik & Support

Kasernenplatz
6003 Luzern
Tel:041/240 02 33
Fax:041/240 04 94



Gültig bis ENDE JUNI 1998

5% FESTIVAL

5% RABATT

Bei Vorweisung dieses Gutscheins erhalten Sie den Rabatt auf das gesamte Angebot in der Filiale Luzern!



GUTSCHHEIN

widder verführt vipern

bar-restaurant



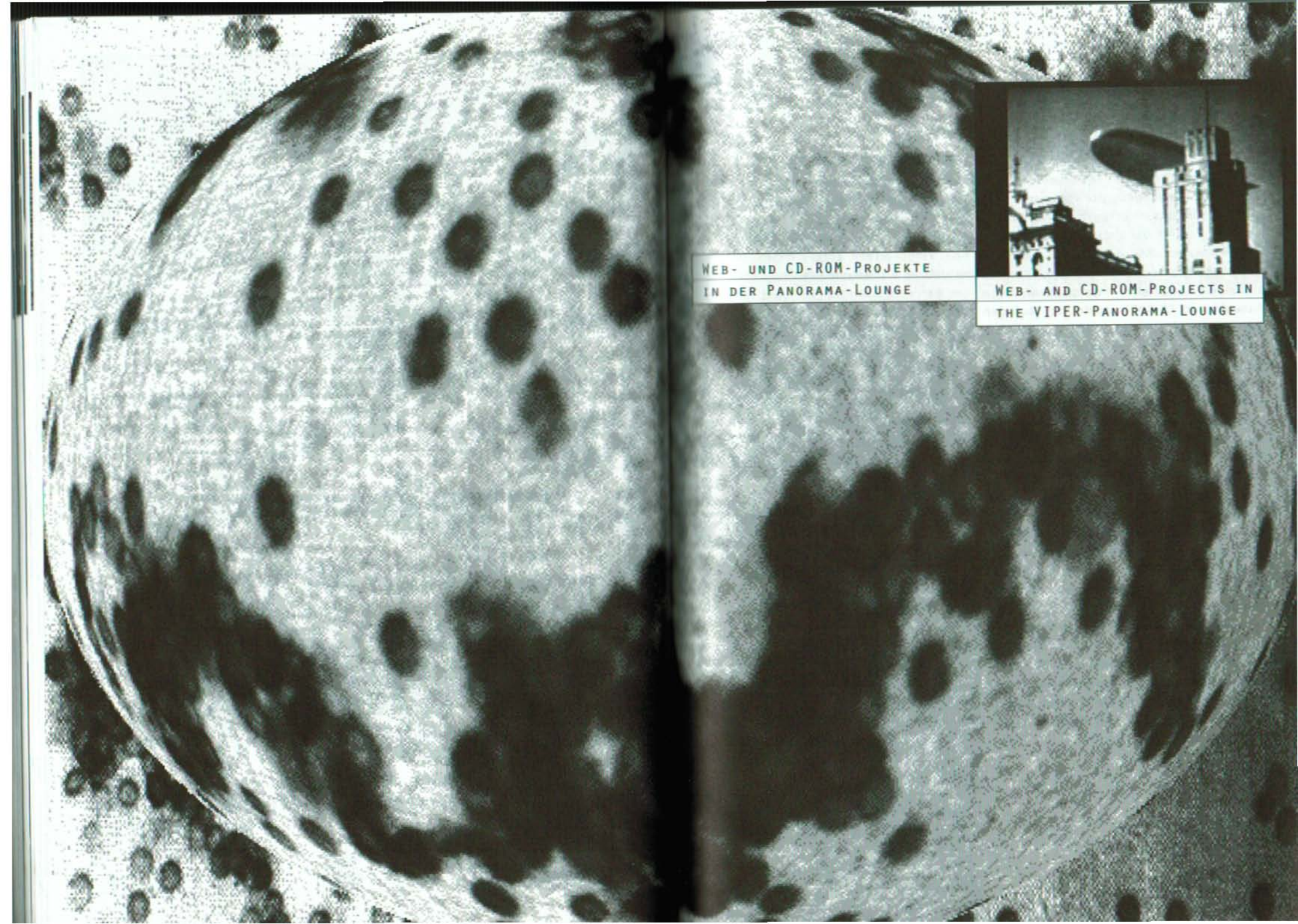
Lass Dich vor und nach der Viper von unseren frisch zubereiteten Speisen verführen. Oder bei einem Drink...

w i d d e r


Warme Küche gibt's bis 24 Uhr, bei schönem Wetter auch auf dem neuen Gartenbalkon an der Steinenstrasse.

RESTAURANT HOPFENKRANZ
Zürichstrasse 34, 6004 Luzern, Telefon 041 - 410 11 58

Mexikanische Woche



WEB- UND CD-ROM-PROJEKTE
IN DER PANORAMA-LOUNGE



WEB- AND CD-ROM-PROJECTS IN
THE VIPER-PANORAMA-LOUNGE

PANORAMA-LOUNGE

EINFÜHRUNG

In der Panorama-Lounge im Casino Luzern stehen den BesucherInnen verschiedene in Gruppen zusammengestellte Video- und Computerterminals zur Verfügung. Interessierte können alle Videos aus den verschiedenen Programmteilen des Festivals (VideoGalerie/Werkschau Schweiz, Video, Internationales Programm) sowie eine thematische Auswahl von CD-ROM's ausleihen. Auf den Internetterminals bietet VIPER eine umfassende, thematisch geordnete und redigierte Auswahl von Links zu interessanten Webpages und Internetprojekten an. Die Panorama-Lounge, eine erweiterte Version des letztjährigen Internet-Cafés, dient der individuellen und bedürfnisorientierten Rezeption der FestivalbesucherInnen. Sie ist während der ganzen VIPER zugänglich. MitarbeiterInnen von VIPER stehen den BenutzerInnen gerne beratend zur Seite. Auf einem Grossmonitor werden täglich - auch auf Wunsch der BesucherInnen «on demand» - innerhalb verschiedener Programmblöcken einzelne Videos, CD-ROM's und Webprojekte vorgestellt. Diese Präsentationen werden von KünstlerInnen und KuratorInnen wie Kathy Rae Huffman und Margarete Jahrmann moderiert. Die Panorama-Lounge bietet zudem Gelegenheit, mit den verschiedenen von VIPER eingeladenen MedienkünstlerInnen und Gästen ins Gespräch zu kommen.

PANORAMA LOUNGE

INTRODUCTION

Video and computer terminals will be at the visitors' disposal in the Panorama-Lounge at the Casino. All videos from the many parts of the festival program (Swiss Video Workshop, VideoGallery, International Program) as well as a thematic selection of CD-ROMs can be loaned. On the Internet terminals, VIPER offers a comprehensive, thematically ordered and edited selection of links to interesting webpages and Internet projects. The Panorama-Lounge, an extended version of the last year's Internet-Cafés, serves for the individual need of the visitors. The Panorama-Lounge is accessible during the whole festival. VIPER collaborators will gladly provide assistance to the users. Certain videos, CD-ROMs, and webprojects are presented daily within different program blocks on a large screen monitor by artists and curators. Besides, the Panorama-Lounge offers the opportunity to talk to the different invited media artists and VIPER guests.

Take a c

Mittwoch, Panorama-Lounge, 11:00

2. PRÄSENTATIONEN IN DER PANORAMA-LOUNGE

KATHY RAE HUFFMAN

„DISCUSSION OF THE CD ROM AS ART“

Kathy Rae Huffman will discuss the CD-ROM selection she curated for VIPER. It is a program that features individual works, collaborations, the exhibition of artists, and the creative interactive magazine.

BIOGRAPHIE: Kathy Rae Huffman is a free lance curator, writer and networker. Based in Europe since 1991, she is a specialist in networking and metadesign. Currently, Huffman is curator in residence with Van Gogh Television, and is working with the Hamburg based multimedia group to develop 3D environments for the Internet.

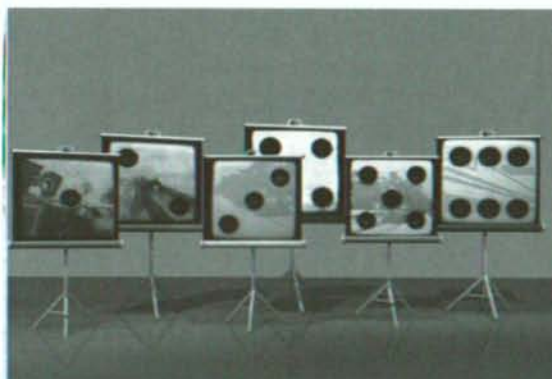


KRITZKRATZ

„KRITZKRATZ-CITY“

KRITZKRATZ-CITY ist ein Arbeitszyklus, bei dem alle dafür benutzten Medien auf einer CD-Rom vereint werden. In Form einer Stadt werden Malerei, Computergrafiken, Fotos, paintboxbearbeitete Videos, Hologramme, Texte und Sounds auf dieser CD-Rom gezeigt.

BIOGRAPHIE: KRITZKRATZ sind Lili Voigt und Marcus Krips. Sie leben und arbeiten in Köln.



DAVID CLARK

„THE COMMUNITY OF THE SCREEN“

I'd like to talk about the way I have used the old movie screen as a figure for interactivity in my digital and installation work and discuss the histories of technology in relation to the rise of an image based culture.

BIOGRAPHIE: David Clark is Media Artist and Filmmaker. Since 1998 he is Assistant Professor at the Nova Scotia College of Art and Design, Halifax, Nova Scotia, Canada.



DAVIX

„GULI @ GULI“

Medientäter Davix zeigt seine «works in progress»
wurst.ch & nobody died 0.2

BARBARA STREBEL

„ANONYMOUS“

Gettitle:

```
annoy.Nam.Us/ un.Ident.Dei.fy.Able.
Name-origin.ALL>spect.Tatter less(-)author
</object> UnauthenTECH defy ab.S(p)ence
sub-Version 0.1 IN(side)vi/s/*I*able-OUT-
put P-spy-ON WHOIS? real-im.Material
rand.0m.Pseudo.nym.DAIS:locate/place/ass
ociate/CON:verge/SORTium PARAM:Remote_
USER_unknown pop-up del.lin.quent /pub
please identIFy URLself-sage/a <Home>
LESS nomad, lost data orphan adrift. Pro*
vocation*SELF-cert/ver-IFied abs.org/b
marginal commune.it/f.Caption borders.
prank/gang-steer; 4bidIN-/get.Fetch-lost
carrier. RESet edit'n-on-OPEN-system.
CONF_use:d?
<% End IF %> VALUE=»0« </body>
```

BIOGRAPHIE: Barbara Strebel ist soft social engineer und lebt in Basel.

RAFAEL LOZANO-HEMMER

„RELATIONAL ARCHITECTURE, THE ART OF TELEPRESENCE AND TELEABSENCE“

A presentation on Relational Architecture, a new discipline within the media arts, consisting of large-scale networked technological intervention on buildings and public spaces.

The talk will focus on recent pieces developed for the Ars Electronica Festival and the International Biennale Film + Arc, both in Austria.

BIOGRAPHIE: Rafael Lozano-Hemmer is a Mexican-Canadian media artist. He works in technological theatre, installation and performance art. His work has been shown in over a dozen countries.

MARGARETE JAHRMANN

„WEBART UND SERVER“

Margarete Jahrman zeigt das von ihr zusammengestellte Internet Programm zum „Webbed Artists Space“ - dem Netzraum als künstlerischen Arbeitsraum.

BIOGRAPHIE: Margarete Jahrman ist freie Autorin, Kuratorin und Mediamatik-Künstlerin. Künstlerische Internet/Audiac - Performances, Artikel, Präsentationen und Programmierungen von Kunst- und Medientheorie-Events; u.a.: Intertwinedness - Überlegungen zur Netzkultur, Vorlesungsreihe im AEC Linz (<http://interwine.aec.at>) und Telepolis pop Tarts, Internet-Kolumne mit Kathy Rae Huffman (<http://www.ix.de/tp/deutsch/pop/default.html>)

Panorama-Lounge, Samstag, 17:00
DEBRA SOLOMON

„THE_LIVING LIVE EPISODIC-BROADCAST IN VIDEO CONFERENCING ENVIRONMENT“

Live Internet performance by digi-persona, the_living.

the_living as a digital character embodies the dream of total connectivity; she is a veritable connectivity hero. Her live performances are rituals in

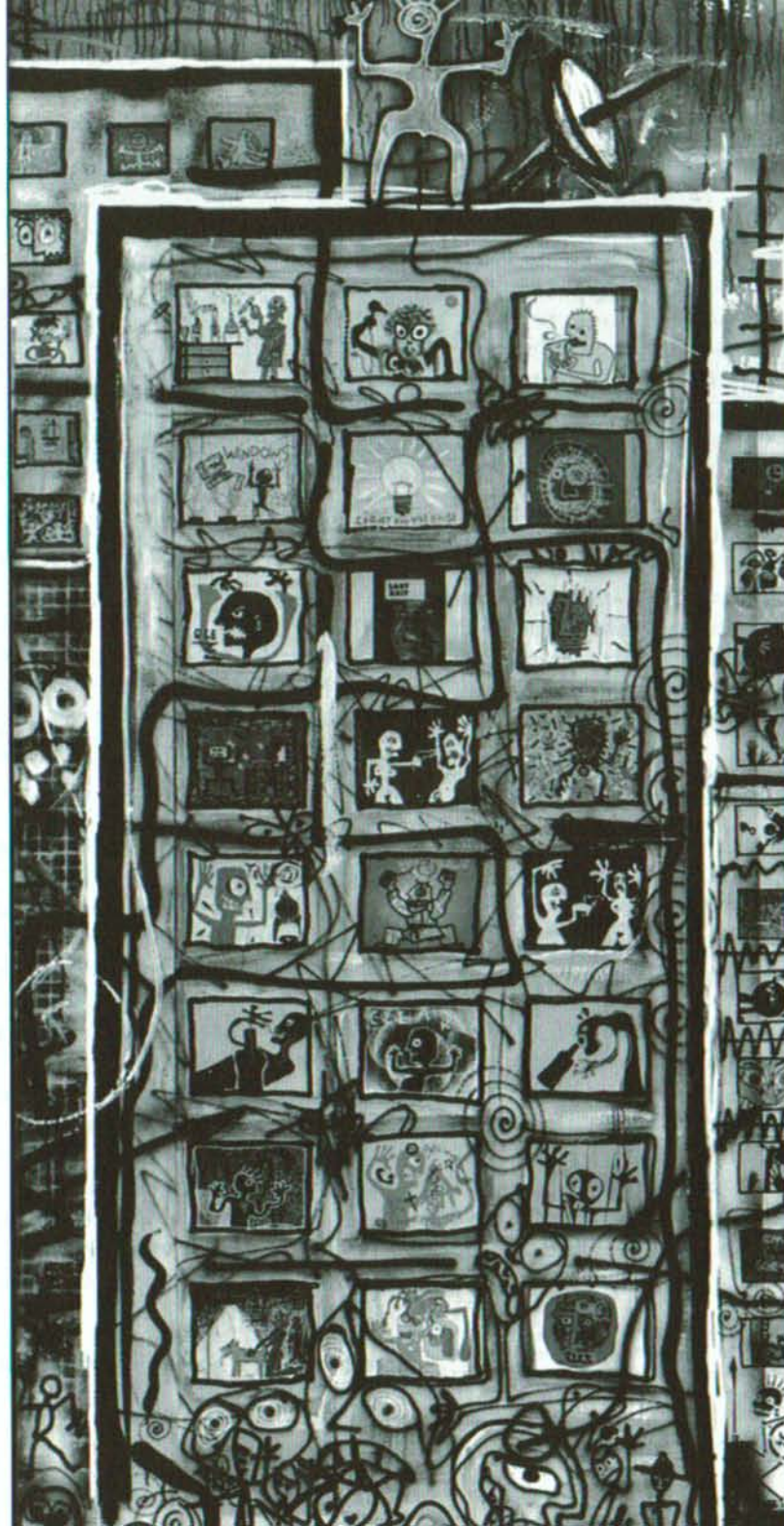
blurring the borders between the physical and the on-line worlds.

Living, communicating, creating and being part of a live-experience herself the_living attempts to 'be in the present' while simultaneously relaying

her experience to her remote audience through streaming video and chat.

the_living is hyper living, living more than once, at once.

DISTRIBUTION: D.A. Solomon, the Netherlands. Internet artist. <http://www.the-living.org>



DIGITALE KUNSTWERKE:
CD ROMS BY ARTISTS

AUSGEWÄHLT VON KATHY RAE HUFFMAN

DIGITAL WORKS OF ART: CD-ROMS
BY ARTISTS

SELECTIONS BY KATHY RAE HUFFMAN

Diese CD-ROM Auswahl zeigt das Werk von KünstlerInnen, das Erzählkunst, feministische Theorie und Datenbasis erforscht. Das Programm beinhaltet individuelle Arbeiten, Gruppenbeiträge, die Darstellungen von KünstlerInnen und das kreative, interaktive Magazin. Die interaktive Technologie der CD-ROM, ein sich entwickelndes Format, kombiniert linear bewegende Bilder, Daten und Text und überschneidet sich mit langbestehender Medienarbeit von KünstlerInnen wie Videos, Film, Photographie, Klänge und Performance.

Die aussergewöhnlichen und technisch innovativen Fortschritte, die osteuropäische KünstlerInnen vollbrachten, und die Ausweitung langbestehender Untersuchungen durch westliche KünstlerInnen, bringen neue Einblicke in das Potential der CD-ROM als ein persönliches Medium. Diese Arbeiten gehen über die Metaphern der Spielindustrie hinaus und bieten Unterhaltung mit einer Botschaft.

Kathy Rae Huffman ist freischaffende Kuratorin, Schriftstellerin und Networkerin. Seit 1991 arbeitet sie in Europa als Spezialistin für Networking und Metadesign.

This CD-ROM selection brings artists work that explores narrative writing, feminist theory, and the data base. It is a program that features individual works, collaborations, the exhibition of artists, and the creative interactive magazine. The interactive technology of the CD-ROM, a developing format that combines linear moving images, data, and text also interfaces with the longstanding artists media works that include Video and Film, Photography, Sound and performance.

The exceptional and technically innovative steps that have been taken by artists in Eastern Europe, and the extension of longstanding explorations of western artists, bring new insights into the potential of CD-ROM as a personal medium. These works transcend the metaphors of the game industry and offer entertainment with a message.

Kathy Rae Huffman is a free lance curator, writer and networker. Based in Europe since 1991, she is a specialist in networking and metadesign.



1. CD-ROM ZEITSCHRIFTEN

(GEDRUCKT UND INTERAKTIV)

Art*int*act 4, 1997, ist die interaktive CD-ROM Zeitschrift für interaktive Kunst vom ZKM-Center für Kunst und Media, Karlsruhe. Die vierte, in Serie herausgegebene Zeitschrift zeigt drei verschiedene Werke:

Marina Grzinics und Aina Smids (Slo) «Aerger mit Sex, Theorie und Geschichte» ist eine Antwort aus dem ehemaligen «Osten», wo erwartete Resultate nicht immer so sind, wie man sie sich erhofft. Und es ist wichtig zu lernen, wie man das System manipuliert.

Dieter Kisslings (D) «Fortfahren» ist eine minimale Konzeptarbeit, welche die kontinuierlichen Fragen über den interaktiven Prozess untersucht.

Anja Wieses (D) «Trance Maschine» ist ein Gedächtnisspiel, in dem sich «sinnsatz» mit der Reflexion einer fiktiven Person über sich selber befasst.
Deutsch und Englisch.

INTERMEDIA Edition, 11/97, «Commedia del Multimedia» ist eine Zeitschrift des Atelier

Kimema-Ikon, herausgegeben vom Museum Arad und K1. Diese CD-ROM Zeitschrift wird mit Hilfe von SCCA Bukarest, Rumänien, publiziert.

Französisch, Englisch, Rumänisch.

1. CD ROM JOURNALS

(PRINT AND INTERACTIVE VERSIONS)

Art*int*act 4, 1997, is the Interactive CD-ROM magazine of interactive art from the ZKM - Center for Art and Media, Karlsruhe. The fourth in a series, published with a print edition of supporting texts, it features three distinct works:

Marina Grzinic and Aina Smid's (Slo) „Troubles with Sex, Theory and History" is a response from the former „east" where expected results are not always as one hopes, and learning how to manipulate the system is necessary.

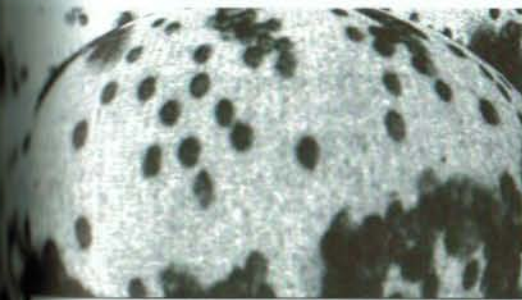
Dieter Kissling's (D), „Continue" is a minimal, conceptual work, that investigates the ongoing and continuous questions about the interactive process.

Anja Wiese's (D), „Trance Maschine" is a memory play, where „sinnsatz" handles the reflection of a fictional person over the self.

German and English

INTERMEDIA edition, 11/97, „Commedia del Multimedia" is a review of the Atelier Kimema-Ikon, edited by the Museum Arad and K1. This CD ROM Magazine is published with the assistance of the SCCA Bucharest, Romania.

French, English, Romanian



2. KUNSTAUSSTELLUNGEN IM INTERAKTIVEN MEDIUM

„Free For All", 1997, ist die erste russische Kunst-CD-ROM. Sie präsentiert sich in einem neuen Format und ist eher eine Erforschung des Mediums, als eine Darstellung für Multimedia. Produziert von der Gallery 21, St. Petersburg (Russland), in Zusammenarbeit mit V2, Rotterdam.
Russisch und Englisch.

„Media CULPA", 1997, ist die Jahresausstellung des Soros Center für Zeitgenössische Kunst von 1995, Bukarest. Sie zeigt neue Multimedia Produktionen von zwölf rumänischen KünstlerInnen.

„IKON ON SILVER", 1995, Jahresausstellung des Soros Center für Zeitgenössische Kunst, Skopje, zeigt Multimedia Interpretationen von neun mazedonischen KünstlerInnen.

2. ARTISTS EXHIBITIONS IN THE INTERACTIVE MEDIUM

„Free For All". 1997, is the first Russian artistic CD-ROM. Presented in a format new to each artist, it is an exploration into the media rather than a curated exhibition for multimedia. Produced by the Gallery 21, St. Petersburg (Russia) in association with V2, Rotterdam
Russian and English

„Media CULPA", 1997 is the 1995 Annual Exhibition of the Soros Center for Contemporary Art, Bucharest, and features new multimedia productions by 12 Romanian artists.

„IKON ON SILVER", 1995, the Annual Exhibition of the Soros Center for Contemporary Art, Skopje, features multimedia interpretations by nine Macedonian artists.



3. CD-ROMS VON KÜNSTLERINNEN

REGINALD CORTEZ WOLLEY, USA

„WWWMMM“ (World Wide Web Million Man March), 1997, berichtet über die Washington DC Demonstration Schwarzer AmerikanerInnen, die für eine friedliche Zukunft demonstrierten.

STEVE HART, USA

„A Bronx Family Album“, 1997, ist ein Portät über die Auswirkungen von Aids auf eine Familie, die in einem der entsetzlichen Viertel von New York City lebt. Produziert von SCT Communications, Zürich.

ADRIENE JENIK, USA

„Mauve Desert“, 1997, ist eine Strassen-erzählung. Porträtiert wird Mélanie, ein 15jähriges philosophisches Mädchen, das durch die Wüste von Arizona fährt, um ihrer Mutter (und dem Liebhaber der Mutter Lorna) sowie deren „Mauve Motel“ zu entfliehen. Eine Uebersetzung des 1987 erschienen Romans der kanadischen Schriftstellerin Nicole Brossard. Französisch und Englisch.

TAKAHIKO IIMURA, JAPAN

„Eizo Jikken No Tameni“ (Für visuelles Experimentieren), 1997, ist eine Interpretation des gleichnamigen, 1985 erschienenen Buches von Seido-Sha. Herausgegeben von Euphonic Co., Tokyo. Japanisch und Englisch.

MARTINE COROMPT, AUSTRALIEN

„The Cute Machine“, 1997, ist eine Entdeckungsreise in die Morphologie niedlicher Charakterisierungen und ihrer Beziehung zur biologischen Welt.

ART JONES, USA

„Kultur vs. Marsmenschen“, Band 1 & 2, 1998. Dieses 'post' Poster Kind (postmodern, Post-Feminismus, Post-Krawall grll, Post-generationX, post post etc.) kriecht durch die 'underground' Gräben mit einer Kamera in der einen und mit einer grossen, un schönen Kugel aus nichts in der anderen Hand.

KEITH PIPER, GROSSBRITANNIEN

„Caught like a Nigger in Cyberspace“, 1997, zeigt wie die Darstellungsweisen und Mythen von 'Cyberspace' in sich als 'Info-play' vereinigt werden.

LILI VOIGT & MARCUS KRIPS, DEUTSCHLAND

„Kritzkratz City“, 1997, benutzt die Stadt und ihren Hintergrund, um Animationen in einem Spiel von Perspektive und Entdeckung mit den dunklen Seiten von Träumen zu kombinieren. Deutsch.

BRAD MILLER, MCKENZIE WARK, AUSTRALIEN

„Planet of Noise“, 1997, ist eine Freifall-Reise durch neun Zonen, die eine elektronische Datensphäre von Bildern und Klängen bilden.

JOE BELOFF, USA

„Beyond“, 1997, ist eine geheimnisvolle, virtuelle Welt. In einem spielerischen Geist philosophischer Nachfrage werden die Paradoxa der Technologie, Sehnsucht und das Paranormale erforscht, welche seit der Geburt der mechanischen Reproduktion aufgestellt worden sind; der Phonograph, der die Stimme vom Körper trennt, Photographie, die den Geist fängt und Kino, das die Toten auferstehen lässt.

DAVID CLARK, KANADA

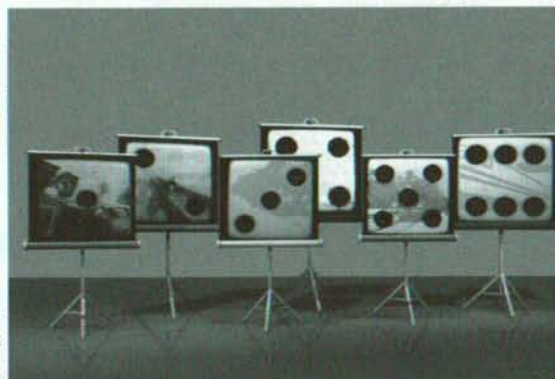
„GaGe“, 1997, untersucht die Heim-Projektionsleinwand, Physik und Chaos Theorie / Wahrscheinlichkeit des 19. Jahrhunderts.

KEVIN, JENNIFER MCCOY, USA

„Small Appliances“, 1997, untersucht die Rolle der Technologie im Leben der Frauen.

NATALIE BOOKCHIN, USA

„Databank of the Everyday“, 1996. Eine Datenbasis persönlicher Objekte, zusammengeflochten in einer einzigartigen Betrachtung der Welt einer Frau.



MEGAN HEYWARD, AUSTRALIEN

„I Am A Singer“, 1998. Die BenutzerInnen werden gebeten, Jones beizustehen, während sie versucht, ihre Identität durch verschiedene Quellen wie Medienberichte, Tagebücher, Anekdoten, Analysen und Träume wiederherzustellen.

CHRISTINE TAMBLYN, USA

„Archival Quality“, 1998, ist work in progress. Wird vervollständigt von John Manning, um die theoretischen Ideen, Tagebücher, Multimedia Leben und Arbeit von Christine Tamblyn zu kombinieren.



TAKAHIKO IIMURA, JAPAN

„Eizo Jikken No Tameni“ (For Visual Experimentation), 1997, is an interpretation of the 1985 book (of the same name) by Seido-Sha. Published by Euphonic Co., Tokyo. Japanese and English

MARTINE COROMPT, AUSTRALIA

„The Cute Machine“, 1997, is an exploration into the morphology of cute characterisation and its relationship to the biological world.

ART JONES, USA

„Culture vs. Martians“, Volume 1 & 2, 1998 This «post» poster child, (post modern, post feminism, post riot grrrl, post generationX, post post, etc.), is crawling through the «underground» trenches with a camera in one hand and a big ball of nothin' nice in the other!

KEITH PIPER, UK

„Caught Like a Nigger in Cyberspace“, 1997, shows how the styles and myths of «cyberspace» are incorporated as «info-play».

LILI VOIGT & MARCUS KRIPS, D

„Kritzkrazt City“, 1997, uses the City and it's backdrop to combine animations in a game of perspective and discovery of the darkside of dreams.. German language

3. CD ROMS BY ARTISTS:

REGINALD CORTEZ WOLLEY, USA

„WWWMMM“ (World Wide Web Million Man March), 1997, covers the Washington DC demonstration of one million black men, who converged to bring attention to their community who desire a peaceful future for the world.

STEVE HART, USA

„A Bronx Family Album“, 1997, is a portrait of the Impact of AIDS on a family in one of New York City's deadliest neighborhoods. Produced by SCT Communications, Zurich

ADRIENE JENIK, USA

„Maue Desert“, 1997, is a girl road-narrative that portrays Mélanie, a fifteen year-old girl philosopher, who drives the Arizona desert to escape her mother (and her Mothers lover Lorna) and the Mauve Motel they own. A translation of the 1987 novel by the Canadian author Nicole Brossard. French and English

BRAD MILLER AND MCKENZIE WARK, AUSTRALIA

„Planet of Noise“, 1997, is a freefall journey through 9 zones, which form an electronic datasphere of images and sounds.

ZOE BELOFF, USA

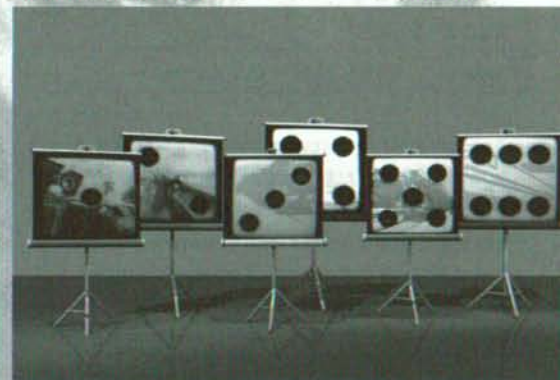
„Beyond“, 1997, is a mysterious virtual world. In a playful spirit of philosophical inquiry, it explores the paradoxes of technology, desire and the paranormal posed since the birth or mechanical reproduction; the phonograph severing the voice from the body, photography capturing the soul and cinema resurrecting the dead.

DAVID CLARK, CANADA

„GaGe“, 1997, investigates the home movie screen, 19th Century physics and chaos theory/probability.

KEVIN AND JENNIFER MCCOY, USA

„Small Appliances“, 1997, investigates the role of technology in women's lives.



NATALIE BOOKCHEN, USA

„Databank of the Everyday“, 1996 A database of personal objects, woven together in a unique view of one woman's world.

MEGAN HEYWARD, AUSTRALIA

„I Am A Singer“, 1998, asks the user to assist Jones as she attempts to reconstruct her identity through various sources-media reports, diaries, anecdotes, analysis and dreams.

CHRISTINE TAMBLYN, USA

„Archival Quality“, 1998 is a work in progress, being completed by John Manning to combine the theoretical ideas, diaries, and multimedia life and work of Christine Tamblin.

NETZ-KUNST UND SERVER

AUSGEWÄHLT VON MARGARETE JAHRMANN

Der Webbed Artists Space, der Netzraum als künstlerischer Arbeitsraum, geht weit über den frei zugänglichen und ohne Kuratorin erreichbaren Repräsentationsraum hinaus, als der das Internet auch gesehen werden kann. Das digitale Netz dient in einer Vielzahl von künstlerischen Projekten als Material. Der/die KünstlerIn betätigt sich als ProgrammiererIn einer neuen soziokulturellen Umgebung.

WEB-TEXTUREN

Die Oberfläche ist das „Human Computer Interface“, das als Schnittstelle zwischen Netz und Mensch im grafischen und neu „menschlicheren Interface des 3rd Web“ als Verkaufsslogan propagiert wird, aber von freien Netzkunstprojekten kreativ missbraucht wird.

HOT POINTS

Server, die im Brennpunkt kultureller Aktivitäten stehen.

STRUKTURELLE WWWART PROJEKTE

benutzen die Protokolle des Netzes, visualisieren oder audialisieren ihre Strukturen und machen Medienparameter erfahrbar.

DAS WEIBLICHE DATEN-SET.

die Konstruktion fiktionaler Identitäten Con-, Dividualitäten und Multiple-Identitäten sind subversiv – Strategien in der Auseinandersetzung mit Gender-Technologien als Techniken des Selbst im Netz.



RAFAEL LOZANO-HEMMER, ESPANA, 1997

Will Bauer and 30 participants from 17 countries.

„Positioning Fear, Relational Architecture“
<http://xarch.tu-graz.ac.at/filmarc/fest/fa3/fear/>

Der in Spanien lebende kanadische Künstler setzt seine Arbeiten zur Telepräsenz in das Spannungsfeld digitaler Netzwerke. Seine Theorien und Überlegungen münden in Installationen und Netzprojekten unter dem Titel «Relational Architecture».

CHRIS J. MUTTER, CY-BRA, AUSTRIA, 1995-98

„Microsoft Hate Page“

<http://www.enemy.org>

Die Microsoft Hate Page spaltet Lager und Definitionen von Kunst und kreativer Programmierung. Eine Fülle von Material wird von einer grossen Zahl von Usern an die Page geschickt, die Bill Gates als Person zum Feindbild und zur Metapher von Software Monopol, von Verkommerzialisierung sowie wirtschaftlicher Limitisierung macht.

MAX MOSWITZER U.A., AUSTRIA, 1998

„KONSUM Traceroutes - Disparate Multisensory Textures“

<http://www.konsum.net>

Netzfilter, Frequenzfilter zu Mailinglists, Webstatistiken, Zugriffspfade und andere mögliche Protokolle der panoptischen Dimension des Netzes werden auf diesem künstlerischen Server mit Site ins Webfenster übertragen und mit Theorie, Audio- und Visualisierungen vermischt.

NELLY ROHTVEE, ESTONIA, 1997

„NET-POETRY 2“

<http://www.artun.ee/homepages/nelli/nelinet/net1.html>

Die Altavista Such-engines wurden schon mehrfach von Künstlern entdeckt. Ihr Potential ist enorm, besonders im Hinblick auf das, was «Neotaylorianisch» im Netz mitgeschrieben wird. Das bringt dieses Projekt mit Illustrationen ausgezeichnet zum Ausdruck.

TIIA JOHANNSON, ESTONIA, 1997

„WORDS“

<http://www.artun.ee/homepages/tiia/cell/words.movies.html>

Begriffe der Netzkultur, der elektronischen Topologie und Topografie des Internets dienen als Anregung für Movies im Netz. Die Annäherung der Künstlerin an die Theoretikerin funktioniert auf visueller Ebene.

DANIEL. GREAT BRITAIN. 1998

„TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE®“

<http://www.irational.org/daniel/TTTT/TTTT.html>

Eine ironisch subversive Pseudo-Organisation, die Forschung, Wissenschaft, Institution und Kunst vermischt und auf die Kommerzialisierung und Entkörperung anspielt. Realitäten der Informationsgesellschaft werden künstlerisch persifliert.



DAS WEIBLICHE DATEN-SET

PAUL VANOUSKA, ERIC NYBERG, LISA HUTTON.
USA. 1997

„The Persistent Data Confidante“

<http://www-crca.ucsd.edu/~pdc>

Verborgene, geheime und konspirative Daten, Informationen, die eigentlich nur über Intranetze laufen, Datenmüll und seine Vermittlung sowie Nichtvermittlung relevanter Infos: so entstehen Infogoods. Das Projekt thematisiert Cybermystizismus und Netzökonomie jenseits der Datareligion.

DEBRA SOLOMON. NETHERLANDS. 1998

„The Living - daily CUSEeme Broadcast“

<http://www.the-living.org>

Eine digitale Person - the digi-persona - wird durch tägliches CUSEeme Broadcast geschaffen. Reale Echtzeit-Videobilder und das, was für Real gehalten und eingespielt wird, geht als CUSEeme Broadcast jeden Tag ins Netz.

GLENDA NALDER. AUSTRALIA. 1997

„AESTERIA“ - VRML Kommunikationsumgebung
<http://www.scu.edu.au/schools/hmas/easteria/frtdoor.HTM>

Das Kommunikationseiland mit einer ästhetisch anspruchsvollen Kombination aus Shockwaves und kleineren VRML-Räumen. Aesteria entstand in Australien. Hier ist die Quelle des Cyberfeminismus mit Hinblick auf die Prägung des Begriffes und die Art der Anwendung.

FRIEDERIKE ANDERS. DEUTSCHLAND. 1996/97

„Die Frau in Weiss“

http://www.icf.de/documents/frau_in_weiss/Frau_in_Weiss/gedaechtnis.html
Weilsbilder der idealen und der irren Frau zeigen sich in einer umfassenden Datenbank, einem Archiv von Bildern aus klassischen Massenmedien. Die Möglichkeit der Anbindung von Datenbanken und Such-Engines werden von der Künstlerin ausgenutzt.

ANANDA STEGGELL. NORWAY. 1997

„Motherboard/lawhat al-umm, digital mosk“

<http://www.notam.uio.no/motherboard>

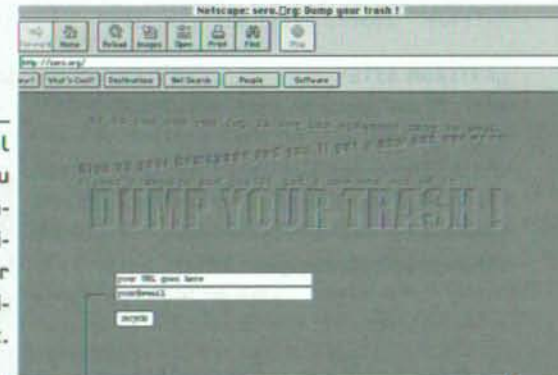
Ein anregender, nordischer Mix aus gekonnter 3D-Animation, Tanzperformance und Video. Dokumentation von Liveperformances wie Switch Bits und Mäggies Lovebytes.

PETKO DOURMANA. BULGARIEN. 1997

„Metabolizer“

<http://www.naturella.com/metabolizer>

Diese Site zu Bodydesign behandelt Gender, Switch und Fleshmaschine. Metabolizer ist ein neues Bodybank Projekt, das 1997 beim SEAFair Festival in Skopje, Mazedonien, gezeigt wurde. Die männliche Form wird zum Objekt der Veränderung.



WEB-TEXTUREN

JOACHIM BLANK & KARL HEINZ JERON.

GERMANY. 1997:

„DUMP YOUR TRASH!“

<http://sero.org>

Mit einfachen gutbekannten Bildbearbeitungseffekten, die skriptgesteuert über e-mail ausgelöst werden, werden Webseiten nach Wahl zu Grabe getragen.

DAVIX. SCHWEIZ. 1998

<http://www.wurst.ch>

Das Sampeln von Bildschirmoberflächen, Icons und Desktopbildern von kommerziellen Applikationen verwirrt den User, der seinen eigenen Desktop in einer fremden Kunst - Anwendung sieht.

ANTIROM - GROUP, GREAT BRITAIN, 1997

„ANTIROM SITE“

<http://www.antirom.com/antirom01/index.html>

Die Engines des Londoner Designerkollektivs sind spielerische Antriebsmotoren, bestehend aus witzigem und unverschämt inter-passivem Design.

PROGRAMM 5 (LILIAN JÜCHTERN, NICOLE MARTIN), DEUTSCHLAND, 1997

„Staging Strategies“

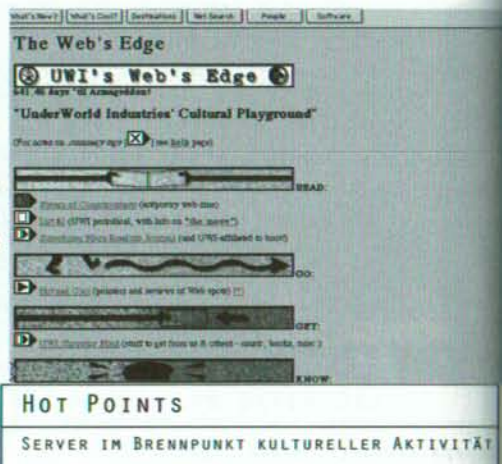
<http://www.digitalworks.org/rd/p5>

„Ziel des Projektes 'staging strategies' ist eine genuine Formensprache für das Medium 'virtuelle Realität' zu entwickeln. Dabei erforschen wir die grundlegenden Parameter, welche die Gestaltung einer virtuellen Realität bedingen.“

BLINX, SCHWEIZ, 1998

<http://www.blinx.ch/paco>

Applets können zu meditativen Screensavern im Netz führen.



JOHN L. VAN QUAST, USA, 1995-98

„The Web's Edge“

<http://kzsu.stanford.edu/uwi.html>

«Art is Art is Nothing is Life. Who cares? Where is the free food?» Skripts, private Mails, Loginrückverfolgungen, experimentelle Serverkonfigurationen und eine Nähe zu jenem unverschämt souveränen Umgang mit Technologie, den man als «Hack Bohemians» bezeichnen könnte.

VIRTUALISTES GROUPE, FRANCE, 1997

„Les Virtualistes“

<http://www.babelweb.org/virtualistes/index.htm>

Die französische Website der Virtualisten lehnt sich an künstlerische Strömungen und Ismen. Statt Digicash wird virtualisiertes Geld von einer eigenen Bank ausgegeben, das beliebig reproduzierbar ist. Die Unterschiede zwischen Informationsbegüterten und Informations-»Habenichtsen« ist aufgehoben.

ALEXEJ SHULGIN, RUSSIA, 1996-97

<http://www.c3.hu/hyper3/form/>

MOSCOW WWW ARTCENTRE

<http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/>

Die symbolische Kapitalbildung durch Kunst wird aufgearbeitet. Das Moscow WWWArt Center ist Alexej Shulgin. Kunstinstitutionen und Medienkunstfinanzierung erleben im ehemaligen Osten eine neuen Privat-Institutionalisierung.

„Contrast Org“

<http://www.contrast.org>

Ist ein niederländischer Server, der Asyl bietet für die Erhaltung der freien Meinungsäußerung im Netz.

„Interwinedness“

Austria, 1998

<http://intertwine.aec.at>

Auf dem Ars Electronica Server, der unterschiedlichste Netzkunstprojekte und eine Übersicht zum Festival beinhaltet, liegt auch 'Intertwinedness' mit zugehöriger Mailinglist. Die theoretische Diskussion auf Site und Liste mit Real Video und Audio beschäftigt sich mit der Verflochtenheit von Netzkultur und Netzstruktur.

„The Swiss Thing“

<http://www.thing.ch>

hat spannende Initiativen und lustige Ideen. KünstlerInnen gestalten für die edition mmm animierte Kleinkunststücke, die mit einfacher Komprimierung auf einer Diskette Platz haben. Ein Verzeichnis über aktuelle Performances-Aktivitäten:

<http://www.thing.at/performance-index/>

KATHY RAE HUFFMAN, EVA WOHLGEMUTH U.A..

AUSTRIA, 1997

„Face Settings“

<http://thing.at/face/>

Die Facesettingsite ist ein Online Platz, der Netzwerke für Frauen zur Verfügung stellt. Kontakte, der Austausch über die Mailinglist und eine Linksammlung, welche die Frauen selbst updaten, macht Faces zu einem Hot Spot im Netz.

JORDAN CRANDALL, USA, 1998

„EYEBEAM“

<http://www.eyebam.org>

<http://www.blast.org>

Der Künstler Jordan Crandall hat hier eine Initiative gesetzt, die Netztheorie in einem online Symposium direkt im Netz selber produziert. Ein kritisches Forum zur künstlerischen Praxis in den elektronischen Medien.

HEATH BUNTING, RAQUEL BAKER U.A..

GREAT BRITAIN, 1996

„Irrational“

<http://www.irrational.org>

Situationistische Bezüge, subversive Medientaktik und 'Digital Chaos' sind Faktoren, die der Netzpoet Bunting in die Plattform Irrational einbrachte. Aktivitäten und Netzaktionen bei Backlash.org in London waren die Folge. Sie sorgten für internationale Bekanntheit der Gruppe um den Cyberflaneur.

PAUL GARRIN, USA, 1997

„Namespace“

<http://www.autono.net/>

Die Mediafilter-Initiative ist im Hinblick auf die Problematik der Domain-Names im Netz interessant. Wer sich hier eintragen lässt, unterläuft die kommerzielle Logik und hilft Domain-Name-Brokern das Handwerk zu legen.



FILM
BULLETIN

Faszination Kino... ... alle zwei Monate neu, für Sie inszeniert:
süffig und schwerverdaulich –
sinnlich und abstrakt – aktuell und
historisch. Konkurrenzlos kulinarisch.

Jetzt Schnupper-Abonnement:
3 Ausgaben für nur Fr. 19.– statt Fr. 36.–

Kino in Augenhöhe

Senden Sie mir die nächsten drei Ausgaben; einsenden an:
Filmbulletin, Postfach 137, CH-8408 Winterthur
Name, Adresse

Viper '98



CYBERILLUMINATION



CYBERILLUMINATION

CYBERILLUMINATION

EINFÜHRUNG

«Kein Spieler soll wichtiger sein
als das Spiel selbst»

Kunst oder der Druck auf die Taste

Es ist bekannt, dass ein vom Computer generiertes Bild auf «eingebildete Begriffe» und auf «das Bild auf dem Terminal ist eine Raffung von klaren und distinkten Begriffselementen, eine Komputation von Kalkuliertem» zurückzuführen ist. Können aus diesen technischen Ansätzen Kunstbilder entstehen? Wir sagen: Yes!

Wenn Computerbilder vorstellbar gewordene Begriffe sind, dann sind auch unsere unzähligen, inneren Repräsentationen endlich visualisierbar.

Eine Auswahl von Computeranimationen ist ein Abenteuer in die digitalisierte Welt und in die imaginäre Realität des Machers. Auch die Zusammenstellung, die Kombination von Kurzfilmen - wie dies nur die Computergraphik schafft - ist eine unerwartete und «unsichere» Reise in die tiefen Abgründe unserer Seele und gleichzeitig ein Surfen auf den Oberflächen der physikalischen, biologischen, sozialen und intellektuellen Welten der Wahrnehmung.

Von hier aus sind wir gestartet und haben Bild für Bild, Schnitt für Schnitt, Sequenz nach Sequenz, Film für Film zu einer Kombination und Verträglichkeit gezwungen, stimuliert, verführt.

Adriano Ensini
Noé Marti

CYBERILLUMINATION

INTRODUCTION

Art or Pushing the Button

It is well known that computer generated animation is based on a series of clear and distinctive conceptual elements, a computation of calculated terms. May art develop from such technical elements? We claim: yes! As computer graphics become more and more generally accepted concepts, our own inner representations may also be put into visual forms. Computer animations are a journey into the digital world and into the imaginary reality of the creator. The combination of short films - as made possible only by computer graphics - is also an unexpected and uncertain path into the realms of our soul, while at the same time being like a ride on the surface of physical, biological, social and intellectual perception. From this starting point, we have aimed at achieving compatibility picture by picture, cut by cut, sequence by sequence, film by film.

Adriano Ensini
Noé Marti

Cyberillumination
Preampoint/Seebadi, Mittwoch, 21:30h

WIE KRIEGE ICH DIE KUNST AUS DEM COMPUTER HERAUS?

„Die Computerwelt vermisst das weibliche Element.“ Diese Aussage - häufig gelesen und gehört - sagt nur die Hälfte der Wahrheit, weil der Anspruch auf eine Computer-Art nur durch die weibliche Verführung möglich ist. Um diesen Syllogismus zu schließen: Da eine Computer-Kunst bereits existiert, muss auch das weibliche Element schon vorhanden sein. Was wir aber damit machen, ist noch nicht klar. Die ersten visuellen Simulationen am Computer liegen mehr als zwanzig Jahre zurück. Vom ersten Experiment bis zur Explosion von Formen, Farben und Bewegung brauchte es einige Jahre, aber plötzlich stand die Welt vor der Erkenntnis, dass sich die Erfindung von synthetischen Bildern und der Konsum von Psychedelikas evident wurden. Was machen wir nun mit dieser Erkenntnis? Das Weibliche, die Psychedelika... und vielleicht noch Rock- und Technomusik haben primär einen feinstofflichen Effekt auf die KonsumentInnen. Nicht die Erforschung ihrer Grammatiken, sondern deren Seelen, deren Quintessenz sind uns wichtig. Das synthetische Bild ist eine «heisse Zone», atmosphärische Sensibilität und emotionale Stimmung, in der sich die Grenzen zwischen den Bildern vermischen und nur noch die Quantität und Qualität der Visionen vermittelt werden. Das globale Bild - an dem jede Bildproduktion teilnehmen kann - ist v.a. ein Horizont, an dem sich die elaborierteste Poetik mit der schlichten und sogar ansteckenden Kommunikation vermählt.

HOW MAY I EXTRACT ART FROM A COMPUTER?

The world of computers lacks the female element. This statement, however often heard and read, is only part of the truth. The claim of computer art is only possible through feminine seduction. To close this syllogism: the female element is there, since computer art already exists. What we do with it, however, is still not clear. The first visual simulations performed with computers are more than twenty years old. It took several years from the first experiment to the explosion of forms, colors and movement. Suddenly, the world was confronted with artificial pictures and with the consumption of psychedelic drugs. What do we do with this knowledge? The female element, the psychedelic drugs and perhaps rock and techno have primarily a fine effect on consumers. Not the examination of their grammar, but of their souls and of their quintessence are important to us. The artificial picture is a «hot zone», an atmospheric sensibility and mood in which the boundaries of the pictures become blurred and only the quantity and the quality of the visions are presented. The global picture in which every picture production can participate, is mainly a horizon for the fusion of the most elaborate poetics with the simplest and contagious communication.



DREAMPOINT
KUNST / ART

GLETSCHERFAHRT

PRODUCTION: NEW WAVE ENTERTAINMENT
REALISATION: BEN STAASSEN
BETA, 3 MIN. BELGIUM 1995

HARVEST

PRODUCTION: XAOS, INC
REALISATION: CHRISTINA SCHMIDLIN
BETA, 1:50 MIN. USA 1996

CLOISON

PRODUCTION: AGAVE
REALISATION: GEORGE BERIOU
BETA, 5 MIN. FRANCE 1996

RIANTE CONTREE

PRODUCTION: ENSAD/AII
REALISATION: FRANCOIS VOGEL
BETA, 3:50 MIN. FRANCE 1997

ANDRENALINE

PRODUCTION: ENSAD/AII
REALISATION: MARINE POIRSON/LIONEL RICHERAND
BETA, 3:24 MIN. FRANCE 1997

TAPIR

PRODUCTION: SCHOOL OF VISUAL ARTS, NY
REALISATION: RAQUEL COELHO
BETA, 3:50 MIN. USA 1996

VACHE FOLLE

PRODUCTION: SUP INFO COM
REALISATION: SAMUEL TOURNEUX
BETA, 2:50 MIN. FRANCE 1997

DIFFERENT THEMES

REALISATION: STUARD SHARPE
BETA, 3:20 MIN. USA 1996

BODY MIND SOUL

PRODUCTION: IDEO, SAN FRANCISCO
REALISATION: PETER SPREENBERG, DENNIS POON,
NEIL WILSON
BETA, 1:55 MIN. USA 1996

SUPERSTARS

PRODUCTION: THOMAS BAYRLE
REALISATION: THOMAS BAYRLE
BETA, 13:28 MIN. DEUTSCHLAND 1993

U-MAN

PRODUCTION: VENUS PRODUCTIONS
REALISATION: JULIEN DAJEZ
BETA, 3:50 MIN. FRANCE 1997

DIGITAL TRUTH IN TIAN AN MEN

PRODUCTION: BUFF COMPAGNIE, PARIS
REALISATION: ARNAULD LAMORLETTE/
PASQUALE CROCE
BETA, 1:13 MIN. FRANCE 1996

DREAMPOINT

WERBUNG

DREAMPOINT

ADVERTISING

Wenn Farben die Art sind wie uns Oberflächen erscheinen, dann bedeutet das, dass Oberflächen wichtige Träger von Botschaften geworden sind. Die Computergrafik ist das Resultat jener Farbenexplosion der Nachkriegsgeschichte, die unsere graue Umgebung in ein Kaleidoskop verwandelt hat. Fließende Botschaften aus einem neuen Code der Oberflächen prägen wie vor der Erfindung der Schrift unsere Kommunikationsmittel.

Die Computergraphik ist der Clou dieser Entwicklung. Sie produziert flüssige Mikrogeschichten, Splitterinformationen, paradoxe Logiken der Bedeutung und Botschaften, welche die Codes des Realen auflösen und an deren Stelle eine Wunderwelt von Simulationen und Hyperrealismen tritt. Das Verschwinden der Information zu Gunsten der Kommunikation verändert die Werbung und macht sie zum eigenen Werbemittel. Die «Werbung der Werbung» wirbt nur noch für sich selbst.

Sie kann Geschichten, Informationen, Theorien, Begehren durch die spezifischen Codes der Simulation, der Faszination und der Hyperrealität neu schreiben.

Die synthetischen Bilder verstärken diesen Trend und ermöglichen die totale Kombination der bereits bestehenden Zeichen.

If colors are the way we perceive surfaces, then surfaces are the source of important information. Computer animations are the result of an explosion of colors that took place in the afterwar and that transformed our grey environment into a kaleidoscop. Fluent information from a new surface code determines today our means of communication as during the time before the writing was invented. Computer graphics are the key to this development. They generate fluid microstories, information bits, paradoxical logics of the significance, and messages which dissolve the codes of the real creating space for a world of simulations and hyperrealism. The vanishing of information in favor of communication transforms advertising into its own channel of diffusion. The advertising for advertising fulfills its own purpose. It can create stories, information, theories, and desires by using the codes of simulation, of fascination and of hyperreality. The artificial pictures reinforce this trend and make possible the combination of the existing signs.



DREAMPOINT

WERBUNG/ADVERTISING

BILLY RAY SHYTER'S HOUSE OF DISCOUNT SPECIAL EFFECTS & ANIMATION

REALISATION AND PRODUCTION: PAUL KEVIN THOMASON
TEXAS A&M UNIVERSITY VISUALIZATION LAB
BETA, 1.55 MIN. USA 1997

MARTIN POP ART

PRODUCTION: CURIOS PICTURES
REALISATION: STEVEN D. KATZ/DAVID STARR
BETA, 0:30 MIN. USA 1996

PASTILLES VICHY

PRODUCTION: EX MACHINA
REALISATION: PIERRE COFFIN
BETA, 2 MIN. FRANCE 1997

PERRIER

PRODUCTION: QUAD
REALISATION: BRUNO AVEILLAN
BETA, 1.30 MIN. FRANCE 1997

LEVI'S

PRODUCTION: BUFF COMPAGNIE, PARIS
REALISATION: MICHEL GOUNDRY
BETA, 1:05 MIN. FRANCE 1997

SMIRNOFF

REALISATION: MICHEL GOUNDRY
PRODUCTION: BUFF COMPAGNIE, PARIS
BETA, 1:06 MIN. FRANCE 1997

CANADA DRY DOMINO

PRODUCTION: ILM
REALISATION: STEVE BECK
BETA, 1.03 MIN. USA 1997

THE ROULETTE

PRODUCTION: ENSAD/AII, PARIS
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DES ARTS DECORATIFS
REALISATION: PIERRE HENON
BETA, 1:30 MIN. FRANCE 1997

DREAMPOINT

MUSIK-CLIPS

DREAMPOINT

MUSIC CLIPS

Das Schicksal des Musikvideos ist eng zusammengewachsen mit der digitalen Entwicklung der Medienbilder und hat inzwischen seine Basis überwiegend in der Elektronik gefunden. Nirgends wie in diesem Genre ist die Osmose von Bild und Sound in eine so starke konzentrierte Lösung zusammengefließen. So wie die gesampelte Musik die Pop- und Rock-Kultur geprägt hat, so ähnlich hat die visuelle Simulation durch die Digitalisierung die polysemiotische Umgebung vom Bild verändert. Das Resultat ist nicht nur die Auflösung von «Wahrheit» und «Enthüllung», sondern das Heraufbeschwören des Hier und Jetzt. Keine Utopien, sondern Bilder ohne Referenz, die auf keine Strategie der Überzeugung verweisen. Es ist das Bewusstsein vom Zerfall referentieller Funktionen der Bilder, die durch die Musikvideos massiv bestätigt wird. Bild und Sound fügen sich ineinander und vermischen sich, bilden Schnittstellen für eine audiovisuelle Kommunikation, die in der Funktion sehr jener der Werbung ähnelt. Die Bilder verlieren die Tiefe und verführen uns auf die Oberfläche, wo die Farben ihre dionysischen Schwingungen tanzen.

The fate of the music video is closely to the digital development of pictures and has in the meantime found its basis mainly in electronics. Nowhere but in this genre have picture and sound mixed so intimately. Analogous to the influence of sampled music on the pop and rock culture, the polysemiotic nature of pictures has been transformed by the digitalization of visual simulation. The result is not merely the dissolving of truth and revelation, but the conjuring of the here and now. No utopies, but pictures without reference to any strategy of convincement. It is the confidence of the decay of the reference functions of pictures that is by large confirmed by the music videos. Images and sound mix and generate interfaces for audiovisual communication similar in function to those in advertising. The pictures lose their depth and transport us to the surface where colors perform their Dionysian dance.



DREAMPOINT
MUSIC CLIPS

AGOLO

ANGELIQUE KIDJIO
REALISATION: MEDIALAB, PARIS
BETA, 3:57 MIN. FRANCE 1995

LITTLE WONDER

DAVID BOWIE
PRODUCTION: PARTNERS FILM CO.
REALISATION: FLORIA SIGISMONDI
BETA, 3:25 MIN. CANADA 1997

DJ-ASYLUM - THE ORB

REALISATION: H-GUN LABS, CHICAGO
BETA, 3:58 MIN. USA 1997

A DRUG AGAINST WAR

REALISATION: KMFDM
PRODUCTION: H-GUN LABS, CHICAGO
BETA, 3:45 MIN. USA 19

LIKE A ROLLING STONES

PRODUCTION: BUF COMPAGNIE, PARIS
REALISATION: MICHEL GONDRY/PIERRE BUFFIN
BETA, 4:20 MIN. FRANCE 1996

ENIGMA - THE RAVE ART

PRODUCTION: NIGHTTRIBE, INC
REALISATION: GLENN GRILLO, EMIKO MIKI,
TSUYOSHI SUZUKI
BETA, 9 MIN. USA 1996

WIRED & WONDERFUL

WIRED & WONDERFUL

Computeranimationen, Bilder aus der digitalen Kiste, das 01-Prinzip der Mikro- und Makrowelten eines Zeitalters ohne Grenzen, aber mit dem Modellier-Wahn, bekommen die Kehrseite ihres Januskopfes zu sehen: Low-Budget-Produktionen. Der beste Beweis, dass das Mittel nicht die Botschaft ist oder doch? Kreativität aus den armen Zonen der Millionen-Budgets, eine Botschaft aus der Leidenschaft und dem Glauben an eine menschliche Suprematie über die Technik, an eine Kreativität und an eine Freiheit ohne Millionen Dollars. Nichts für brave Buben und Mädchen. Bad and dirty ohne Schuldgefühle. Werke, die ohne die spektakulären vorkodierten Abläufe einer allgegenwärtigen und globalisierenden Aesthetik auskommen und unser Wahrnehmungsverhalten herausfordern.

WIRED & WONDERFUL ist eine hervorragende Zusammensetzung bester britischer underground Computerkunst und -animation. Der Zugang zu Computern wächst ständig. Die Macht der Maschinen und das Angebot an Möglichkeiten nimmt immer zu. Computerexperimente finden heute sowohl in Schlafzimmern als auch in Instituten von Spezialisten statt. WIRED & WONDERFUL öffnet der Computerkunst und -animation ein Fenster zu diesem relativ unbekanntem und expandierenden DIY Aspekt.

Kurator: George BARBER
Im Auftrag von London Electronic Arts

Computeranimation, digital pictures, the 01-principle of the micro and macro worlds of an age with no limits, but with the modelling delusion, get to know the back of the head of Janus : low-budget productions. The best proof that the method is not the message, or is it? Creativity from the poor zones of the big budgets, a message from the passion and the belief in the supremacy of mankind over technique, in a creativity and in a liberty without millions of dollars. on and the belief in a human supremacy Nothing for good boys and girls. Bad and dirty without feelings of guilt. Works that get along without the spectacular, preset codes of an omnipresent and global aesthetics and that challenge we percieve things.

WIRED & WONDERFUL is a dazzling compilation of the best british underground computer art and computeranimation. Access to computers is growing all the time. The power of the machines and the range of what can be done only ever increases. Today, computer experiments are taking place as often in people's bedrooms as specialist institutions. WIRED & WONDERFUL opens a window on this relatively unknown and expanding DIY aspect to the computer art / animation.

Curated by George BARBER
Commissioned by London Electronic Arts

Special: Eröffnungsfilm
Dienstag, Kino Piccolo, 20:30



CONCEIVING ADA

LYNN HERSHMAN-LEESON

35 MM, FARBE, 00:85:00, USA/F/D

DARSTELLER: TILDA SWINTON, TIMOTHY LEARY, KAREN
BLACK, FRANCESCA FARIDANY, JOHN O'KEEFE, J.D. WOLFE

Emmy Coer ist spezialisiert auf die Erforschung künstlichen Lebens und besessen von Ada Byron King (1815 - 1852), der brillanten, obsessiven Tochter des Dichters Lord Byron. Bekannt als "Zauberin der Zahlen", sagte Ada die Möglichkeiten von künstlichem Leben voraus sowie die digitale Revolution, die sich 144 Jahre nach ihrem Tod ereignen sollte. "Als eigenwillige Denkerin in der viktorianischen Zeit geboren, zwangen Adas Leidenschaften und Perversionen sie dazu, ein Doppelleben zu führen. Dessen eingedenk ist "Conceiving Ada" einer Doppelspirale entsprechend strukturiert. Jede einzelne Szene ist unter Verwendung eines DNS-Bildes als Modell angelegt und gedreht." (L.H.)

Emmy Coer is an artificial life researcher obsessed with the brilliant, daring and promiscuous daughter of the poet Lord Byron, Ada Byron King (1815 - 1852). Known as "The Enchantress of Numbers", Ada not only predicted the possibilities of artificial life but also the digital revolution that happened 144 years after her death.

FILM/BIOGRAPHY: * 1941 in Cleveland; Professor for Electronic Arts; she pioneered the use of interactive media as a tool for artistic work; works with many media, including installations and photography. She has completed more than 50 films and videotapes. "Conceiving Ada" is her first feature film.

Special: Digital Being
Mittwoch, Casino Terrassensaal, 22:00

HACK TTACK

HACKS

CHRISTINE BADER

BETA SP FARBE, 00:73:00, ÖSTERREICH/DEUTSCHLAND 1997
ES NEHMEN TEIL: XS4ALL, DDS, HACKING IN PROGRAM,
GEERT LOVINK, CAROLINE NEVEJAN, THE DUDE, CHAOS
COMPUTER CLUB & FREUNDE, WAU HOLLAND, PETER GLASER,
VILLA, RENA TANGENS & PANDELUUN, FOEBUD, KOMMHELP,
STUBNITZ, PAUL WATSON U.V.A.

Ein Dokumentarfilm über die sozialen Bedingungen der Vernetzung. Es geht um aktive Netzwerkpersönlichkeiten und ihre gelebten Vorstellungen von „Shareware“ bzw. von intellektuellem Eigentum, und ihrem fundierten Wissen um gefährliche Varianten des Missbrauchs dieser grossartigen Chance der eigenen Meinungsbildung. Ein Film über Vernetzung und die Sehnsüchte dahinter - Hoffnungen, Realität und Enttäuschungen.

A documentary film about the social conditions of interlinking. It deals with active network personalities and their ideas about „Shareware“ with regard to intellectual property, and also looks at their expert knowledge of the dangerous forms of abuse of this incredible source. A film about interlinking and the longings behind it - hope, reality and disappointment

FILM/BIOGRAPHY: * 1964 in Innsbruck; studierte an der Hochschule für Angewandte Kunst in Wien, lebt in Hamburg und Wien. Seit 1986 verschiedene Environments, zahlreiche Einzel- und Gruppenausstellungen, multimediale Arbeiten einzeln, in Gruppen und Liveperformances

DISTRIBUTION:
Cholfilm
Böckelweg 11
22337 Hamburg
Tel.: 0049 - 40 - 631 23

THE HUNDRED VIDEOS

STEVE REINKE

AUF GROSSBILDMONITOREN IN DER PANORAMA-LOUNGE,
TÄGLICH AB 19 UHR.

MITTWOCH: TEIL I, DONNERSTAG: TEIL II, FREITAG: TEIL
III, SAMSTAG: TEIL IV, SONNTAG: TEIL V
BETACAM SP, FARBE UND S/W, CA. 04:30:00, BELGIEN 1997

Steve Reinke weiss, worauf es in der eingebildeten Welt der Kunst ankommt. Sein erklärtes Ziel war „Hundert Videos vor dem Jahr 2000 und damit vor seinem 36. Geburtstag fertig zu stellen“. Diese würden in seinem Gesamtchaffen den Platz als „das Werk des jungen Künstlers“ einnehmen. Bereits 1997 hat er das Plansoll erfüllt und die hundert Filme abgedreht. Der Grossteil seiner Arbeiten fällt kurz aus, als ob sie für die MTV-Generation gedreht wären. Oder sie sind Teil einer literarischen Tradition, in der Kafka die Mythen der westlichen Kultur aufgearbeitet und deren Widersprüche aufgezeigt hat, um dem Leser ihre nahezu logische Form vor Augen zu führen. In Reinkes Arbeiten dagegen finden die Erzähler die Widersprüche vollkommen logisch. Reinkes Arbeiten sind - wie Kafkas „Parabeln und Paradoxe“ - bevölkert von Kindern, kleinen Tieren oder anderen Lebewesen, Geistern und Toten.

Ever attuned to the conceits of the art world, Steve Reinke declared that his aim was to "complete one hundred videos before the year 2000 and my thirty-sixth birthday. These will constitute my work as a young artist". In 1997, Reinke had already finished the one hundred videos, well ahead of the schedule.

Most of Reinke's videotapes are short, as if made for the MTV generation, or they are part of a tradition of literature (a "tradition" of one, perhaps) that Reinke's peculiar style and voice belong to - that of Franz Kafka's reworking of myths of Western culture so as to introduce, because the assume a quasi logical form, paradoxes that the reader stumbles over. Except, in Reinke's case, the tapes' narrators think them completely reasonable. The appeal of recognition thus lends to Reinke's twisting of documentary evidence.

Reinke's works, like Kafka's "parables and paradoxes", are populated by children and small animals (or other organisms), ghosts and the dead.

DISTRIBUTION: argos, Barthélemylaan 20, 1000
Brussel, Belgium, Telephone: 0032 - 2 - 512 98 82,
Fax: 0032 - 2 - 512 4186, e-mail: argos@glo.be



KUNST-EREIGNIS FELDHEIM 3 IN STEINHAUSEN ZG

DAVID WEBER, ARCHITEKT
DANI CHRISTEN, VISUELLER GESTALTER
UELI KLEEB, VISUELLER GESTALTER
ANDRES BOSSHARD, MUSIKER/KOMPONIST
EWALD PFAU, INTERACTIVE PROGRAMMER

HIMMEL+HÖLLE -
Nur Mutierte werden überleben!

Das Kunst-Ereignis Feldheim 3 ist in Europa einzigartig. Es gilt als eines der ganz wenigen in der Schweiz realisierten, fest installierten Multimediaprojekte im öffentlichen Raum. Das Kunst-Ereignis wurde 1995 von einer siebenköpfigen internationalen Künstlergruppe inszeniert. Seither ist es als soziokulturelles und gestaltungstechnologisches Experiment in Betrieb - ein Mosaikstein im globalen Netzwerk zukünftiger Kunst-Ereignisse.

Kommunikation und Erlebnis

Das Kunst-Ereignis Feldheim 3 ist einerseits eine dreistöckige Lichtklangskulptur, die als Weltzeituhr, Pausengong, Medienbild und Computerspiel vielfältig erlebt werden kann, sie ist aber gleichzeitig auch sichtbarer Teil eines interaktiven elektronischen Netzwerkes. Alle vorhandenen Komponenten sind so ineinander verwoben, dass ein mehrdimensionales Zusammenspiel entsteht.

www.feldheim3.ch

Dass Kunst-Ereignis Feldheim 3 ist aber nicht nur ein funktionierendes Modell einer zukünftigen elektrischen Stadt, sondern bereits jetzt ein Teil des weltweit sich rasch ausbreitenden elektronischen Netzwerkes: Über eine eigene Homepage (www.feldheim3.ch) ist der zentrale Steuerungscomputer weltweit erreichbar. Unsichtbare Dritte können mit den Menschen im Schulhaus direkt in Kontakt treten. Textfragmente (später auch Klangbausteine) können direkt in die digitalen Leuchtschriftanzeigen im Schulhaus übermittelt werden.

FINANZIELLE UNTERSTÜTZUNG
KANTON ZUG
STADT ZUG
GEMEINDE STEINHAUSEN

HERZLICHEN DANK AN
STEPHAN GYGAX,
HUGO HELFENSTEIN,
PATRICK HOFMANN,
REGULA KOCH

CYBERTRIBE

In Kooperation mit dem Jugendhaus Wärchhof in Luzern hat VIPER das Pilotprojekt Cybertribe im Rahmen von VIPER 98 initiiert. Fragen rund um den Einsatz von neuen Technologien wie Computer und Internet in der Schule, sind in den Medien entbrannt. Dabei werden Argumente ins Feld geführt, die hauptsächlich von Seiten der Wirtschaft eingebracht werden und einzig darauf zielen, bereits in der Schule den technischen Umgang mit dem Computer zu vermitteln und Akzeptanz zu schaffen.

Erfahrungen aus dem kulturellen Feld zeigen, dass neue Technologien in der Bild- und Tonbearbeitung völlig neue Möglichkeiten schaffen. Im Gegensatz zur geforderten Professionalisierung hat die Verwendung von Computern dazu geführt, dass jede und jeder mit wenig Erfahrung und einem Minimum an Equipment komplexe Projekte realisieren kann. So kehrt sich die Rolle der KonsumentInnen um in die von eigenständigen ProduzentInnen.

Die Idee von Cybertribe ist, dass eine Gruppe von Jugendlichen aus Luzern ein Projekt lanciert und dieses im Umfeld und mit Unterstützung von VIPER im Bereich Multimedia und Internet realisiert. Das Projekt wird vom Jugendhaus Wärchhof begleitet. Als Pilotprojekt stellen Cybertribe und die dabei gemachten Erfahrungen einen Beitrag zur aktuellen Diskussionen rund um Fragen der Integration von Neuen Medien in der Ausbildung dar, und zwar aus der Perspektive von Jugendlichen.

Das Projekt wird über das Festival hinaus weitergeführt und entwickelt.

Cybertribe ist eine Gang, die im Cyberspace agiert und sich zum Ziel setzt, eigene Werte, eine eigene Weltsicht und eigene Vorstellungen von sozialer und gesellschaftlicher Realität in die virtuelle Spiel- und Informationswelten des Internet einzubringen, zu vertreten, durchzusetzen und vielleicht wieder aufzugeben. Die Gang stellt ihre eigenen Regeln und Gesetze auf, wie Entscheidungen getroffen, Konflikte ausgetragen und Meinungen gebildet werden. Festgelegt ist nur, dass etwa die Hälfte der Gang aus weiblichen Mitgliedern bestehen muss.

Die Gang hat sich mit Unterstützung des Wärchhofs ein eigenes Spiellabor aufgebaut, wo diskutiert und gearbeitet wird. Das Labor ist mit einer zweckmässigen Basisinfrastruktur ausgestattet. Das Team vom Wärchhof steht beratend und unterstützend zur Verfügung.

Während VIPER 98 gewährt das Labor mit einem Tag der offenen Tür BesucherInnen und InteressentInnen einen Einblick in den laufenden Prozess. Im Rahmen eines Roundtable-Gesprächs werden weitere Multimedia-Jugendprojekte vorgestellt. Im offenen Austausch begegnen sich kontroverse und variantenreiche Ansätze, als Impulsgeber für alle, die sich praktisch und theoretisch mit der Funktion von Computern in der Ausbildung und im kommunikativen Alltag von Jugendlichen auseinandersetzen.

Judith Christen

CYBERTRIBE

VIPER 98 initiated the Cybertribe pilot-project in collaboration with the Wärchhof Lucerne Youth Centre. Questions concerning the application of new technologies such as computer or Internet in school have taken the media by storm. Largely economic arguments are introduced however which are geared solely towards achieving technical competence and acceptance of computers in school.

Experience in the area of culture has shown that new sound and pictorial technology has opened entirely new opportunities. Instead of the desired greater professionalism, computer usage has led to a situation where every Tom, Dick or Harry with a minimum of experience and the most basic equipment is in a position to realise complex projects. Thus the consumer becomes an independent producer.

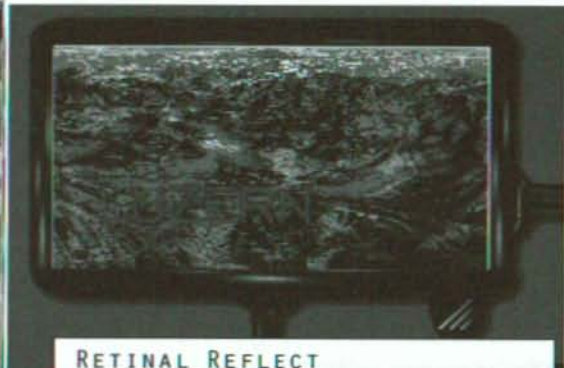
The idea of Cybertribe is that a group of young people from Lucerne launch and develop a project with the multimedia and internet support of VIPER, and the accompanying support of Wärchhof Youth Centre. The experiences of the Cybertribe pilot-project contribute significantly to the current discussion around the integration of „new media“ into education, and this from the perspective of the young people involved. The project will be carried on and developed beyond the festival itself.

Cybertribe is a Cyberspace gang whose aim is to gather, represent, assert and perhaps finally abandon their own values, world view and ideas of social reality in the virtual Internet world of games and information. The gang draw up their own laws for the procedures of decision-making, opinion-forming and the resolution of conflict. The only fixed condition is that half of the gang must be composed of female members.

The gang has, with the support of the Wärchhof, built its own games laboratory, equipped with a functional basis-infrastructure, where they hold discussions and work. The Wärchhof team are available for advice and support.

During the laboratory open-day visitors can gain an insight into the workings of the project and further multimedia youth projects will be introduced within the framework of a round-table discussion. An opportunity to exchange diverse and controversial views for all those interested, on both a practical and theoretical level, in the role of computers in the education and day-to-day communication of young people.

Judith Christen



RETINAL REFLECT

VERSCHWÖRUNG ZUR NORMALITÄT

Wie verändert sich das Bild eines städtischen Raumes durch die Legenden und die Beobachtungen, die über ihn in Umlauf gebracht werden? Was ist möglich und was nicht? Wie weit ist dieses Bild kollektives Eigentum oder gemeinsame Projektionsfläche, welche Assoziation ist erlaubt, welche nicht und wer darf sie äussern und wie? Und: Wie sind die Wege, über die diese Projektionen transportiert werden, wie ist das Verhältnis zwischen virtueller Wirklichkeit und realem Stadtraum?

Zwei Tage lang unterzieht ARTWARPEACE den Alltag Luzerns der unausgesetzten Beobachtung und Protokollierung auf der Suche nach der Verschwörung zur Normalität. In Testreihen wird während 48 Stunden das System der Erzeugung von Normalität in einer der ununterbrochenen Beobachtung und Beeinflussung durch Besucher und Touristen ausgesetzten Stadt untersucht.

Die Arbeit rankt sich um die Themen einer virtuellen Belagerung, der Vermeidungsstrategien dagegen und der Erzeugung von Normalität und Alltag durch die Bewohne-

rInnen; der Focus liegt auf allen gesellschaftlichen Bereichen: Bankwesen, Hotels, Medien, Tourismus, Politik und Gewalt, auf Gegenständen und Handlungen, auf den BesucherInnen und BewohnerInnen gleichermaßen. Umgesetzt mit den Mitteln und dem Design der Neuen Medien und des Computerspiels. Das weltweite Internet ist Parallel-Ort des Planspiels und „thinktank“, ist Vorbereitungs- und Umsetzungs-Ort. Der globalen Beobachtung ausgesetzt, verschwimmen die Grenzen des Lokalen.

ARTWARPEACE wird zwei Tage lang die Stadt Luzern durchstreifen, Beobachtungen sammeln und die Verschwörung zur Normalität protokollieren. Konzentrationen und Linien der Erzeugung von Normalität werden aufgespürt, sichtbar gemacht. Mobil mit Laptop und Handy werden dem VIPER-Zentrum ununterbrochen Beobachtungen zugespielt, die am Festivalort zu einem Gesamtprotokoll zusammengefügt werden. Der globalen Beobachtung und Einflussnahme aus dem Interessent heraus selbst ausgesetzt, verschwimmen wiederum die Grenzen des Lokalen.

Die Landkarte und der Stadtplan werden die Bewegungen und den Standort der Beobachtung zeigen, der Zoom die Feinabstimmung gewährleisten. LED-Anzeigen werden die Beobachtungen mit Texten dem Stadtraum zurückgeben und die on-line Kamera wird den Blick der Beobachtung protokollieren. Das geheime Auge wird öffentlich. Der Textfluss der Beobachtung ist der globalen Einflussnahme aus dem Internet ausgesetzt. Der globalen Beobachtung ausgesetzt, verschwimmen die Grenzen des Lokalen.

AWP Bielefeld, Deutschland

RETINAL REFLECT

CONSPIRACY OF NORMALITY

How is the image of an urban area changed through the observations and stories that are told about it? What are the possibilities? To what extent is this image a collective property or common projection, which associations are permitted, by whom and how? And finally how are these associations transmitted and what is the relationship between virtual reality and real urban life?

For two whole days ARTWARPEACE will subject Lucernes daily life to scrutiny and extensive note-taking in search of the conspiracy of normality. In test sequences we will examine, in 48 hours of uninterrupted observation and manipulation, the system for the creation of normality in this popular tourist stop.

This work envelops the themes of the towns virtual besieging, strategies of avoidance and the inhabitants creation of normality and daily-life. The focus is on business; banks, hotels, media, tourism, politics, violence, objects and occurrences, inhabitants and visitors. All this is transformed with the aid of new media and computer games. The worldwide Internet is a parallel planning site, a „think tank“, both preparation ground and realisation simultaneously. Subject to global observation, local boundaries become blurred.

ARTWARPEACE will spend two days observing the town, gathering information and recording the conspiracy of normality. Concentrations and lines for the creation of normality will be visibly tracked down. Equipped with lap-top and mobile phone, the team will supply VIPER headquarters with uninterrupted observation which will then be fed into the general record. When subject to global observation and the influence of the Internet, local boundaries again become blurred.

The map will show the movements and location of the observation sequences, fine detail will be provided by the zoom lens. The text will appear on LED display units in town and the on-line camera will record the observations and thus the private eye becomes public. The observation text on the other hand, is subject to the influence of the internet and as we only too well know, local boundaries become blurred when subject to global observation.

AWP Bielefeld, Germany

CONNY E. VOESTER
FESTIVAL-DIRECTOR

It is a fact that Art was the first human action and that it remains the only human action. Vlado Kristl*

The 18th International Film- Video- and Multimedia-Festival VIPER will show a dense and rich program. Six days with films, videos, media-art, lectures, projects and performance: international, up-to-date, innovative and multimedia. Apart from the traditional competitions for Film & Video (International Program and Swiss Video-workshop) VIPER also offers this year again a current forum for international media art.

Because of construction work on the former festival center VIPER 98 is taking place in Spring this year. This time the Casion Lucerne will be our host. We are happy and thankful for the very friendly reception that we experienced. It is a lucky coincidence that this year's topic fits perfectly to this place. Where else could one better think about the entertainment industry, than in a place that has been devoted to „the pleasure of the eye and the ear“ for over a hundred years?

In using the double term „work worlds / game forms“ we describe a fundamental social process, that Hannah Arendt calls: „What will be ahead of us is the prospect of a working-society, where work has run out, that means the only activity that this working society still knows something about. What could be more fatal? (...) It is a wor-

king society that should be freed from the bond of work it is tied to. And this society hardly knows from hearsay of the higher and more useful activities for which it would be worth getting free». We also observe the phenomenon that the difference between work and leisure activities seems to be disappearing. The symbol and instrument of this melting process is the computer, a machine which technical implications reach out deep into social and cultural foundations. At this point, art ist getting a purpose that is in it's urgency historically without example: art becomes the home of the memory of the utopias, reminding us that this world is not the only thinkable one. Art and game are the favoured forms in which the imagination accepts the possible, in order to involve it into the real.

This subject will be discussed and experienced at this festival in multiple ways: the changes of the working worlds will be discussed in a two day conference. The opposite point and exemplary alternative plan to the conventional „Entertainment factory“ will be offered in a „Festival Varieté“. A retrospective of films and videos will add own perspectives, accentuated and completed through installations. For the first time we will fulfill our wish to explore the space outside with projections. With the open-air projection of computer animations in „See-bad“ VIPER confronts the artificial with the real space.

As a special attraction we install a unique „Mediatheque“, that the festival uses as a „Panorama-Lounge“ for the individual vision and presentation of projects on a smal-

ler scale. One of VIPER's cooperation projects this year, the VideoGallery, will find an ideal setting there. Other cooperations such as with the gallery ITA, the Café Parterre and the Jugendhaus Wärchhof, will be described on the following pages.

Many thanks to the various cooperation partners and supporters who helped to make VIPER 1998 possible, with money, other contributions and many additional activities. I do not wish to forget some special thanks: VIPER did not only move in time and space, but the people who organize it, also changed. The 18th edition of VIPER has been prepared and organized by an almost complete new team. I especially want to thank the former manager Christoph Settele. On the one hand he stands for all those who formed this festival and made it known in previous years through their outstanding and persistent work, on the other hand, he accompanied in a loyal and effective way the transition and the handing over of new connections and responsibilities. In his successor Judith Christen VIPER could find somebody, who not only since Octobre 97 guarantees the careful contact with fragile heritage, but also brought in an enormous, positive energy in a relatively short time.

The motivation, abundance of new ideas and creative energies of all supporters and participants are the „living nerve“ of the festival. In order that VIPER can exist it needs more stable conditions. The support we experience through our sponsors needs to be supplemented with subsidies. I wish to strongly appeal to the politicians in the city, the Kanton and the country to not only

encourage us verbally, but back us with financial guarantees, so that VIPER can be further developed.

A public is indispensable for success. We hope that we will also succeed this time to bring together a critical, curious and large public with our concept of the combination of pleasure and knowledge.

I would like to warmly welcome you in the name of all staff members.

*Quote from letter, datet March 26th 1998, see program „Vlado Kristl“

VIPER.MINI.TV

VIPER sendet ins Internet, live mit Real-Media! Nebst Live-Uebertragungen vom VIPER-Programm erstellen die KünstlerInnen von der viper.mini.tv.crew exklusive Beiträge, die an den Terminals in der Panorama - Lounge angeschaut werden können. (www.viper.ch/98/mini.tv)

VIPER broadcasts on the Internet, live with Real-Media! Alongside live transmissions from VIPER program, the artists of viper.mini.tv.crew will also present their exclusive contributions, which can be watched on the terminals in the Panorama - Lounge. (www.viper.ch/98/mini.tv)

swiss agenda

Die Schweizer Kulturagenda
am Kiosk und auf Internet

<http://agenda.compuserve.ch>

● Jahresabo Fr. 25.- oder ● Gratis-Probennummer

Vorname Name

Adresse

PLZ/Ort

ein senden an: Swiss Agenda, Pf 856, 3000 Bern 9
fon 031 302 62 02, fax 031 302 81 10, e-mail: swissagenda@compuserve.com

Amsterdam Fr. 316.-

Hotel Aalders*** Doppelzimmer mit Dusche/ WC (Standard), Zusatznacht Fr. 71.-

Berlin Fr. 270.-

Hotel Charlottenburgerhof*** Doppelzimmer mit Dusche/ WC, Zusatznacht Fr. 78.-, Juli und August reduzierte Preise!

Paris Fr. 241.-

Hotel Du Square D'Anvers** Doppelzimmer mit Dusche/ WC, Zusatznacht Fr. 86.-, Mitte Juli bis Ende August reduzierte Preise!

Rom Fr. 224.-

Hotel Santa Prassede*** Doppelzimmer mit Dusche/ WC, Zusatznacht Fr. 84.-, Mitte Juli bis Ende August reduzierte Preise!

Inbegriffen: Bahnreise 2. Klasse (Basis Halbtax-Abo) ab Wohnort und zurück. Eine Hotelübernachtung inklusive Frühstück. Preise sind pro Person.

Nicht Inbegriffen: obligatorische Annullierungs- und Rückreiseversicherung (Fr. 20.-), Bahnreservationen. **Tel. 01-297 11 11**

SSR Reisen

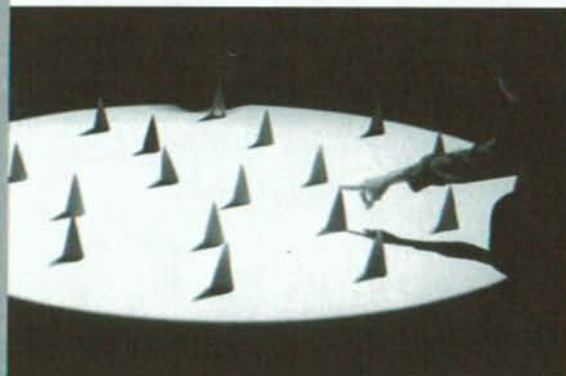
Basel: 061-284 90 60 • Bern: 031-302 03 12 • Biel: 032-322 58 88 • Chur: 081-258 97 76 • Fribourg: 026-322 61 62 • Luzern: 041-410 86 56 • St. Gallen: 071-223 43 47 • Winterthur: 052-218 81 25 • Zürich: 01-297 11 11 oder in Deinem Reisebüro. www.ssr.ch • Reisehits ab Band 01-297 11 22



INSTALLATIONEN



INSTALLATIONS



KAGE

REGIE: MOTOSHI CHIKAMORI
BETACAM SP, JAPAN 1997

Seit je gilt der Schatten als Beweis für die eigene Existenz (Gespenster haben zum Beispiel keinen Schatten). Doch gleich dem auf den Fernsehschirm projizierten Bild ist auch der Schatten substanzlos.

In KAGE (japanisch für Schatten, Silhouette, Spiegelung, Schattierung und Bild) geht Motoshi Chikamori auf diese Eigenart des Schattens und seiner Substanz ein, indem er mittels Computergrafik den Schatten eines kegelförmigen Objekts generiert. Wie alle Schatten bleiben auch die auf den Boden projizierten Computerschatten unbeweglich. Aber durch die direkte Berührung der auf dem Boden verteilten Objekte entstehen auf dem Computerschattenbild verschiedene Muster. Berührt der/die BesucherIn ein Objekt, lösen sich alle Schatten sofort auf oder verwandeln sich in eine Vielzahl verschiedener Farben.

Währenddessen stehen die BesucherInnen im Lichtstrahl des Deckenprojektors, der deren Schatten auf den Boden projiziert. Wenn der falsche, computergenerierte Schatten mit dem "echten" Schatten zusammentrifft, werden den BesucherInnen ihr Schatten und damit ihre Existenz bewusst.

Since old times the shadow proved the existence (as for the ghost, has no shadow). However, like the image projected on the TV monitor (which is "virtual" in the sense) the shadow itself doesn't have the substance. And at the same time, as we can see in the shadow picture, the shadow, or the silhouette stands as the basis of the image. In this "KAGE", I took the notice of this shadow-substance characteristic and by using cone-shaped object, I created its shadow with computer graphics.

The computerized shadows projected down toward the floor stay still, like all shadows do, but as the time passes, some of them will begin to tremble. By touching directly to some objects which are placed on the floor, various kinds of patterns will appear on computerized shadow images. While these things are happening, the viewer is always illuminated by the projector coming from the ceiling. So that the shadow of the viewer himself is also projected on the floor as well as computerized shadows. When the false shadow created by computer graphics and the true shadow of his own are both projected on the same plane picture, one would recognize his shadow and his existence once again.

DISTRIBUTION: motoc@gefjutsu.tsukuba.ac.jp



VIDEO-INSTALLATION ON DEMAND

REGIE: ASTRID KLEIN
S-VHS, FARBE, 4:00, DEUTSCHLAND 1997

Ein sentimentaler Dialog zwischen einer Frau und einem fiktiven männlichen Gesprächspartner, dessen Antworten als Schriftband über den Bildschirm laufen. Der Dialog handelt von den verpassten Chancen der Liebe. Astrid Klein's Videoinstallationen sind kurze Dramen mit hintergründigem Humor. Sie bedient sich stereotyper Identitätsmodelle, die aus dem Fundus von Spielfilmen stammen. Die Künstlerin verwendet Fragmente von Dialogen und Filmsounds, die sie mit eigenem Material vermischt und zu einem neuen Soundtrack arrangiert.

Dabei synchronisiert sie als Performerin in sehr reduzierter Weise die akustische Ebene. Sie richtet sich mit fremder Stimme an die BetrachterInnen und macht diese zu MitspielerInnen.

Indem Klein sich die entlebten Stimmen aneignet, bricht sie den Zauber der Filmwelt und führt die BetrachterInnen in einen Zwischenraum, in dem sich Begriffsraaster neu erfinden lassen.

Love's missed opportunities in the form of a sentimental dialogue between a woman and her imaginary male companion, whose responses roll across the screen in type. Astrid Klein's video installations are miniature dramas with a subtle humour. She uses stereotyped characterisations inspired by films, along with fragments of film dialogue and sound sequences which she then blends with her own material to produce new soundtracks. She reduces film acoustics in her performance by synchronising the dialogue new. She speaks to the observer in strange voices making him/her an accomplice in her performance. Through her voice-appropriations Klein breaks the spell of the film-world, and leads the observer to a neutral space where conceptual frameworks can be redefined.

BIOGRAPHY: Studium der freien Bildhauerei an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, Studienaufenthalte in Paris, Los Angeles, St. Petersburg. 1997 Gründung des Labels "Public Domain" (Video- und Audioedition)

FILM-/VIDEOGRAPHIE: Ein Meisterwerk ... oder nichts! (1997), wildlife (1997), Verdacht (1997)

DISTRIBUTION:
Astrid Klein
Bopser Strasse 9
70180 Stuttgart



TRUE ROMANCE

GABRIELLE BAUMANN

BIS IN DEN HIMMEL

Co GRÜNDLER

1998, VIDEOINSTALLATION, KARUSSELL

1996, COMPUTERINSTALLATION

Während auf Computern Nintendo gespielt wird, bedient jemand einen Mischer und kontrolliert so Bild und den Ton. So können sich 2 Nintendospiele auf der Leinwand treffen.....

While computers are used for Nintendo playing, somebody is serving a mixing board and controlling image and sound. That's the way 2 nintendo players can meet on the screen.....

FILM/BIOGRAPHY: 1955 geb. in München, lebt in Luzern. 1976-80 Deutsche Meisterschule für Mode- und Grafikdesign, 1982-84 F+F Zürich, 1984-90 Staatliche Kunstakademie Düsseldorf, Abteilung Freie Kunst, 1992 Leitung eines Seminars an der ETH, 1991-95 Lehrtätigkeit an der Schule "Material und Form" in Luzern, ab 1995 Lehrtätigkeit an der Schule für Gestaltung Luzern, Freie Klasse. Weiss (1983), Duett (1990), Tanzzeit (1991), Rhythmische Konstruktionen (1992), Rage (1998), Axel (1998)
DISTRIBUTION: Gabrielle Baumann, Steinhofstr. 58, 6002 Luzern; 0041 - 41 - 241 13 65

FILM/BIOGRAPHY: 1967 geb., lebt in Zürich, 1984-85 Kunstgewerbeschule St. Gallen, 1992-95 Schule für Kunst und Neue Medien F+F, Zürich, 1992-95 Sängerin und Kabarettistin der Frauenacapellaband "Acapickels" in Zürich, seit 1995 freischaffende Künstlerin, seit 1998 Videoreditorin beim SF DRS.

Videotapes: Like A Broken Doll (1993), Haut im Mund (1994), New York (mit Syl Betulius) (1995), I Want You (1997), Jungle Goes TV (Minivideoclip) (1997).

Videoinstallationen: Rund-Schau (mit Syl Betulius) (1995), Muster-Essen (mit Syl Betulius) (1996), Höllisch-süss (mit Syl Betulius) (1996), I want you (1997), It's killing me softly (1997/98).

DISTRIBUTION: Co Gründer, Seebahnstr. 263, 8004 Zürich; 0041 - 1 - 291 09

CINEMA TOUT ECRAN - from 21st to 27th of September 1998 - Geneva.

An international meeting point for Cinema and Television.

Cinema Tout Ecran is a cinema and television festival with a new concept. Its specificity is to present films of a high quality produced by and for television.

This recently created event is based on artistic quality and diversity of drama productions, on the discovery of new films and authors, on meetings and current debates among professionals.

cinéma tout écran



Rencontres Internationales du Film

PROGRAMME

The Official Competition

composed by films of authors and produced by television. World première such as "Gross Misconduct" de Atom Egoyan - Prize 98, "Marius et Jeannette" de Robert Guédiguain - Prize 97.

Serial Films

A new section which present a selection of recent TV series. Prize giving.

Great Filmmakers on Small Screen

From Jean Renoit to Stephen Frears, through Alfred Hitchcock

The 7th International Selection of Short Films

Self-Portrait

After the RAI and the BBC, this year, the german channel ZDF will be honored

Meeting

with The Arts Council of England. Debate and films.

TITELVERZEICHNIS

INDEX TITLES

309.28	35	CONCEIVING ADA	214	HAPPY-END	45	MIX 2 (21 SZENEN 1997)	48
91, 2, 3...	90	CONTINUE	188	HARVEST	206	MOI TOI PEUR	91
ABROAD	36, 72	CONVERGENCE	90	HIATUS (WORK IN PROGRESS)	159	MOTHERBOARD/LAWHAT AL-UMM, DIGITAL MOSK	197
AESTERIA - VRML KOMMUNIKATIONSUMGEBUNG	196	CORPS FLOTTANT	39	HIGHWAY 59	90	NAMESPACE	200
AGOLO	210	COSTA DORADA	72	HOST	46	NET-POETRY 2	195
ALFALFA	171	COUPLE	78	HOTEL	87	NUEVAS AVENTURAS DEL CAPITAN CARDOZO	89
ALONE. LIFE WASTES ANDY HARDY	35	CRUSH	39	HOTEL EL PORTAL	73	NY-THE LOST CIVILIZATION	87
AN 01	176	CSERMANEK CSÓKJA/KÁDÁR, S KISS	40	HOUSE OF GAMES	148, 169	OUT OF HAND	161
ANONYMOUS	185	CULTURE VS. MARTIANS, VOLUME 1 & 2	190	HUMAN REMAINS	46	PASSAGEN	49
ANTIROM SITE	198	CUTE MACHINE	190	HUNDRED VIDEOS: SYMPOSIUM	216	PASTILLES VICHY	208
ARCHIVAL QUALITY	191	DATABANK OF THE EVERYDAY	191	I AM A SINGER	191	PENSÃO GLOBO	49
ARE YOU IN LOVE	36	DE LA VITESSE DES EVENTAILS	40	I WANT YOU	75	PERRIER	208
ART*INT*ACT4	188	DEVICE	41	ICH WERD' DICH NICHT ENTÄUSCHEN....	91	PERSISTANT DATA CONFIDANTE	196
BABETTE	91	DIAL H-I-S-T-O-R-Y	41	IF 6 WAS 9	92	PLANET OF NOISE	191
BAD DREAMS (VIDEOINSTALLATION ON DEMAND)	227	DIESELBEN AUGEN VOLLER STURM	79	IKON ON SILVER	189	POSITIONING FEAR, RELATIONAL ARCHITECTURE	195
BALLPLAYER	171	DIFFERENT THEMES	206	IN THE COURSE OF HUMAN EVENTS	47	QUEL NUMÉRO/	
BARBIES AUDITION	92	DIFFUSEFUSION	80	INSIDE OUTSIDE	88	WHAT NUMBER OR THE ELECTRONIC SWEATSHOP	175
BASIC AUTOPSY PROCEDURES	37	DIGITAL TRUTH IN TIAN AN MEN	206	INTERSEZIONI	89	RAPUNZEL	76
BASSE PRESSION	74	DIS-TANZ	79	INTERWINE.AEC.AT	199	RELATIONAL ARCHITECTURE,	
BERTHA MOSER-METZLER	81	DO	74	IRATIONAL	199	THE ART OF TELEPRESENCE AND TELEABSENCE	185
BEYOND	191	DOG BASEBALL	171	KAGE	226	REMEMBER ME PART 1	92
BEYOND ULTRA VIOLENCE:		DON KIHOT	60	KONSUM	195	RETINAL REFLECT	220
UNEASY LISTENING BY MERZBOW	37	DOOR TO DOOR	71	KRITZKRATZ-CITY	182, 190	RIANTE CONTRÉE	206
BLADE RUNNER	142, 167	Dritte Fenster	42	KUNSTEREIGNIS FELDHEIM 3, HIMMEL + HÖLLE	217	ROGER & ME	174
BLIGHT	38	DUMP YOUR TRASH !	197	LA REPRISE DU TRAVAIL AUX USINES WONDER	175	RUNNING LIGHT	50
BLIND COUNTRY	160	DÜSSELDORF	42	LEVEL 5	168	RUT	50
BODY MIND SOUL	206	EIZO JIKKEN NO TAMENI/FOR VISUAL EXPERIMENTATION	190	LEVI'S	208	SCHICHTWECHSEL	51
BRONX FAMILY ALBUM	190	EN PASSANT	43	LIKE A ROLLING STONE	210	SCHNEEWIGKEIT	77
BUSBY	38	ENTWEDER - ODER	43	LITTLE WONDER - DAVID BOWIE	210	SCHULUNG	174
BUSBY	87	EYEBEAM	199	LIVING - DAILY CUSEEME BROADCAST	196	SECONDARY CURRENTS	170
CANADA DRY DOMINO	208	FACE SETTINGS	199	LIVING LIVE EPISODIC-BROADCAST		SMALL APPLIANCES	191
CAUGHT LIKE A NIGGER IN CYBERSPACE	190	FEELING MY WAY	44	IN VIDEO CONFERENCING ENVIRONMENT	185	SMIRNOFF	208
CHARLES MOULTON'S NINE PERSON		FILM IST MEHR ALS FILM	44	LOCKED GROOVE	47	SO IS THIS	171
PRECISION BALL PASSING	171	FILM OF HER	45	LOSING SLEEP	48	SOLO PER I TUOI OCCHI	89
CINDERELLA	160	FLUXUS ANTHOLOGY	171	MADLEINE, MADELEINE	60, 171	STAGGERINGS	51
CLOISON	206	FORTFAHREN	188	MANDAGA	89	STAGING STRATEGIES	198
CLOTHES FOR MOVING	80	FRAU IN WEISS	197	MARTIN POP ART	208	STILL LIFE	53
COMMEDIA DEL MULTIMEDIA	188	FREE FOR ALL	189	MASCARADES	78	SUPERCOLLIDER-BOUNDARIES OF HANKIND	53
COMMUNITY OF THE SCREEN	184	GAGE	191	MAUVE DESERT	190	SUPERSTARS	206
		GLACIER RUN	206	MEDIA CULPA	189	SYNCHRONIZER	53
		GULI@GULI	184	METABOLIZER	197	SYNCHRONIZER	88
		HACKS	215	MICROSOFT HATE PAGE	195	TABU V (WOVON MAN NICHT SPRECHEN KANN)	53

TAENK HVIS TIDEN GIK BAGLAENS	90		
TAPIS	206		
TEACHING A PLANT THE ALPHABET	171		
TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE®	196		
THE BROKEN RULE	162		
THE ROULETTE	208		
THEA B	54		
THREE-LEGGED	171		
TODAY	54		
TOMMY	142, 167		
TRANCE MASCHINE	188		
TREPPENWITZ	55		
TRON	144, 168		
TUMITINHAS	55		
U-MAN	206		
UND VERGESSE AN GUTEN TAGEN, DASS WIR KOPFÜBER INS LEERE HÄNGEN	71		
UNDER THE SKIN GAME	88		
UTJEHA (GRANICE I OKVIRI)	90		
VACHE FOLLE	206		
VIRILE GAMES	171		
VIRTUALISTES	198		
VW-KOMPLEX	174		
WALTONS	56		
WATER PULU	171		
WAY OF THE WEED	56		
WEB,S EDGE	198		
WEBART UND SERVER	185		
WELL DONE	174		
WHAT MAKES DAY AND NIGHT	57		
WIRED & WONDERFUL	211		
WIREHEAD	57		
WORD MOVIE	170		
WORD PROCESSING	171		
WORDS	195		
WWW.CONTRAST.ORG	199		
WWW.THING.CH	199		
WWW.WURST.CH	197		
WWWMM (WORLD WIDE WEB MILLION MAN MARCH)	170		
YES, I SHALL GO TO THE BALL	76		
YOU THE BETTER	161		
ZUPPA TARTARUGA	75		
		90	
		206	
		171	
		196	
		162	
		208	
		54	
		171	
		54	
		142, 167	
		188	
		55	
		144, 168	
		55	
		206	
		71	
		88	
		90	
		206	
		171	
		198	
		174	
		56	
		171	
		56	
		198	
		185	
		174	
		57	
		211	
		57	
		170	
		171	
		195	
		199	
		199	
		197	
		170	
		76	
		161	
		75	
		90	
		37	
		89	
		89	
		78	
		89	
		197	
		206	
		47	
		198	
		35	
		54	
		208	
		215	
		199	
		171	
		71	
		34, 211	
		228	
		206	
		52	
		208	
		156, 158-162	
		191	
		206	
		90	
		42	
		175	
		174	
		197	
		198	
		171	
		191	
		210	
		48	
		53	
		210	
		39	

AUTHORENVERZEICHNIS

INDEX OF AUTHORS

CHIKAMORI MOTOSHI	226		
CLARK DAVID	184, 191		
CLOISON	206		
COELHO RAQUEL	206		
COFFIN PIERRE	208		
COLLIS PETER	51		
CONTRAST.ORG	199		
COROMPT MARTINE	190		
CORSINO NICOLE & NORBERT	40		
CORTEZ WOLLEY REGINALD	190		
CRANDALL JORDAN	199		
CROCE PASQUALE	206		
CURALL ALAN	171		
D. STARR	208		
DAJEZ JULIEN	206		
DANIEL	196		
DAVIX	184, 197		
DEUTSCH GUSTAV	44		
DJ-ASYLUM - THE ORB	210		
DOLFINI AUBI	44		
DOURMANA PETKO	197		
DUCHAMP MARCEL	170		
ENIGMA - THE RAVE ART	210		
ETATS GÉNÉRAUX DU CINÉMA	175		
FAROCKI HARUN	174		
FAVRE ALAIN	74		
FILOCAMO ELISABETTA	88		
FLÜCKIGER EDITH	71		
FORGÁCS PÉTER	40		
GALETA LADISLAV	171		
GALLAROTTI IRIS	78		
GALLERY 21	189		
GARRIN PUAL	200		
GEMPERLE KARIN	75		
GIBBONS JOE	92		
GOCKEL GERD	36		
GONDRY MICHEL	210		
GROUNDY MICHEL	208		
GÖWECHE MARK-STEFFEN	87		
GRASMUCK VOLKER	150		
GRILLO GLENN	210		
GRIMONPREZ JOHAN	41		
GRZINIC MARINA	188		
GRÜNDLER CO	75, 228		
H-GUN LABS	210		
HAHN ALEXANDER	68, 82, 83		
HALTER MARIANNE	91		
HARRISON PAUL	41, 171		
HART STEVE	190		
HEATH BUNTING	199		
HENCKEL-DONNERSMARCK ANNA	38, 87		
HENON PIERRE	209		
HENRICKS NELSON	39		
HERSHMAN LYNN	214		
HERTIG MICHAEL	76		
HEYWARD MEGAN	191		
HODGSON JONATHAN	44		
HOFER SUSANNE	91		
HOSSNER CHRISTIAN	51		
HOUDINI	76		
HUFFMAN KATHY RAE	182, 187, 199		
HUTTON LISA	196		
IMBACH THOMAS	174		
INTERMEDIA EDITION	188		
INTERWINDNESS	199		
ITEN ANDREA	72		
JAHRMANN MARGARETE	185, 194		
JAUREQUI PABLO RODRIGUES	89		
JENIK ADRIENE	190		
JERON KARL HEINZ	197		
JOCHEMS FREDERIEKE	55		
JOHANNSSON TIJA	195		
JOHN WOOD	41		
JONES ART	190		
JÜCHTERN LILIAN	198		
KATZ STEVEN D.	208		
KERKHOF IAN	37		
KIDJIO ANGELIQUE	210		
KIMBALL LEIGH	35		
KISSLING DIETER	188		
KLEEB UELI	217		
KLEIN ASTRID	227		
KMFDM	210		
KNEZEVIC VLADISLAV	90		

Index

KRANJEC DRAZEN	90	PFÄFFENBICHLER NORBERT	57	TAMBLYN CHRISTINE	191
KRISP MARCUS	183, 190	PIPER KEITH	190	THE SWISS THING	199
KRISTL VLADO	60-64, 171	PLUS VINCENT	91	THOMASON PAUL KEVIN	208
KWIETNIOWSKI RICHARD	171	POIRSON MARINE	206	TOKARSKI WAWRZYNIEC	54
LAMORLETTE ARNAUD	206	POLJAK RENATA	90	TOURNEUX SAMUEL	206
LAMBRECHTS AN-MARIE	56	PONGER LISL	49	TSCHERKASSKY PETER	45
LIMURA TAKAHIKO	190	POON DENNIS	206	URECH URI	73
LIOTTA JEANNE	57	PORTER DOUG	48	UTINGER & RIEDER MURIEL & MARTINA	80
LISBERGER STEVEN	168	POULSEN KARE V.	90	VAN QUAST JOHN L.	198
LORD CHIP	171	QUIRYNEN ANNE	56	VANOUSA PAUL	196
LOZANO - HEMMER RAFAEL	185, 195	REINKE STEVE	216	VEIT-LUP	43
LUCAS KIRSTIN	46	RHODES LIS	50	VIRTUALISTES GROUPE	198
MACH CONRADIN	79	RICHERAND LIONEL	206	VOGAN CATHY	88
MADÖRIN FRÄNZI	91	ROSE PETER	170	VOGEL FRANCOIS	53
MAMET DAVID	169	ROSENBLATT JAY	46	VOIGT LILI	183, 190
MARKER CHRIS	168	ROTHVEE NELLY	95	VOORHUIS NELLY	165
MARTIN NICOLE	198	RUSSELL KEN	167	WALLIMANN SUSANNE	81
MATHIS MUDA	91	RÜSSLI SIMONE	72	WANGLER NICOLE	43
MAZIERE MICHAEL	92	SANTOS EDER	55	WEBER ÉLLA	77
MCCOY KEVIN & JENNIFER	191	SCHMIDLIN CHRISTINA	206	WEGMAN WILLIAM	171
MCGUIRE ANNE	56	SCOTT RIDLEY	167	WEINBERG ULRICH	144, 166
MCKENZIE WARK	191	SEESSLEN GEORG	165	WIESE ANJA	188
MCNEIL DYLAN	87	SEWRAJ YUDI	50	WILSON NEIL	206
MEDIALAB, PARIS	210	SHARITS PAUL	170	WOHLGEMUTH EVA	199
MIKI EMIKO	210	SHARPE STUARD	206	WOOD JOHN	41, 171
MILLER BRAD	191	SHULGIN ALEXEJ	199	YUVONE GABRIEL	89
MINNIS JAMES	82, 83	SIGISMONDI FLORIA	210	ZWICK SUS	91
MISOTTEN PETER	56	SMITH JOHN	38, 171		
MOOIBROEK SABINE	36	SNOW MICHAEL	171		
MOORE MICHAEL	174	SOLOMON DEBRA	185, 196		
MORRISON BILL	45	SOROS CENTER	189		
MOSWITZER MAX	195	SPIELMANN YVONNE	166		
MÜLLER MATTHIAS	49	SPREENBERG PETER	206		
MUTTER CHRIS J.	195	STAASSEN BEN	206		
NALDER GLENDA	196	STEGGELL AMANDA	197		
NERWEN DIANE	88	STEINGROBE FRITZ	42		
NORDHOLT HANNA	42	STRACKE CASPAR	47		
NOVOTNY TIMO	57	STREBEL BARBARA	185		
NYBERG ERIC	196	SULJIC DANIJEL	90		
OERTLI CHRISTOPH	79	SVANKMAJER JAN	171		
PAPADOPOULOS ALEXANDRA		SWADEL MARC	52		
PATWA KARIM	80	SWADEL PAUL	52		



SUISSIMAGE bietet Filmschaffenden:

- Kollektive Verwertung der Urheberrechte in einem Gebiet, wo eine individuelle Wahrnehmung nicht mehr möglich ist. Dies unter Aufsicht des Eidgenössischen Instituts für Geistiges Eigentum.
- Kulturfonds zur Unterstützung des Schweizer Films mit über 2 Mio. Franken pro Jahr.
- Solidaritätsfonds zur Linderung von Notfällen und Ergänzung der Altersleistungen.
- Script-Register zur Hinterlegung des Treatments oder Drehbuchs.
- Musterverträge der Filmbranche, Mithilfe bei der Ausarbeitung von Verträgen, und Rechtsberatung.

Ihr Geld im Netz

suissimage

Schweizerische Gesellschaft für die Urheberrechte
an audiovisuellen Werken

Société suisse pour la gestion des droits d'auteurs
d'œuvres audiovisuelles

Neuengasse 23
CH-3001 Berne
Tél. +41 31 312 11 06
Fax +41 31 311 21 04
mail@suissimage.ch

Rue St-Laurent 33
CH-1003 Lausanne
Tél. +41 21 323 59 44
Fax +41 21 323 59 45
lane@suissimage.ch