

VIPeR

19th INTERNATIONAL FESTIVAL FOR
FILM VIDEO AND NEW MEDIA
OCTOBER 27-31 99 CASINO LUCERNE

Inhalt

VIPER-Organisation		6
Hinweis zum Katalog		9
Welcome		12
VIPER-Forum Cut+Copy	Einführung	27
	Symposium	31
	Retrospektive	49
	CD-ROM-und Webpräsentationen	53
Wettbewerbe	Internationaler Wettbewerb	65
	Schweizer Wettbewerb	70
Rahmenprogramm	Videofocus	80
	Video Gallery	82
	Super-8-Special	84
	The Blair Witch Project	91
	Schweizer Auswahl Websites	94
	Schweizer Auswahl CD-ROM	97
	Wargames	99
	<blink>	104
Index Film/Video		113
	Retrospektive	166
	Super-8	178
Index CD-ROM		187
Index Websites		197
Index Installationen		212
Index Events		225
Werkverzeichnis		242
Autorenverzeichnis		249
Thank you		271

Content

VIPER-Organisation		6
Note to the catalogue		9
Welcome		12
VIPER-Forum Cut+Copy	Introduction	27
	Symposium	31
	Retrospective	49
	CD-ROM and Web Presentations	53
Competitions	International Competition	65
	Swiss Competition	70
The Specials	Videofocus	80
	Video Gallery	82
	Super-8-Special	84
	The Blair Witch Project	91
	Swiss Selection Websites	94
	Swiss Selection CD-ROM	97
	Wargames	99
	<blink>	104
Index Film/Video		113
	Retrospective	166
	Super-8	178
Index CD-ROM		187
Index Websites		197
Index Installations		212
Index Events		225
Index of Titles		242
Index of Authors		249
Thank you		271

VIPER 99
ORGANISATION

VIPER
P.O. Box 4929
6002 Lucerne
Tel.: ++41-41-362 17 17
Fax: ++41-1-362 17 18
e-mail: info@viper.ch
homepage: www.viper.ch

KÜNSTLERISCHE LEITUNG /
ARTISTIC DIRECTOR:
Conny E. Voester

GESCHÄFTSFÜHRUNG / MANAGING DIRECTOR:
Barbara Heuberger

ASSISTENZ / ASSISTANT:
Carola Häselbarth

SPONSORING:
Brigitte Heinrich (creadrom)

PRESSE / PRESS:
Urs Hangartner

PROGRAMM / PROGRAM:

INTERNATIONALER WETTBEWERB (AUSWAHL)/
INTERNATIONAL COMPETITION (SELECTION):
Brigitta Burger-Utzer, Hilar Stadler, Conny E. Voester, Tatiana Witte (Assistenz/Assistant)
Moderationen: Brigitta Burger-Utzer, Marille Hahne, Ursula Hartenstein, Conny E. Voester

SCHWEIZER WETTBEWERB (AUSWAHL)/
SWISS COMPETITION (SELECTION):
Andreas Stäuble (Leitung/Coordination),
Serge Hasenböhler, Maria Watzlawick
Moderationen: Samuel Herzog, Patrik Tschudin

VIDEOFOCUS:
Andreas Stäuble, Lisa Fuchs

RETROSPEKTIVE / RETROSPECTIVE:
Alexander Horwath, Christina Ramsauer
(Assistent)

DIGITALE MEDIEN KOORDINATION /
DIGITAL MEDIA COORDINATOR:
Doris Traubenzucker

SYMPOSIUM / SYMPOSIUM:
Tom Sperlich (Kurator/Curator), Susan Mcvey
(Assistent)

CD-ROM & WEBPROJEKTE /
CD-ROM & WEBPROJECTS:
Doris Traubenzucker (Leitung/Coordination),
Margarethe Jahrmann, Maria N. Stukoff,
Reinhard Storz

VIDEOGALERIE / VIDEO GALLERY:
Ruth Schnederle (Leitung/Coordination),
Christina Ramsauer

SUPER-8-SPECIAL:
Susanne Hofer (Kuratorin und Leitung /
Curator and Coordination), Pip Chodorov
(Curator)

SONNTAGSMATINEE CRITIC'S CHOICE
UND PANEL COPYRIGHT:
Ursula Hartenstein (Organisation)

SCHALLWELLEN IN DER BAR /
SOUNDWORKSTATION IN THE BAR:
Dominik Ziliotis (Leitung/Coordination)

VIPER VIRTUAL CLUBBING:
VSNOT, Boombox, Laurence Desarzens

AUDIOPROGRAMM IN DEN KINOS UND
SPECIAL PERFORMANCE / AUDIOPROGRAM
IN THE CINEMAS:
Dominik Süess

VIPER WEB BASED LIVE:
Cargo Cult TV (Markus Häberlin, Andreas
Hagenbach, Daniel Spehr), Laurence
Desarzens, Raoul Cannemeijer

TECHNIK / TECHNIQUE

TECHNISCHE LEITUNG / TECHNICAL DIRECTOR:
Martin Singer

TECHNIK VIDEO / VIDEO TECHNIQUE:
Erich Bühler (Leitung/Coordination), Daniel
Blunschli

TECHNIK AUDIO / AUDIO TECHNIQUE:
Thomas Lötscher (Leitung/Coordination),
Thomas Herdener

TECHNIK FILM / FILM TECHNIQUE:
Salome Pinkus, Christina Ramsauer, Dominik
Grögler

TON / SOUND:
Thomas Lötscher, Thomas Herdener

KOPIENORGANISATION, VERSAND, ZOLL /
PRINTCOORDINATOR, DISPATCH DEPT.,
CUSTOMS:
Christina Ramsauer

LICHT-DESIGN / LIGHT DESIGN:
Martin Brun (Fish & Light)

AUSSTATTUNG / DECORATION:
Panoramalounge: Doris Traubenzucker, N.N.

BESUCHERFÜHRUNG:
Roger Bühler, Dominik Süess

SPIELSTELLEN / FESTIVALOFFICE

SPIELSTELLENLEITER:
N.N. (Kino Piccolo), Andy Fejes, (Kino
Limelight), Andy Fejes, (Hotel Löwengraben),
Dominik Ziliotis (Casinobar), Doris
Traubenzucker (Medialounge),
Betreuung Mediathek (Medialounge):
Ruth Schnederle (Leitung), Jens Müller,
Lukas Müller

SEKRETARIAT / OFFICE:
Carola Häselbarth (Leitung/Coordination)

GÄSTEBETREUUNG / GUEST SERVICE:
Carola Häselbarth

WERBUNG / PUBLIKATIONEN

KONZEPT:
Barbara Heuberger (Leitung/Coordination),
Brigitte Heinrich, Christof Schürpf

GESTALTUNG / DESIGN:
Christof Schürpf, creadrom

REDAKTION KATALOG / WEBSITE /
TAGESPROGRAMM:
Silvia Ittensohn

WEBSITE:
Roger Bühler (webmaster), L@bor enters

ÜBERSETZUNGEN / TRANSLATIONS:
Cornelius Jaeger, Carla Steiner-Cuéllar, Jörg
Taszmann, Maria Watzlawick

KORREKTORATE:
Monika Goldschmidt, Urs Hangartner,
Regula Stucki

TRAILER:
Noé Marti, Sandro Barmettler (Konzept &
Produktion), Franziska Lingg (Ton)

VIPER VORSTAND:
Pierre Agthe
Geschäftsführer FOCAL, Lausanne
Rolf Auf der Maur
Rechtsanwalt, Beglinger Holenstein, Zürich
Margit Eschenbach
Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich,
Fachbereich Film/Video
Lisa Fuchs
Kulturmanagerin, IG Kultur, Luzern
Bernadette Koch
dipl. Wirtschaftsprüferin, ATAG Ernst & Young,
Zug
Luigi Kurmann
Galerist, Galerie Mai 36, Zürich
Franziska Reck
Filmproduzentin

EXTRA-DANK AN / SPECIAL THANKS TO:
Sergio Agustoni, Christine Noll Brinckmann,
Véronique Goël, Gerhard J. Lischka, Thomas
Pfister

Hinweis zum Katalog

Der vorliegende VIPER-Katalog enthält Informationen zu den einzelnen während des Festivals präsentierten Filmen, Videos, CD-ROM, Websites, Installationen sowie zu Events und Performances. Die dabei genannten filmovideographischen Daten erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern nennen die neusten Arbeiten der jeweiligen KünstlerInnen.

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

Leider war es aufgrund extremer Budgetknappheit notwendig, Einsparungen am Programm vorzunehmen. Deshalb konnten einige Programmideen nur fragmentarisch umgesetzt werden; nachzuvollziehen sind diese Einschnitte insbesondere an drei Stellen: Einerseits bei der Gestaltung der MediaLounge, andererseits konnte die Installation A DIARY von Dieter Roth, die als Kooperationsprojekt mit MEMORIAV, dem Verein zur Erhaltung des audiovisuellen Kulturgutes der Schweiz, geplant war, nicht realisiert werden. Auch wurde die Retrospektive zum Thema CUT + COPY um ihre zweite Spur gekürzt. Was geplant war, ist im Editorial des Kurators ab Seite 50 nachzulesen.

Wir haben diese Diskrepanz in Kauf genommen, um wenigstens die Konzeption als Diskursangebot aufrechtzuerhalten.

Some Remarks on the Catalogue

This VIPER catalogue contains information about the different films, videos, CD-ROMs, websites, installations, and events presented during the festival. The herein mentioned film- and videographic data do not claim completeness, but present the latest work of the respective artists.

In parts of the program, the short descriptions are only written in the original language.

Unfortunately, due to an extremely tight budget, it was necessary to make cuts in the program. Consequently, some of the ideas could only be partly implemented. This is particularly the case in the following three program sections: The arranging of the MediaLounge, the installation A DIARY by Dieter Roth, planned in cooperation with MEMORIAV, the Swiss Association for the Conservation of Audio-Visual Culture, will not be carried out. The retrospective to the subject CUT + COPY has also been shortened. The original, full scope of the work can be read in the curator's editorial on page 50.

We accepted this discrepancy in order to retain at least the conception as subject of discussion.



Ruth Dreifuss
Bundespräsidentin

Neue Informations- und Kommunikationstechnologien haben in den vergangenen Jahren unsere Wahrnehmungs- und Anpassungsfähigkeit immer wieder von neuem herausgefordert. Sich ihnen zu entziehen ist nicht mehr möglich, prägen sie doch all unsere Lebensbereiche massgeblich mit.

Das weite Feld des experimentellen Filmschaffens, das für die Kommunikation an Bedeutung gewonnen hat, scheint mir für eine künstlerisch-gestalterische Auseinandersetzung mit den neuen Technologien ebenso geeignet zu sein wie für die Förderung des internationalen Austausches und der Kontakte über die Landesgrenzen hinaus. Es ist VIPER zu verdanken, dass die Schweiz heute ein international anerkanntes Forum besitzt, welches aktuelle Fragen im Film, Video- und Multimediabereich aufgreift und Zusammenhänge sichtbar macht.

Im Verlauf der vergangenen zwei Jahrzehnte hat sich das Festival vom Insider-Treff für Experimentalfilmerinnen und -filmer zu einem interdisziplinären Festival entwickelt, für das längst nicht mehr nur die jüngere Generation nach Luzern reist.

VIPER ist das "Forschungslabor" unter den Schweizer Filmfestivals und als solches in ständiger Bewegung und Weiterentwicklung. Dass diese Entwicklung auch mit neuen Ansprüchen und Projekten verbunden ist, veranlassen die jüngsten Umzugspläne des Festivals. In der Hoffnung, dass auch von Basel aus für die angestrebte weitere Zusammenarbeit mit Luzern und anderen Orten eine befriedigende Lösung gefunden werden kann, wünsche ich VIPER einen erfolgreichen Aufbruch bei klarer Sicht in die Zukunft.

Ruth Dreifuss
President of the Federal Council

In the past years new information and communication technologies have challenged our sense of perception and adaptability again and again. It is not possible anymore to ignore these technologies, since they form all the areas of our life considerably.

The wide range of experimental film making, that has become so important for visual communication, seems to me as appropriate for the artistic-creative confrontation with the new technologies as well as for the stimulation of international exchange and the contacts across the borders. Thanks to VIPER, Switzerland today has an internationally recognized forum, that poses topical questions in the fields of film, video and multimedia and makes their connections visible. During the past two decades this festival has changed from an insider meeting for experimental film makers into an interdisciplinary festival, so that Lucerne is no longer only visited by the younger generation.

VIPER is the "research laboratory" among all Swiss Film Festivals and as such it is in constant motion and development. That this evolution is also connected with new standards and projects is proved by the recent plans to move the festival. In the hope that also from Basel it may be possible to find a satisfactory solution for a further cooperation between Lucerne and other places, I wish VIPER a successful new start with clear visibility for the future.



Josi J. Meier
Präsidentin Suissimage

20 Jahre werden es bald her sein, dass VIPER von rührigen Kräften in der REGIO LUCERNIS ins Leben gerufen wurde. Seither durfte Luzern, das immer wieder durch seine Initiativen im Kulturbereich auffiel, diese Ausstellung für Innovationen von Video und noch neueren Medien beherbergen. Schade, dass der Luzerner Standort zukünftig an der Finanzknappheit dieser Gegend scheitert. Basel wird wohl ernten, was am Fusse des Pilatus gesät wurde. Die Luzerner aber hoffen, dass sie zumindest ein "Fenster" behalten dürfen, stellten sie doch bisher stets die Hälfte der ständig wachsenden Besucher-schar. Die Veranstaltung wies aber von Anfang an weit über den Veranstaltungsort hinaus. Seine Innovationsfülle vermochte sofort über die Landesgrenzen hinaus zu strahlen.

Das rege Interesse ist dem Umstand zu verdanken, dass VIPER sich zum Treffpunkt, zum FORUM par excellence für Medienschaffende und -interessierte entwickelte. Da werden nicht nur Neuerungen aus der Video- und der Multimediawelt gezeigt, da wird

nicht nur den sich anbahnenden Entwicklungen nachgespürt, da begegnen sich auch all die Kunstschaffenden und vermittelnden direkt. Erreichtes kann erläutert, kritisiert und verglichen werden, Zukünftiges kann beschrieben und abgeschätzt werden. EXPERIMENT wird gross geschrieben. Kunst beflügelt die Technik und umgekehrt.

Im Augenblick sind wir natürlich alle besonders gespannt auf das, was sich im Informationszeitalter mit unserem "guten alten" PC tut. Er führt uns via Internet in neue Erlebniswelten. Mit ihm lassen sich neuartige Kunstformen schaffen und vermitteln. Gleichzeitig werden neuartige Gefahren von Ideen-diebstahl und Schmarotzertum offenkundig.

Angesichts all der zu entdeckenden neuen Formenwelten haben sich Suissimage und die Société Suisse des Auteurs (SSA), die beiden schweizerischen Verwertungsgesellschaften für Urheberrechte im audiovisuellen Bereich entschlossen, das VIPER-Festival 1999 in Luzern erneut finanziell zu fördern. Sie freuen sich jetzt schon auf zukunftssträchtige Ergebnisse des von ihnen gestifteten und mit fünftausend Franken dotierten Hauptpreises des SCHWEIZER WETTBEWERBS bei VIPER 99 für Film und Video.

Josi J. Meier
President Suissimage

It will be 20 years soon that some active people of REGIO LUCERNIS founded VIPER. Since then Lucerne, a city that has been often noticed for its initiatives in the cultural sector, has been able to host this exhibition for innovations in video and even newer media. It is a pity, that in the future Lucerne will not be able to host VIPER, due to the financial weakness of the region. Basel will probably reap what Lucerne has sown.

The people of Lucerne hope though, that they may keep at least a "window". So far they accounted for half of the constantly increasing number of visitors. But from the beginning on, the event reached far beyond its location. The span of innovation was reflected across the country's borders.

This great interest is due to the fact, that VIPER became a meeting point, the forum par excellence for creative media workers and enthusiasts. One does not only show the newest trends and inventions in the

video and multi media world, but all art creators and art mediators meet directly. One can explain what has been achieved, compare or criticize and future developments evolutions may be described or considered.

EXPERIMENT is written in capital letters. Art inspires technology and vice versa.

At the moment we all are of course especially excited about what will happen to our "good old" PC in the age of information. He brings us via the internet into new spheres of experience. With the PC one can create new art forms or convey them. At the same time, new dangers of plagiarism are becoming obvious.

In view of all these new forms to be discovered, Suissimage and the Société Suisse des Auteurs (SSA), the two Swiss copyright societies in the audiovisual sector, decided to financially support the VIPER Festival 1999 in Lucerne again. They are looking forward to the future outcome of their main award, endowed with 5000 Swiss Francs, for the SWISS COMPETITION at VIPER 1999 for film and video.

VIPER 99
WELCOME



Urs W. Studer
Luzerner Stadtpräsident

Sehr geehrte Videointeressierte
Liebe Festivalbesucherinnen und -besucher

Im Namen des Stadtrates von Luzern heisse ich Sie zu VIPER 1999 herzlich willkommen. Ich wünsche allen Festival-Besucherinnen und -Besuchern viele elektrisierende Entdeckungen und erfrischende Eindrücke.

Der nun 19-jährige Wandel von VIPER erstaunt immer wieder. Aus den Video- und Performancetagen, entstanden in der Ortsgemeinde Kriens, wurde das International Festival for Film, Video and New Media in Luzern. Heute wird neben Film- und Videokunst der Computeranimation, dem Internet oder der Cyberworld viel Aufmerksamkeit geschenkt. Gerade deswegen stellt VIPER eine feste Einrichtung in der Video- und Computerkultur dar. Die Veränderungen von VIPER und rund um VIPER haben System. Wer sich mit neuen, im Entstehen begriffenen Kunstformen beschäftigt, muss so flexibel bleiben, wie es diese Kunstformen sind. Video, CD-ROM, Internet sind

zwar inzwischen weit verbreitete Datenträger, auf eine ästhetische Tradition können sie gleichwohl kaum zurückblicken. Entsprechend wird in diesen Bereichen nach neuen Ausdrucksformen, oder gar nach neuen Standards gesucht. Was heutiger Standard ist, können Sie vom 27. bis zum 31. Oktober dieses Jahres im Casino Luzern erfahren.

Auch wenn der traditionelle Austragungsort Burbaki-Panorama noch nicht zur Verfügung steht, kann sich VIPER auf eine bewährte Infrastruktur sowie auf die ideelle und tatkräftige Unterstützung so vieler freiwilliger, ehrenamtlicher Helferinnen und Helfer stützen. Allen, die durch ihre Mitarbeit VIPER ermöglichen, gilt neben den ausstellenden Künstlerinnen und Künstlern mein besonderer Dank.

Den Besucherinnen und Besuchern wünsche ich vergnügliche, anregende Festivaltage in Luzern.

Urs W. Studer
City Council President Lucerne

Dear video fans
Dear visitors of the festival

In the name of the city council of Lucerne I would like to warmly welcome you to the VIPER 1999. I hope all Festival visitors will make electrifying discoveries and get fresh impressions. It is astonishing how many changes VIPER has gone through in the 19 years of its existence. What began as Video and Performance days in a suburb of Lucerne called Kriens, became the International Festival for Film, Video and New Media in Lucerne.

Today one focuses not just on film and videoart, but also on computer animation, the internet and the cyberworld. For this reason, VIPER has become an institution in video and computer culture.

The changes within and in connection with VIPER are done with method. Those who deal with these new, emerging art forms must be as flexible as these art

forms are. Video, CD-ROM and the internet are all widely spread data carriers without having an aesthetic tradition. Accordingly one is looking for new standards and new ways of expression. The standard of today may be experienced between October 27-31, in the Casino of Lucerne.

Even though the traditional venue, the Burbaki Panorama is not available yet, VIPER can count on a reliable infrastructure, as well as on the support of so many voluntary and honorary helpers. Next to the exhibiting artists, my special thanks go to all, whose cooperation makes VIPER possible.

I wish all visitors exciting and enjoyable festival days in Lucerne.



Conny E. Voester
Künstlerische Leiterin VIPER

Für fünf Tage wird VIPER zum 19. Mal konkret, wieder greifbar und anschaulich als das Internationale Festival für Film Video und neue Medien, als aktuelles Forum für internationale Medienkunst.

Mit seinem interdisziplinären und offenen Konzept stellt das Festival seit seiner Gründung eine einzigartige Plattform dar für künstlerische Ausdrucksformen im Bereich analoger und digitaler Bildmedien. Wenn anderswo entweder das Wiedergabemedium (z.B. Video) oder ein Genre (z.B. Dokumentarfilm) massgeblich für den Focus des Interesses sind, bewegt sich VIPER grundsätzlich quer zu solchen Kriterien und hält stattdessen Ausschau nach verbindenden und grenzüberschreitenden künstlerischen Strategien und visueller Innovation. Das ähnelt oft einer Laborsituation. Das Scheitern von Versuchen gehört deshalb genauso zum Konzept wie die Studie, das Gelingen, die Entdeckung und der Austausch. Natürlich dürfen auch das Fest, die Euphorie und das Spektakel nicht zu kurz kommen. Der heutige

Stand der Computertechnologie verleiht dem Phänomen der Kopie und Wiederholung einen exemplarischen Stellenwert, sind doch damit "Original" und "Kopie" nicht mehr zu unterscheiden. Das VIPER-Forum 99 erkundet das Motiv unter dem Motto CUT+COPY und mit einem interdisziplinären Symposium, einer Film- und Videoretrospektive sowie der Präsentation von aktuellen künstlerischen Arbeiten (CD-ROM, Internet- und interaktiven Installationen).

Neben diesem Kernsegment und den traditionellen Wettbewerben für Film und Video wird VIPER 99 von einem durchdachten Rahmenprogramm begleitet, zu dem sowohl eine MediaLounge, der Auftritt der Schweizer Künstlerin Muda Mathis (mit Gästen) im Rahmen des "videofocus", ein Super-8-Spezialprogramm und Premiere des Films THE BLAIR WITCH PROJECT wie eine Reihe weiterer Projekte und Programme gehören, die zu entdecken Sie herzlich eingeladen sind. Nicht versäumen: den einzigen Schweizer Auftritt von zwei amerikanischen Künstlern mit der interaktiven Multimedia-Performance WAR GAMES / THESE HANDS, welche die Kriege auf dem Balkan thematisiert und als "work in progress" Kommentare von dort lebenden Menschen gesammelt hat, die als Bestandsaufnahme bei VIPER erstmals zu sehen und zu hören sein werden.

Wie im letzten Jahr sind wir wieder zu Gast im Casino Luzern. Wir bedanken uns herzlich für die freundliche Aufnahme, die wir hier erfahren dürfen. Bekanntlich war VIPER durch den Umbau des angestammten Festivalzen-

trums in den vergangenen drei Jahren zu mehrfachen Änderungen veranlasst worden. Nun zeichnet sich eine weitere Veränderung ab: Die Christoph Merian Stiftung (CMS) in Basel und die Stadt Basel haben VIPER das Angebot unterbreitet, den Standort ab dem nächsten Jahr nach Basel zu verlegen in das Umfeld des künftigen Forums für Neue Medien.

Wir freuen uns sehr über diese Anerkennung. Wir verstehen dies einerseits als Kompliment für VIPER als Festival und als Kompliment an Luzern, welches VIPER die Chance gegeben hat, sich so zu entwickeln. Wir hoffen andererseits, die Herausforderung annehmen zu können, als wichtigstes Medienkunstfestival in der Schweiz mit internationaler Ausstrahlung gemeinsam mit innovativen Kräften in Kultur und Wirtschaft VIPER als Forum für Experiment und Innovation weiterzuentwickeln. Es gehört mit zu den aufregendsten und spannendsten Visionen, das Festival in einem Umfeld zu positionieren, wo der virtuelle Raum zunehmend an Bedeutung gewinnt und damit räumliche Grenzen obsolet werden. Gelingen kann dies gemeinsam mit bewährten und neuen zukunftsorientierten Partnern in Luzern und Basel sowie in anderen Regionen der Schweiz. Noch ist gar nicht abzusehen, welche Chance es bedeutet, VIPER nicht nur als herkömmliches Festival, sondern auch als simultanes und virtuelles Ereignis zu gestalten!

Vor allem, wenn wir die neue Perspektive auch als Signal auffassen dürfen, dass nun allmählich in der Kulturpolitik erkannt wird,

welch fundamentaler Stellenwert für Kultur und Gesellschaft der künstlerischen Arbeit mit Neuen Medien und der kritischen Auseinandersetzung damit zukommt. Ganz so wie Marshall McLuhan meinte: "Ich glaube, dass Künstler, in allen Medien, am schnellsten auf die Herausforderung neuer Zwänge reagieren. Ich möchte meinen, dass sie uns auch Wege zeigen, wie wir mit der neuen Technologie leben können, ohne frühere Formen und Errungenschaften zu zerstören. Zumal die neuen Medien kein Spielzeug sind; sie gehören nicht in die Hände von Mother-Goose- und Peter-Pan-Gewaltigen. Sie können nur neuen Künstlern anvertraut werden."

Bei all dem sollte nicht vergessen werden, dass die Motivation, der Einfallsreichtum und kreative Energie aller UnterstützerInnen und Mitwirkenden der Lebensnerv des Festivals sind. Ihnen allen, den zahlreichen KooperationspartnerInnen, Mitwirkenden und UnterstützerInnen, die mit Ideen, Geld, Sachleistungen und vielfältigen Aktivitäten geholfen haben, VIPER 99 möglich zu machen, sei an dieser Stelle nachdrücklich gedankt. Zugleich begrüsse ich die Gäste und BesucherInnen von VIPER 99 im Namen aller MitarbeiterInnen sehr herzlich und wünsche Ihnen einen anregenden und angenehmen Aufenthalt bei VIPER 99 in Luzern!

Conny E. Voester
Artistic Director VIPER

For five days VIPER will be, for the 19th time, the International Festival for Film, Video and New Media, a relevant forum for international media art: concrete, tangible and graphic.

Since it was founded, the festival has been with its open and interdisciplinary concept a unique platform for artistic ways of expression in the media field of analog and digital images. If elsewhere one focuses on a reproduction medium (for example video) or a genre (for example documentary film) than VIPER acts contrary to such criteria and is interested rather in linking, border-crossing artistic strategies and visual innovation. This often compares to a laboratory situation. The failure of experiments also belongs to the concept as does a study, success, discovery and exchange. But of course, celebration, euphoria, and the spectacle/show should not be neglected.

Today's state of computer technology gives the phenomenon of copy and reproduction

an exemplary status, since "original" and "copy" can not be distinguished anymore. The VIPER-Forum 99 is about the subject "Cut + Copy" including an interdisciplinary symposium, a film and video retrospective as well as a presentation of current, artistic work (CD-ROM, Internet and interactive installations).

Next to this core (segment) and the traditional competitions for film and video VIPER 99 will be accompanied by a well thought through framework. There is a Media Lounge, a performance of the Swiss artist Muda Mathis (with friends and guests) within the frame of the "videofocus", a Super 8 Special Program, the Premiere of the film THE BLAIR WITCH PROJECT, and more projects and programs that you are very kindly invited to discover.

Not to be missed: the only Swiss performance by two American Artists with the interactive multimedia performance WAR GAMES / THESE HANDS, about the wars in the Balkans. As "work in progress", this collection of comments from people who live there, will be seen and heard for the first time at VIPER.

As last year, we are again guests in the casino of Lucerne. We are very thankful for the kind reception that we are experiencing here. As known VIPER was forced to make several changes in the past three years due to the reconstruction of the former festival center.

Now there is another change. The Christoph Merian Foundation (CMS) in Basel and the City of Basel have made an offer to VIPER to change the location from next year on to Basel close to the future Forum for New Media.

We are very happy about this recognition. We take this on the one side as a compliment for VIPER as a festival, and as a compliment for Lucerne, which gave VIPER the chance to develop. On the other hand we hope to be able to take the challenge and further develop the most important media art festival in Switzerland that has international flair, together with innovative forces in culture and economy so that VIPER stays a forum for experiment and innovation. One of the most exciting visions is to put the festival in a place, where virtual space becomes increasingly important and spacial borders therefore obsolete. This can succeed together with old and new, future-oriented partners in Lucerne and Basel as well as in other Swiss regions.

It is still hard to foresee which chances are brought by making VIPER not just a conventional festival, but also a simultaneous and virtual event.

Above all, if one can see this new perspective also as a signal, that is now slowly recognized by the representatives in cultural policy, one can see how fundamental

artistic work with new media and its critical discussion have become for culture and society. Just as Marshall McLuhan said: "I think that artists in all media react the fastest to the challenge of new constraints. I would say that they also show us ways how to live with new technology without destroying earlier forms and achievements. The new media are not a toy; they do not belong in the hands of Mother-Goose and Peter-Pan- powers. They can only be entrusted to artists."

Aside from this, one should not forget that the pulse of the festival comes from the motivation, the abundance of imagination and creative energy of all supporters and co-workers. All of them, and the many cooperation partners, collaborators and supporters who helped with ideas, money, donations and many other activities to make VIPER 99 possible, are thanked emphatically.

I also welcome all guests and visitors of VIPER 99 in the name of the whole staff and wish you a very stimulating and pleasant stay at VIPER 99 in Lucerne !

0 the
ST00910

AM LE S...

www.luchs...



061-243 5071

www.luchs...

www.luchs...

www.luchs...

Die Entwicklung des Computers von der Rechenmaschine zum Medium verändert auch den Alltag, die Arbeit, Kommunikation, Kultur und Kunst. VIPER bewegt sich mit kritischer Aufmerksamkeit an den Schnittstellen dieses Wandlungsprozesses. In der exemplarischen Auseinandersetzung mit einem Teilaspekt greift VIPER grundlegende Fragen des gesamten kulturellen und gesellschaftlichen Systems auf.

THEMA: CUT + COPY

VIPER 99 untersucht die Wechselwirkung zwischen künstlerischer Produktion und einer typischen Arbeitsweise am Computer. So gehört die Bearbeitungsfunktion "Copy/Paste" (Kopieren/Einfügen) einerseits zur gängigen Routine. Andererseits sind ähnliche Verfahren in verschiedenen künstlerischen Disziplinen seit langem entwickelt worden: in der Malerei die Collage, in der Literatur die dadaistische Bild/Wort-Montage oder die "Cut-Up"-Methode. Auch in der Musik kennt man das heutige "Sampling" nicht erst seit der seriellen elektronischen Wiederholung, und "Montage" schliesslich gilt als genuin filmisches Prinzip.

Gleichwohl verleihen die neuen digitalen Techniken dem Motiv der Kopie und Wiederholung einen exemplarischen Stellenwert, sind doch damit "Original" und "Kopie" nicht mehr zu unterscheiden. Hat also auch die Autorenschaft ausgedient? Lässt sich der Begriff "Originalität" in einer Zeit der beliebigen technischen Reproduzierbarkeit überhaupt noch aufrechterhalten? Was geschieht

mit dem Urheberrecht? Wie wirklich ist die Wirklichkeit, wenn sich ganze Welten (und Identitäten) in virtuellen Räumen reproduzieren und manipulieren lassen? Wie wird menschliches Wissen auf die Maschine übertragen und umgekehrt? Welche Rolle spielt künstlerisches Schaffen bei diesen fundamentalen Veränderungen? Ist dies alles nur eine neue Variante im Spiel der Täuschungen?

Das VIPER-Forum 99 beschäftigt sich mit diesen und weiteren Fragen in

- einem interdisziplinären (öffentlichen) Symposium mit KünstlerInnen, KulturtheoretikerInnen und WissenschaftlerInnen.
- einer Reihe von Projektpräsentationen von aktuellen CD-ROM- und Internet-Arbeiten
- einer Film- und Videoretrospektive zum Thema.

Conny E. Voester

The development of the computer from a calculator to a medium has also changed the everyday life, work, communication, culture, and art. VIPER moves at the interfaces of this changing process with a critical view. In an exemplary discussion with a partial aspect, VIPER takes up fundamental questions of this whole cultural and social system.

THEME: CUT + COPY

VIPER 99 examines the interaction between artistic production and a typical working method at the computer. Thus, the function "copy / paste" belongs on the one hand to the routine. On the other hand, however, similar procedures have been developed in different artistic disciplines a long time ago: in painting the collage, in literature the dadaist picture / word montage or the cut-up method. Also in music the today's "sampling" is known not only since the serial electronic repetition, and the "montage" is supposed to be a genuine principle of the motion picture.

Nevertheless, the new digital techniques give an exemplary rank to the theme of copy and repetition, because as such, the original and the copy can no longer be distinguished. Is the authorship superannuated? Can the notion of "originality" be maintained any longer in a time of unlimited technical reproduction? What happens with the copyright? How "real" is reality if whole worlds (and identities) can be reproduced and manipulated in

virtual spaces? How can human knowledge be transferred to a machine and vice versa? What is the meaning of artistic work at these fundamental changes? Is all that only a new version in the game of deception?

The VIPER Forum 99 is engaged in these and more questions

- *at an interdisciplinary (public) symposium with artists, theorists of culture, and scientists*
- *in a series of project presentations of new CD-ROMS and Internet-works*
- *in a film and video retrospective to this topic.*

Conny E. Voester

VIPER-Forum CUT+COPY
Symposium



“HIER MUSST DU ENTWEDER ENTSCHLÜSSELN, ODER DU STIRBST.”

Jean-François Chevrier:

... Wenn die Besucher mit ihrer eigenen Erinnerung konfrontiert werden, ihrer eigenen Geschichte, wenn die lokale Variante dem globalen Projekt der Industrialisierung begegnet, dann entsteht ein Raum der Subjektkonstituierung, der in gewissem Sinne universell zu nennen ist... In einer Zeit, in der die Erfahrung der Gegenwart eine Erfahrung von Tatsächlichem kontra Virtuellem ist, geht es darum, einem breiten Publikum das Gefühl zu geben, dass das Historische aktualisierbar sei... Museen beherbergen nicht nur Dokumente und Archive, sondern auch Kunstwerke... Wir können das für unsere Arbeit in Museen als Modell benutzen, als Gegenmodell. Ich glaube, es ist heute wichtig, die Institution neu anzulegen, in den bereits existierenden Institutionen einen wirklich politischen Raum zu eröffnen. Nicht als Lobgesang auf die Institution, aber auch nicht als rein kritische Praxis, die sie anderen mit weit weniger Verständnis für die politische Dimension überlässt.

Benjamin Buchloh:

Das Museum wurde schon in den 20er Jahren als Archiv definiert, vor allem von Stepanova und Lissitzky. Aber sie stellten sich niemals die theoretische Frage, welches Publikum eigentlich in diesem Museum vertreten ist. Heute haben wir das Problem, dass wir es entweder mit einem Expertenpublikum oder mit einem Spektakelpublikum zu tun haben. Sie schlagen vor, die Frage nach dem Volk neu zu stellen. Aber ist Volk der richtige Begriff? Kann man es nicht anders ausdrücken: das Allgemeingut, das Universelle? In

Ästhetikdiskussionen gibt es immer auch eine universelle Dimension. Ihrer Meinung nach ist sie durch das Expertentum ausgeschlossen worden. Was ist in Ihren Augen das Gegenmodell zum Expertentum?

Jean-François Chevrier:

Ein historisches Gegenmodell wäre der kritische Intellektualismus. Ein anderes historisches Gegenmodell wäre der organisch an seine Klasse gekoppelte Intellektualismus, wie Gramsci ihn beschrieb. Beides sind Modelle aus den 20er und 30er Jahren, und es ist vollkommen in Ordnung, ein anderes Modell zu erfinden; dazu haben wir Sie ja heute hierher eingeladen. Foucault hat als letzter europäischer Intellektueller versucht, eine kritische Haltung zu beschreiben; er definierte sie einerseits als Aussetzung des disziplinären Expertentums und andererseits als Prozess der Subjektkonstituierung. Er erfand den Begriff des spezifischen Intellektuellen, der sein Wissen einer Minderheit zur Verfügung stellt, die weiss, was sie will. Das Problem der Repräsentation im politischen Wortsinn spielt für die intellektuelle Praxis eine zentrale Rolle. So ist es durchaus möglich, dass ein Ausstellungskurator heute nicht als Manipulator fungiert, sondern als Katalysator, als jemand, der in anderen einen bestimmten Prozess auslöst. Und die Ausstellung wäre dann eine Collage aus diesen Prozessen; kein universeller Raum mehr, sondern ein Raum der Collage/Montage; dieser beherbergt Situationen, die unter Beteiligung des monteure/Repräsentanten, das heisst des Kurators, erarbeitet wurden. Die fortschrittlichsten postkolonialen Anthropologen beschreiben

so ihre Arbeit. Die Prozesse der 70er Jahre bleiben solche der individuellen Subjekt-konstituierung; sie träumen vom Kollektiv und erschliessen doch keine reale Chance zu einer solchen Erfahrung, ausser bei ein paar Theaterexperimenten. Heute können wir uns Prozesse vorstellen, die, wo nicht kollektiv, so doch zumindest intersubjektiv wären.

Catherine David:

Ich glaube, dass das, was Sie da beschreiben, in den komplexesten – um nicht zu sagen konfusesten – zeitgenössischen Praktiken am Werk ist. Der Begriff der Autorenschaft wird völlig neu definiert – wiewohl ich nie vom “Tod des Autors” spreche, einem Ausdruck, – unrichtigerweise der aus den 70er Jahren stammt. Eine ganz neue Auslegung von Autorenschaft tut not, Transaktionen zwischen Subjektivitäten.

Benjamin Buchloh:

Was mir an der Orozco-Ausstellung neulich in Zürich gefallen hat, war die Tatsache, dass sie weder mit dem Objekt, noch mit dem Prozess in dem Sinne arbeitete, wie er in den 60er Jahren definiert wurde, sondern beiden eine neue Richtung gab. Die Tables, für mich der interessanteste Teil, präsentieren sich als vertrautes Repertoire. Diese Sachen springen ständig zwischen Objekt, Prozess und Skulptur hin und her, ohne jemals eines davon zu sein. Sie siedeln in den Zwischenräumen und unterscheiden sich ganz wesentlich von der Expertenhaftigkeit der Prozesse in den 60er Jahren.

Catherine David:

Viele zeitgenössische Praktiken kaprizieren sich weniger auf die reale Präsenz, als vielmehr auf alles, was mit Bewegung, Energie, Dynamik, Durchgang zu tun hat. Oft mögen diese Arbeiten als Symptome erscheinen, und vielleicht sind sie es auch, sogar darin, dass wir sie nicht verstanden haben. Vielleicht muss man nicht immer verstehen. Zur Zeit favorisiere ich störende, unpassendehaltungen, fast an der Grenze zur Konfusion, anstatt irgendeinen Konformismus zu verstärken. Das bringt uns zurück zum Fall Brasilien, wo die Kodifizierungsstrukturen extrem fließend sind. Ein Brasilianer sagte einmal zu mir: “Hier musst Du entweder entschlüsseln, oder du stirbst.” Wenn die Leute nicht in der Lage sind, die Codes, die sich permanent verändern, extrem schnell zu begreifen, kommen sie um.

(Auszug aus einem Gespräch zum Thema

“Das politische Potential der Kunst” zwischen Jean-François Chevrier, Benjamin Buchloh und Catherine David, veröffentlicht im Katalog zur Documenta X in Kassel 1997)

BIOGRAPHY: Catherine David geb. 1954 in Paris, 1972–1980 Studium der Literatur, Linguistik (Spanisch und Portugiesisch) und Kunstgeschichte, 1981–1990 Kuratorin am Museum für Moderne Kunst – Centre Georges Pompidou, Paris, 1989–1991 Dozentin an der Ecole du Louvre für zeitgenössische Kunst, 1990–1993 Die “primitive” Geschichte des Kubismus – Seminar über ästhetische Anthropologie im Fachbereich Ethnologie an der Universität Paris X, Nanterre, 1990–1994 Kuratorin an der Galerie Nationale du Jeu de Paume, Paris (eröffnet 1991), 1994–1997 Künstlerische Leiterin der documenta X 1997, Kassel.

My first experience with a virtual museum was a commission from an institute I headed in Frankfurt in 1991. The museum did not exist as a building, it was virtual space. The works themselves did not exist as physical objects. For the user, however, the experience was not about virtual space in the real sense. There were virtual works, but the museum was still locally bound because you had to sit in a specific location to be able to enter this virtual space and see the virtual works. The important part, however, was that neither the works that one could see in this virtual museum nor the building itself did physically exist.

My next experience was a Telematic Museum I created myself in Graz, and it was a piece about art works that physically exist in "real" buildings, which are dispersed. In Styria, Austria, about 19 cities have been collecting art works in public spaces and buildings, such as schools, over the last twenty years. But nobody in Styria would ever visit all these places to look at all the artwork shown in these public buildings. In fact, it was an invisible collection. Over a period of two years, I worked with collaborators in order to collect all the information on this collection and put it on a CD-ROM, which is now available on the Internet. It is now a virtual museum on the Net, but one that is constituted by physically existing works in physically existing buildings. The principle is obvious: existing buildings and works – dispersed so that no one would ever visit them – can now be accessed via the Net.

I made yet another experience pertaining to the virtual museum when I created the Austrian Media Pavilion for the Venice Biennial in 1995. Richard Kriesche had made a telematic sculpture, a physical sculpture, which consisted of a long step of iron that was moving so slowly that the motion was practically undetectable. The iron piece was slowly moving towards a wall so that, by the end of the exhibition, it would impact and destroy the wall. This motion could be stopped by Net users who logged in, and all this Net activity could be seen on the screen at the edge of the step. The point was that the local visitor had less information than the user on the Internet. It was a kind of telematic sculpture with virtual elements.

Richard Kriesche also showed a project at an exhibition which took place in my museum in Graz in 1996. The museum itself was closed, but there was a camera showing live shots of the empty space and in the corridor of the museum, a tent had been set up. In the tent, visitors could see a retrospective of all the works of Richard Kriesche, projected from a CD-ROM. Some of the works exist as physical objects and others only in digital format. The retrospective was paralleled with the empty real space of the museum – a parallelism of empty real space and full virtual space. In 1997, again in Venice, I showed the work of an experimental group of artists from the '50s only as media space, meaning as printed media in book form and as digital media on the Net.

This was our first experience with VRML, and now these works exist only in the virtual space of the Net. The book on these works is still in print, but people can now view all of the earlier exhibition via the Net.

Based on these experiences, I would like to make two basic definitions of the virtual museum and what it could be. First of all, it could be a mapping of physically or virtually existing works into physical or virtual spaces. So, we could define it as a mapping of virtual works in a virtual space. I would consider this a valid, legitimate practice for a virtual museum, but it is not "the real thing."

The real virtual museum should be something more than just a mapping of virtual works into physical or virtual spaces. The virtual museum should be the creation of specific, virtual works – such as the Guggenheim's "Brandon" project – in virtual space. These virtual spaces shouldn't be locally bound. They should be placeless, or "ortlos," as we say in German. A virtual museum must be designed to be placeless, "ortlos," which means that you can enter it from any place in the world. The virtual museum therefore should be more than a map of physically existing objects, more than a CD-ROM. When a metropolitan museum or any other museum gives you a CD-ROM, for example, it may contain digital copies of all the works in the museum but this has nothing to do with the idea of a virtual museum. A virtual museum is a placeless archive that can be visited at any

time and from any place, exhibiting physically existing works or virtual works specifically created for this museum.

Another primary point is that the existence of a virtual museum will change our conception of what art is. Each introduction of a new medium changes our conception of art, of a museum, and of the artist. The virtual museum will change our conception of the artist with the appearance of a new type of artists on the scene, who articulate themselves not in physical exhibition spaces, not through the classical festivals, not in the classical museums, but in the rising virtual museum – artists who work directly for the media space. The media space includes print, digital, and other types of media. This means that the new type of artists will create book covers, make music videos, and create buildings and virtual objects. Some of these artists, for example, have deeper roots in the field of architecture than in the art field. The art field, being bound to all these classical institutions, brings forth more or less classical artists, while architecture, strangely enough, produces more in the field of visual arts than the classical art institutes.

So how will the virtual museum change our concept of art? I would say that in the art of the 20th century, the object does not play the crucial role that classical points of view have assigned to it. An artwork by Duchamp is not an "object" he created. It is not valid as an object of art.

A piece by Duchamp is what we would call an algorithm in mathematics. It is an instruction to look at the work and think about it as a piece of art. It is not about shaping an object, it is not about creating an object, it is about creating a mentality as to how to perceive a work. When Duchamp's work was shown in the Museum of Modern Art in 1980, the exhibition was called "Information." There were more or less no objects but a set of algorithms or instructions as to what to do and how to look, how not to look, etc.

This approach - to see art simply as an algorithm, or the creation of an algorithm, or as inventive instruction - has not been much developed in current art movements but is conveyed very clearly in conceptual art. It means that people get an instructional strategy so that they can do the work themselves and can recreate it at any time. The result you get is the information, the instruction that can be executed by anybody. This type of artistic attitude will be supported strongly by the virtual museum. It will become an instruction for users - what we call interactive dialogue today. Interactivity is the offspring of this change in art, the transformation of an object into an algorithm and instruction for the user. The visitor of the 3D simulations and works in a virtual museum will become an actor who interacts with the virtual works. The virtual objects in the virtual museum could be built and made by anybody, at any time, and at any place.

They can be virtually reconstructed and reproduced, and if you want, you can also reconstruct or reproduce them in real space.

How will the virtual museum change our concept of the museum? It will support an underlying tendency to show the difference between an exhibition space and an archive. Any space can be an exhibition space. The main function of the museum is not just to show something. The main function is to be an archive. It is interesting that if you add three letters to ARCH, you end up with "archive." So the question now is whether ARCH should be an archive of real existing buildings of the past, or whether ARCH should also take up the challenge of being an archive of media works. Most of the wonderful media works John Hanhardt referred to in his presentation do not exist any more, or exist only as instructions or algorithms. So the question of conservation, of preservation, of reproduction, reconstruction and simulation, etc. is the biggest problem of the museum, which is now reformulated by the virtual museum.

How do you conserve a virtual work?

What is the legal situation for reproducing it? Is it legally possible to simulate it? On account of these questions I would say that the "classical" function of the new museum is to be an archive, a support system making sure that works do not vanish. Of course, we have private collections that do the same. But the problem with private collections is that they cannot be visited by

anybody at any time. They have only individual users, individual visitors. Since it isn't public space, we can neglect the private collection in this context. We can return to the formulation that the museum is basically a support system for preventing that art works vanish, and that works do not have to be created in the museum. The creation of the works can happen in a studio, such as in the company "Virtual Real Estate."

However, we need a system in our society that guarantees that works created by individuals in any place do not vanish. And this support system is something we have to sustain as well, because support systems themselves often vanish. Therefore, I think that the tendency to replace material buildings by virtual museums is the next step in finding a method for supporting our own support systems, which are endangered. The menacing specter of endangered support systems is the reason why the work of many artists today concentrates on archiving. These artists collect photographs, they collect objects, and many of their works address storage. Even the aesthetic presentation - how a work is presented - doesn't consist of showing an object on a pedestal, but focuses on gathering works in the way a collection does. For many of today's artists, the emphasis of their work is on collecting. It is a way of presentation that also shows how objects and collections are presented in an archive. This symptom - the fact that so many artists work with techniques for preserving and conserving the archive - shows that

there already is an unconscious awareness of the problems of our support systems. Instead of repeating classical recipes for art restoration and art preservation, the virtual museum could be developed as a method of support for archiving. A virtual museum could become the true museum. The classical museums are bound to a locality and are restricted on the level of the information embodied by their collection. If a museum owns 50,000 objects, such as the Museum of Modern Art in Paris, it is already on the forefront of collectors. In the virtual museum, one could collect millions of pieces without running into problems. An average museum like mine will only be able to collect maybe 10.000 or 20.000 pieces before exceeding its full archival potential. The virtual museum therefore is a renewal of the support systems...

With the creation of the virtual museum, we can find better ways of treating the masses. The masses are an accumulation of members, and each member is an individual. In the case of the virtual museum, individuals can enter the museum from any place at any time, stay as long as they want and look at a piece as long as they want.

The challenge for the museums of the future is to follow the idea of the museum of modern art which is founded on the spirit of modernism and dedicated to design, film, architecture, sculpture, painting, typography, etc. - and to make all of these elements and programs available in the same

space. This couldn't possibly be done in the physical museum. When the modern museum defined itself as a multimedia museum – meaning that it devoted itself to showing and collecting all fields of the arts – the form of presentation lagged behind. When a museum is in fact multidisciplinary, it has to include all forms of science and technology and add a multifunctional and multicultural variety to the traditional perception. The modern museum has mainly shown the white cube of work from Europe and North America and has ignored many other forms of art. We can now move beyond the white cube and show any art, at any time and in any place. The virtual museum on the Net is up to now the very best model for a multifunctional, multidisciplinary, multicultural, multimedia museum.

Peter Weibel

At the Symposium Virtual Museums on the Internet 1998 in Salzburg (Printed with the authorization of the author)

BIOGRAPHY: Peter Weibel, born 1945 in Odessa, ranks among the most important representatives of contemporary art in Austria. He was one of the first to get entangled with video art and consequently with computer art in this country. Peter Weibel is artist, author, musician, art theoretician and teacher in one person. He studied literature, medicine, logics and philosophy in Paris and Vienna, and towards the end of the Sixties he became one of the most radical representatives of Vienna Actionism and a theoretician of Austrian Avant garde. During the Seventies, Peter Weibel produced a series of video projects with the Austrian video and film artist Valie Export performances, installations, films (e.g. MENSCHEN-FRAUEN). From 1976 to 1981, Peter Weibel was lecturer for "Theory of Shape" since 1981 he is guest professor for Design Theory and Fine Arts Training at Viennas Applied Arts College, now he's Director of the zkm (Center for Art and Media Karlsruhe, Germany). Besides his teaching activities, a number of single publications and essays about matters concerning the Theory of Art were produced since 1969 (film, video, Art and Democracy, media aesthetics). With his works, Peter Weibel is present at international exhibitions and galleries.

MIMES, MINDS AND THE MEDIA

Die ultimative Antriebskraft hinter der menschlichen Kreativität ist ein evolutionärer Prozess. Genauso wie unsere Körper aus einer natürlichen Auswahl von Genen geschaffen wurden, sind Geist und Kultur von der memetischen Auswahl betroffen – dem Wettbewerb zwischen Memen, die kopiert werden. Meme sind Ideen, Fähigkeiten, Eigenarten, Geschichten oder jegliche andere Informationen, die von Mensch zu Mensch kopiert werden. Da stets mehr Meme geschaffen werden, als jemals überleben könnten, sind jene, die wir um uns erkennen, die erfolgreichen Replikatoren – und wir deren unwissende Gastgeber. Indem Meme sich weiter entwickeln, treiben sie die Schaffung einer verbesserten Kopiermaschinerie für ihr eigenes Überleben an. Ursprünglich entstand auf diese Weise das riesige, menschliche Hirn, heute Telefon, Fax, Hi-Fi und Internet.

Alle Informationen in den Medien und im Web sind Meme innerhalb eines Wettbewerbs. Vom Ausgang dieses Wettbewerbs wird bestimmt, was als nächstes passiert. Zwar üben wir Menschen mit unseren Entscheidungen einen Einfluss darauf auf, wir sind aber weder die wirklichen Kreatoren, noch haben wir die Kontrolle über diesen Prozess.

Ich werde die Folgerungen dieser memetischen Ansicht auf Kreativität, Bewusstsein und das Selbst des Menschen diskutieren.

Dr. Susan Jane Blackmore

The ultimate driving force behind human creativity is an evolutionary process. Just as our bodies were designed by natural selection acting on genes, so our minds and cultures are designed by memetic selection – the competition between memes to get copied. Memes are ideas, skills, habits, stories, or any information which is copied from person to person. Since there are more memes created all the time than can possibly survive, the ones we see around us are the successful replicators, and we are their unwitting hosts. As memes evolve they drive the creation of ever better copying machinery for their own survival. Originally this meant building the huge human brain. Now it means the creation of phones, faxes, hi-fi and the Internet. All the information in the media and on the web is memes in competition, and what happens next will be determined by the outcome of that competition. We humans will affect it by the choices we make but we are neither the ultimate creators nor in control of the process. I shall discuss the implications of this memetic view for human creativity, consciousness and selfhood.

BIOGRAPHY: Current Post: Reader in Psychology, University of the West of England, Bristol (half-time). Qualifications: BA Hons in Psychology and Physiology, University of Oxford, St Hilda's College, 1973, MSc in Environmental Psychology, University of Surrey, 1974, PhD in Parapsychology, University of Surrey, 1980, Thesis entitled "Extrasensory Perception as a Cognitive Process" Previous Appointments and Experience: 1975-1980 Associate Lecturer, Department of General Studies, University of Surrey, Course Organiser, Parapsychology, 1980 Temporary Research Fellow, Parapsychology Laboratory, University of Utrecht, The Netherlands, 1980-1988 Visiting Research Fellow, Brain and Perception Laboratory, The Medical School, University of Bristol.

What is real? And what does real mean? Both questions got different answers in Western thought...

Keywords: reality, perception, world construction, digital, information, matter, form, constructivism, Kant, Berkeley, computation, idealism, materialism, evolution, spectrality, technology.

Changing views:

... Christianity introduced the conception of a transcendent god, creator of all things. The philosophical question: What does real mean? received the answer: to be real means to be the product of god's creative power. Real things are created things or creatures (ens creatum). A distinction was made between creation and information: once things are created out of nothing by god (creatio ex nihilo) they enter into a process where reality is the effect produced by a form on a given substance, its information (informatio). The divine fabrication as process of in-formation was described by Plato in his dialogue Timaios as the work of a pottery god (demiourgos) (Capurro 1978, Capurro/Fleissner/Hofkirchner 1999). If we take a god's form as the medium for all things or of all things being transformed into their original form through a process with a beginning and an end, we get, in a very simplified formula, the idea of the unity of the world with the world's spirit or form as developed by Hegel. The materialist antipode says: the real is nothing but the product of an evolutionary self-organising process of matter and form...

Perception as world construction: Modernity changed the traditional constructivist view of reality as conceived by the theological thinking of the Middle Ages and the idea of a divine architect producing things out of nothing. According to Immanuel Kant's famous Copernican Revolution, things do not just revolve around a fixed human knower but such a knower, being a spatio-temporal one, can only have a look at things according to his own perceptual and intellectual constitution...

The real is the digital:

...Paradoxically, Berkeley's spiritualistic approach is similar to today's conception according to which reality is a product of the brain. Everything that is, is a product of the brain. There is a third option beyond materialism and idealism as expressed by a famous pun: What is mind? No matter. What is matter? Never mind! Instead of materialism and idealism we get something that could be called cerebralism or brain-oriented ontology. But what is the brain? It is (said to be) an information processing device. What does real mean? It means to be programmed. Things are programs...

Rafael Capurro

Timothy Druckrey is a frequent speaker at international (media arts) festivals around the world. His work spans from authoring, editing and publishing books, writing articles and essays which oscillate between art theory, science, philosophy, new media and politics. His VIPER presentation will include the recent developments around genetics and evolution theory versus creationism. In this context he will especially focus on a series of works, from Karl Sims' Genetic Images to Stelarc's Third Ear, from Tom Ray's Tierra Project to the Critical Art Ensemble's FleshMachine, from the virtual body of cyberspace to the posthuman body of genetic engineering, etc., in order to contextualize a discourse of representation that is passing from visibility into computability. His talk will look at "cut-and-paste" as an issue resonating across a century in which appropriation and sabotage stand as signifiers of both reproducibility and innovation.

BIOGRAPHY: Timothy Druckrey is a curator and writer living in New York City. He lectures internationally about the social impact of electronic media, the transformation of representation, and communication in interactive and networked environments. He co-organized the international symposium Ideologies of Technology at the Dia Center of the Arts and co-edited the book Culture on the Brink: Ideologies of Technology (Bay Press). He also co-curated the exhibition Iterations: The New Image at the International Center of Photography and edited the book by the same name published by MIT Press. He recently edited Electronic Culture: Technology and Visual Representation and is editing a series called Electronic Culture: History, Theory, Practice published by MIT Press. The first volume Ars Electronica: Facing the Future will be published in September, the second, The Net_Condition: Art and Global Media will be published in the Spring of 2K.

Virtuality represents one of the greatest challenges of modern culture. The anthropological concept of modern times is characterized by the assumption that subjectivity represents something "real", in the sense that subjective mental occurrences are relevant, meaningful. On the other hand, the concept of "reality" is extremely fragile, since constructivism points to the artificiality of "real words". In this sensitive situation the types of dealing with emotions as being virtual or "real" are of greatest importance. The idea of "mimesis" as a fundamental anthropological "coupling" between emotional worlds of different persons as a mode of emotional intersubjectivity represents a relevant theoretical paradigm. This concept is developed - in line with René Girard - and applied to virtual and non-virtual intersubjective experiences. The phenomenon of synesthesia is discussed as one paradigm to explain intrapersonal intermodal mental coupling.

Hinderk M. Emrich

BIOGRAPHY: Hinderk M. Emrich studierte in Berlin und Bern Medizin und habilitierte sich an der Technischen Universität Berlin für "molekulare Neurobiologie". Seine klinische Ausbildung zum Arzt für Neurologie und Psychiatrie erhielt er an verschiedenen Münchner Kliniken und übernahm dann die Leitung der Arbeitsgruppe für klinische Psychopharmakologie sowie später der Abteilung Erwachsenenpsychiatrie am Max-Planck-Institut für Psychiatrie in München. Seine wesentlichen Forschungsgebiete sind Psychopharmakologie, Wahrnehmungspsychologie und Systemtheorie von Psychosen. Er habilitierte sich für das Fach Psychiatrie und ist Facharzt für klinische Pharmakologie. Seine zusätzlichen wissenschaftlichen Interessen gelten der analytischen Philosophie des Geistes und der Psychoanalyse nach C.G. Jung.

MEMETIC COMMUNICATION IN TEACHING COMMUNITIES

Patrick Sibenaler discusses the award winning methods of the Chair for Architecture and CAAD at the ETH Zürich in the field of online-collaborative environments used for the training of architectural students. With different starting conditions, these environments establish rules and methods for analyzing collective data bodies as well as to investigate on new cultural models, communication patterns and data structures. "Phase(x)" for example teaches the principles of geometric modeling using CAAD techniques and a system which propagates works through a series of steps (phases) where participants take foreign work and bring it to the next phase by applying simple operations. Since students are free to choose any resulting model, one could regard the entirety of works as genetic system, in which only the "fittest" works survive. This simple rule implies the cultural model of distributed authorships where every successful participation in the cooperation leads to a clearly defined recognition of the collaborator – an essential requisition for cooperative work in a networked society.

Patrick Sibenaler

BIOGRAPHY: Architect, ETH - Swiss Federal Institute of Technology, Architecture & Computing, Zurich. Patrick Sibenaler studierte an der ETH Zürich Architektur und arbeitet am Lehrstuhl für Architektur & CAAD in der Forschung und Lehre. Durch das Entwickeln neuer Strategien und Konzepte im Grenzbereich zwischen Architektur und Informationsraum entstehen Projekte und Videarbeiten, die sich mit der Wahrnehmung, Repräsentation, Navigation und Strukturierung komplexer Datensysteme, realer Räume und digitaler Gemeinschaften auseinandersetzen.

BODY MODIFICATION EXTREME

The lecture will explore the translation of physical bodily experience inside environments shaped by technology and how it affects our perception. Through sensoric interfaces connecting thought with experience, the current body-copy of the net promises to become a sensing creature, enabled to link digital and corporal reality. It will be freak-mutant, bio-cybernetic constructions outside of absolute control. This will be no prosthetic cyborg device serving pleasure principles, but rather a craving creature, living as – and between – the real and cybernetic body. An artificial life construct enabled to sense and feel. The body of the future is no digital double, it's becoming a symbiotic life form hovering between the original, the copy and the duplicate(s). The ruling dogma of screen-based interactivity will eventually be replaced by transparent interfaces that enable physical experience. The body of the future will merge with the flesh, giving its descendant cyberbodyconstructions access to deadly reality. That is when we enter the zone of body modification extreme. When our avatars are going from copy-paste to copy-evolve-create.

Stahl Stenslie

BIOGRAPHY: Stahl Stenslie is working on the development of different interface technologies and tools for the digital cultural within the fields of art, media and network-research. Lives and works as media artist, curator and media researcher in Oslo, Norway. Presently working with extreme cognition and perception manipulative projects. He is known as the Father of Cybersex after he built the worlds first full-body, tele-tactile communication system in 1993.

CONTACT: <http://sirene.nta.no/stahl>

THE EXTROPIAN HERESY

Wittgenstein persuasively argued that philosophy is the result of imperfections in our language, impossibilities which had caught themselves up in the rough net of our words. Talk about the self, presented as neatly bounded, opens onto a mystical incompleteness, a metaphysic which accepts the a priori reality of something that has never been measured or tested or even observed, except upon the interior boundaries of a being that likewise can not be demonstrated to exist.

When I began work as an engineer, nearly twenty years ago, I practiced the ancient and venerable art of burning EPROMS, downloading bits of hand-tooled machine code into a thousand quantum reservoirs. This seemed less a transference than a dissemination; the original remained on a floppy disk, useless outside of its target software, but still intact, whole and complete. Only in the act of duplication did my software imaginings meet reality, only then could they be tested for truth.

This truth, built up from Boole's first axioms into the finer statements of logic which characterize all electronic simulacra, possessed the reductive reality of the machine, identifiable parts entirely susceptible to the glamour of language, a tongue sharp with mathematic precision, but dumb to the world. Excepting number, the computer knows no symbols or objects or things, per se, but only adds and subtracts and weighs and divides.

Equating an indefinable (the self) to an inexpressive (the dead logic of the lithic), presents a category error of the highest order: one of these is not a number, nor a thing, but only a word – a glyph which stands for and therefore presents itself as manipulable, but remains outside the frame of the physical, beyond any merely mechanical grasp.

Downloading the self is an oxymoron, and a myth, like salvation before it.

Mark Pesce

BIOGRAPHY: Internationally recognized as the man who brought virtual reality into the World Wide Web, Mark Pesce has been exploring the frontiers of the future for nearly two decades. The author of three books – including a classic text, *Browsing and Building Cyberspace*, which sold over 70,000 copies in six languages – Pesce is widely respected as a technologist who possesses vision in equal measure to his technical prowess, paired with a unique ability to translate abstract concepts into concrete explanations. Known for captivating his audiences with a mixture of storytelling and hard edged science, Pesce has spoken before audiences around the world.

While the technology press quotes Pesce frequently, mainstream publications such as *Forbes*, *ASAP*, *TIME* Digital, *WIRED* and *The New York Times* have profiled him and his views on the future of interactivity. A well-respected journalist, Pesce has written for *WIRED*, *Feed* Magazine, *Salon* Magazine, and numerous Ziff-Davis periodicals.

In September of 1998, Pesce received an appointment as Chair of the Interactive Media Program at the University of Southern California's world-renowned School of Cinema-Television. His mandate – to bring cinema and broadcast television into the interactive era – led him to create a program that encourages creative vision and is producing a generation of entertainment professionals shaping the media of the next century.

Joseph Strout will discuss the potential technology of "mind uploading," that is, copying a person's brain into an artificial device. This technology, which might be developed in the next century, would allow a nearly unlimited lifespan and adaptation to a wide variety of environments. The lecture will cover the scientific basis for this possible development, as well as some of the social and philosophical ramifications. For example, how can we tell whether an uploaded individual is really the same person as before? How will this technology affect our colonization of the solar system and our effect on the Earth? And on a more practical level: is this technology really possible, how would it work, and how soon might it be developed? Mind uploading will defy assumptions of mortality and biological limitations which have been with us since the dawn of culture. In this talk, we will begin the slow process of challenging and changing those assumptions.

BIOGRAPHY: J. Strout received a Bachelor of Arts degree in Psychology from Miami University in Oxford, Ohio, followed by a Master's degree in Neuroscience from the University of California, San Diego. His interest in mind uploading arose naturally from combined interests in computers and the brain; his research projects have included work in artificial intelligence, artificial neural networks, electrophysiology, and three-dimensional microscopy. Mr. Strout is currently working in a neuroscience lab at the Salk Institute in La Jolla, California, where he develops software to control multi-channel physiology experiments and analyze the resulting data.

Ein Text zur Geste der Manie des Wiederholens zeigt, wie der Zwang und Drang zur Aneignung sich eigentümlich fortschreibt, wovon alle wissen: Eigentum ist Diebstahl. Was da aber geholt wird, das ist nicht die Wiederkehr des Immergleichen, es ist das Spezifische in der Besonderheit der Person. Diese Person eignet sich Gedanken und Ideen an, statt Geld wie Hitchcocks Marnie, und verliert dabei die Anführungszeichen. Ausweisen kann sie sich an der Grenze. Wer von Wahrheit spricht, simuliert. Simulakren waren immer schon eine Sache des Webens und Flechtens, nicht erst durch die neuen Medien. Die Methode: Slam, Spam, Sampling – bis vom menschlichen Geist als Kidnapping die Rede ist oder gleich laut gesagt wird: Das ist alles nur geklaut, gestohlen und geraubt. Erfolgreiche Strategien in der Matrix bedienen sich der Funktionstaste "Cut", "Copy" und "Paste" und Tragödien erklären sich mit "host not fond" - "unrecoverable error" - "heal separation" - "rebot system?". (lob, ffq;-) and :-*

Marion Strunk
Kunsttheoretikerin und Bild-Künstlerin

Die Telepräsenz ist die Zukunft der Multimedia-Systeme, die es ihren TeilnehmerInnen erlaubt, berufliche und private Erlebnisse, Treffen, Spiele und Parties miteinander zu teilen. Die Konzepte der verteilten virtuellen Umgebungen bilden eine Schlüsseltechnologie zur Verwirklichung dieser Telepräsenz. Der Einsatz virtueller Menschen in der gemeinsam genutzten Umgebung ist ein wesentliches Unterstützungsinstrument für diese Präsenz. Realistische 3D-Avatare in Echtzeit werden in Zukunft von grosser Wichtigkeit sein. Zur Bevölkerung der virtuellen Welt benötigen wir aber interaktiv wahrnehmende Akteure. Das wirkliche Ziel ist bei der Erschaffung realistischer und glaubwürdiger virtueller Akteure, intelligente, selbständige und virtuelle Menschen mit Anpassungsfähigkeit, Wahrnehmung und Gedächtnis zu schaffen. Diese Akteure sollten befähigt sein, unbehindert und emotional zu handeln. Im Idealfall handeln sie bewusst und sind schwer einschätzbar.

Wie weit sind wir aber von einer derartig idealen Situation entfernt? Unsere interaktiven Akteure sind in der Lage, die virtuelle Welt und die Menschen, die jene und die wirkliche Welt bevölkern, wahrzunehmen. Dank ihrer Wahrnehmung handeln sie selbständig. Ihre Intelligenz ist künstlich und beschränkt sich auf Resultate, welche die Entwicklung der neuen Methoden künstlicher Intelligenz ermöglicht. Wie auch immer, die Repräsentation in der Form von virtuellen Akteuren bietet eine Möglichkeit, den Fortschritt visuell zu evaluieren.

Wir dürfen erwarten, in Zukunft auf intelligente Akteure zu treffen, die lernfähig sind oder verschiedene Situationen erkennen können.

Daniel Thalmann

Telepresence is the future of multimedia systems and will allow participants to share professional and private experiences, meetings, games, parties. The concepts of Distributed Virtual Environments are a key technology to implement this telepresence. Using Virtual Humans within the shared environment is an essential supporting tool for presence. Real-time realistic 3D avatars will be essential in the future, but we will need interactive perceptive actors to populate the Virtual Worlds. The ultimate objective in creating realistic and believable virtual actors is to build intelligent autonomous virtual humans with adaptation, perception and memory. These actors should be able to act freely and emotionally. Ideally, they should be conscious and unpredictable. But, how far are we from such an ideal situation? Our interactive perceptive actors are able to perceive the virtual world, the people living in this world and in the real world. They may act based on their perception in an autonomous manner. Their intelligence is constrained and limited to the results obtained in the development of new methods of Artificial Intelligence. However, the representation under the form of virtual actors is a way of visually evaluating the progress. In the future, we may expect to meet intelligent actors able to learn or understand a few situations.

Daniel Thalmann

BIOGRAPHY: Daniel Thalmann is a pioneer in research on Virtual Humans. His current research interests include Real-time Virtual Humans in Virtual Reality, Networked Virtual Environments, Artificial Life, and Multimedia. He is coeditor-in-chief of the Journal of Visualization and Computer Animation, member of the editorial board of the Visual Computer, the CADDM, Journal (China Engineering Society) and Computer Graphics (Russia). He is cochair of the EUROGRAPHICS Working Group on Computer Simulation and Animation and member of the Executive Board of the Computer Graphics Society. Daniel Thalmann was member of numerous Program Committees, Program Chair and Conference Chair of several conferences. He has also organized 4 courses at SIGGRAPH on human animation. He has published more than 200 papers in Graphics, Animation, and Virtual Reality. He is coeditor of 25 books, and coauthor of several books. He is also codirector of several computer-generated films with synthetic actors including a synthetic Marilyn Monroe shown on numerous TV channels all over the world.

CONTACT: <http://ligwww.epfl.ch>

While the media has been busy proclaiming the death of VRML, blaxxun interactive Inc. has quietly developed it into a powerful platform for virtual reality and on-line avatar based virtual worlds. Peter Graf, Director of Engineering at blaxxun, will show examples of the high-quality copies of real life environments achievable in Web-based 3D worlds, and demonstrate a tool for transferring real life features onto animated human avatars.

Tamiko Thiel's interest in the dramatic structure of time-based art media led her from the analog video realm to search for digital simulation tools that allow control over the spacial layout and time structure of her works. VRML, run on a high-end graphics PC, allows not only the simulation of multi-channel video installations, but also the construction of tightly choreographed reactive spaces where the viewer's presence activates the drama. She will demonstrate a number of works in progress that go beyond simulation to become virtual art environments in their own right.

Peter Graf

BIOGRAPHY: Tamiko Thiel studied Product Design Engineering at Stanford University, human-machine interface design at MIT's Media Lab and Biomechanics Lab, and fine art at the Academy of Fine Art in Munich, Germany. She has exhibited her video art installations in the US, Europe and Japan. She was creative director and producer of the award-winning virtual reality playspace for seriously ill children, Starbright World, working closely with Starbright's chairman Steven Spielberg. She has taught design theory at Carnegie Mellon University and created the visual form for a series of massively parallel supercomputers, the Connection Machines CM-1 and CM-2.

From November 1999 - March 2000 she will be artist in residence at THE INTERNATIONAL ACADEMY OF MEDIA ARTS AND SCIENCES (IAMAS), Ogaki, Japan to complete the virtual reality art project "MANZANAR: GARDENS OF THE HEART." <http://mission.base.com/tamiko>

Peter Graf studied Computer Science at the Technical University in Munich, Germany. He is an expert in network communication systems and server design, and has brought companies like the New York Times onto the World Wide Web. In 1995 he co-founded blaxxun interactive Inc., a leading company in the field of virtual on-line community, where he is Director of Engineering. <http://www.blaxxun.de>

VIPER-Forum CUT+COPY
Retrospektive



Das diesjährige VIPER-Forum ist mit einem Begriff aus dem Computeralltag überschrieben: CUT + COPY. Aber nicht zufällig sind "Cut" und "Copy" auch die häufigsten Befehle bei der kommerziellen Filmherstellung: Schnitt!, wenn eine Aufnahme beendet wird, und Kopieren!, wenn sie für gut genug befunden wird, um in die engere Auswahl für die Postproduktion zu gelangen. Darin deutet sich schon an, daß mit CUT + COPY jedes Laufbild seit 1895 gemeint sein kann. Diese neuartigen Mediengrundlagen des 20. Jahrhunderts haben die gesamte Kultur erfaßt, zuerst die Bewegungen der Avantgarde, zuletzt den Alltag der Datenverarbeitung. Die Einheit von Autor, Idee und Text ist nicht mehr unwidersprochen: Schnitt (Einschnitt) und Kopie (Wiederholung) sind Techniken der Verletzung (eines "Originals") und der Mutation (hin zu einem neuen "Werk").

In Computerbefehlen wie KOPIEREN / EINFÜGEN, SUCHEN / ERSETZEN, MARKIERUNG LÖSCHEN, DOKUMENT SCHÜTZEN ... RÜCKGÄNGIG: EINGABE, NEUES FENSTER, REFERENZ NACHSCHLAGEN, SPEICHERN UNTER ... etc. leuchten – mit ein wenig Phantasie – Metaphern für solche künstlerische Methoden auf, die in den letzten zwei-einhalb Jahrzehnten (erneut) große Bedeutung und Intensität gewonnen haben, und die in engem Zusammenhang mit den Auf-faltungen der Kunsttheorie und der technologischen Entwicklung stehen: Strategien wie Appropriation und Dekonstruktion, Sampling, Remix/Remake/Remodel, Found Footage, Copy Art, Fake und Culture Jamming, der Begriff der "Relektüre", der Topos Archiv/Bibliothek/

Datenbank, der verstärkte Bezug auf die Psychoanalyse ... Eine Filmreihe zu diesem riesigen Begriffsfeld zusammenzustellen, heisst auch: auf "Repräsentativität" zu verzichten. Es gilt, eine Schneise – oder zwei – durch das Feld zu schlagen. Statt der allgegenwärtigen Debatte über die Verschmelzung filmischer und digitaler Verfahren (das ist eine andere Geschichte) soll eine "Rückschau aufs Kino" versucht werden, so als hätte es soeben geendet. Über weite Strecken werden sich einige "klassische" Beispiele mit Werken aus den 80er und 90er Jahren unterhalten: Formen der filmischen Wiederholung, die nicht Festigung, sondern Destabilisierung zum Ziel haben. (Bei Freud kommt im Doppelgänger und im Wiederholungszwang das Unheimliche zum Ausdruck – in der Wiederholung kehrt das Verdrängte zurück.) Den "Autor", das künstlerische Subjekt, können allerdings auch sie nicht zur Gänze bannen. So treten neben die vielfältigen Gespenster und Doppelgänger dieser Schau auch einige Leitgespenster, z.B. Alfred Hitchcock, Bruce Conner, Jean-Luc Godard.

Der erste Teil heißt SUCHEN / ERSETZEN und ist ein Nacht- und Spielfilmteil: fünf phantasmatische Geschichten über die Replikation des/eines Menschen. Quelle und Anlaß für diese kleine Reihe ist Hitchcocks VERTIGO, der – dank diverser künstlerischer Interventionen und filmkultureller Aufwertungen – in den letzten 15 Jahren zu einem signalhaften Artefakt geworden ist. Die Kette der Vertigo-Vampire reicht von bildenden Künstlern wie Victor Burgin, Cindy Bernard,

Douglas Gordon, David Reed über den Filmmacher/Künstler Chris Marker (die Figur der Madeleine – Kim Novak – wird bei Marker zum Äquivalent der madeleines bei Proust) bis hin zu solch unterschiedlichen Regisseuren wie David Lynch, Jean-Luc Godard, Abel Ferrara, Raül Ruiz, Sogo Ishii oder John Hillcoat. In ihren Bearbeitungen wird die Motivatik von VERTIGO vielfach aktualisiert. Sein Thema – und das seiner Nachfolger – ist die mysteriöse Wiederkehr einer/eines Toten bzw. die Doppelung einer/eines Lebenden, die die gebräuchlichen Vorstellungen von Identität, Individualität und Subjektivität wanken lassen. Zugleich befördern diese Kunstwerke und Filme selbst eine Art Wiedergängerkultur in bezug auf VERTIGO: Replikation eines Films.

Der zweite Teil der Schau heißt KOPIEREN / EINFÜGEN und schließt an die umfassende Erforschung des "Found-Footage-Films" an, die von VIPER in den Jahren 1991/92 geleistet wurde. Die Rolle, die diese Arbeitsweise in der visuellen Kultur einnimmt, ist seit damals noch prominenter geworden (und hat längst auch die Film- und Video-Installateure der bildenden Kunst erreicht); immer häufiger sind Found-Footage-Filme auch im abendfüllenden Format zu finden – z.B. bei Mark Rappaport, Johan Grimont, Craig Baldwin, Peter Delpout, Oleg Kowalow, Yervant Gianikian und Angela Ricci Lucchi, Gustav Deutsch, Péter Forgács ...

Einige Blöcke dieser Reihe haben das Kino selbst zum Thema: REAR WINDOW versammelt fünf herausragende Bearbeitungen des frühen Films, das Programm A MOVIE gräbt

tiefe Kerben in die Mythologie Hollywoods. Zwei weitere Programme verlaufen entlang "imperial Images" und sind ein wenig wie perverse Wochenschauen organisiert: REPORT schlägt einen Bogen von Mussolini bis zum späten Kalten Krieg, BON VOYAGE untersucht den Blick der Reisenden und der Kolonialisten. In SABOTAGE finden sich diverse Formen von "culture jamming" oder "detournement" (im Sinne Guy Debords) versammelt: Freibeuter, Situationisten, Copyright-Zerstörer. VALSE TRISTE ist ein elegischer, am Ende fast mörderischer Tanz in fünf Drehungen zwischen Kindheit und Tod. THE SECRET AGENT präsentiert Jean-Luc Godards Arbeit an der, gegen die, mit der, für die Filmgeschichte; und TO CATCH A THIEF zeigt Bruce Conner, einen der großen Künstler der Moderne, im Kreis von Zeitgenossen und "Kommentatoren". Das Kino der gefundenen Objekte, das sich in diesen acht Programmen ausbreitet, praktiziert immer einen doppelten Rückblick, betreibt immer zweifache Geschichtsschreibung: Es interpretiert die verwendeten Filmmaterialien und zugleich die Gesellschaft, das Denken, das in diesen Artefakten zum Abdruck gekommen ist – egal, ob es sich dabei um Spielfilme oder Home movies, um Wochenschauen oder wissenschaftliche Filme handelt. Vielleicht ist die Aura aus Zorn oder Melancholie, die viele der gezeigten Filme auszeichnet, diesem doppelten Rückblick geschuldet. KOPIEREN / EINFÜGEN geht selten ohne Verluste oder Aggression vorstatten.

Alexander Horwath

VIPER-Forum CUT+COPY .i|iiIIIIiittYIIIt|tI|tiIIIt|+
Web and CD-Rom .,iiIIIIvtIi|+|iIIIttV|IIItVYi+I|
presentations .,|tYIIItIi++++=+|+|I|itItti|+i|
:|ttIiiiIIIIi|=|==++i+++|iIIiIit
|iIIIttIii|++|=:::;;=++++i+IIIIY
|ttIti+|+=+==+;+=;+|+=+=|||itit
;iYiiii|||I|=;::;==|=|++||=+;++++
;iiI|iii|iIIIi+=;=||II||++itti++;+;+=
|||II|tiittYti|=+|ItYVVVVYtIIiItYI||+|+
|iiii+VI+ttIIiI+|ttVXXXXRXXXXVti|i|iii
=|++t|+|iYtiIIi+tYYYRXXRXXRXXRRRY|+i;=+
+=+ii=+++tIII|IiItYVVRXXXXXXRXXRRRRRVY|+=:
++|+;=+++|++iitIittVYVXXXXXVRXXXRVXXYVI++;
+i|=;+=+|=+|i|tIttYVVVXVXVVVVRXXXVVVVVVVVI=
+=++::+=++ti++ttYVVVYYttXVYYtiitYVVVVVt
=++=:;;+I+++++IiYtVYYttI|+|+++ItYtttttVt
++=;,,,+VI=::;+ittVYVti||;::;=::=|IttttV
i|+=;,,,;I:::;YRRVI|=;it;=I+iVVVVVYY
+||+;,,,;VI|tY==++YRXXRVYYi|+|IVRXXXVYYV
|+=.::;=VXVYYiYVYXRXXVRRRXXRXXRXXVYYYYI
+|=,;::;|VXXXRRRRRVXRRVXRRRMRXXXXXXVYYttIi
|=,;,+YXXXRXXVtXRXVXXRXXRXXXXXXVXtttIIt
I|+=:;+:IYVVXXVYttRXXVXXVVVVVVVVVYYttIiYt
it|i+=:;:IttYttII+ttti==+VYtYYtttItIIItttt
|Iiti:;,,,;itiiiIVVti+|tYVXXVY|itttIttVYYV
i+iit+;::;Ii|itYVVVXVXVXXVYYi|ttVVVVVYYt
i=;=+;,,,;tItitI==|=|+=:++iIVVVVYYYYti;
||+=+;+;,,,;iItVXVttItYIi|tYVXXVttYVY|;
i+=;=+;,,,;ItVYYI+++ittVVVVVVYYtIi+;
|+=;=+;,,,;iVXVVVVXXXXXVVVtIIi+;::;
|+=|=;,,,;=YVXXXVXXVVVVYtIi|;,,,;
;|=|=;,,,;|tItItIii++++=;=;=:::
+ii+;,,,;=;=+++++;=;=;
ii+=+==:,,,;=+=;==+|=;,,,;
i+++|=;,,,;|++=;=;=;=|

VIPER-Forum

NET_ART UND HYBRIDMEDIA SELEKTION

SAMPLING = ART

Sampling ist eine zeitgenössische Kulturtechnik im akustischen wie visuellen Bereich. Sie trägt zur Neuinterpretation der Kunst an und für sich bei. Ihre Verfahrenslogik ist eng verknüpft mit der Computer- und Netzwerktechnologie. Das kulturelle Gedächtnis der Information-Technologies-Society wird durch Methoden der DJ-Culture geschult. Neue Techno-Communities formen sich aus. Es entstehen kreative Ansätze in der Interpretation medialer Lebensrealitäten.

Die politischen Konditionen der systemerhaltenden immateriellen Arbeit, Teledemocracy, Cyber-Versprechungen und Utopien: sie recodieren und formieren sich um elektronisch geprägte lebensweltliche Bedingungen. Aspekte der Identitätsproblematik belegen diesen Transformationsprozess.

Zur Umformung von Identitäten trägt wesentlich die DJ-Culture mit ihren Verfahren des Sampling, Non Copyright und "Audiac" bei. Art und Weise solcher Erfahrungssteigerung entspricht den zeitgenössischen Konzepten der rekursiven Kreativität, der Neukombination und Rekodierung anstelle der puren Neuerfindung. Ada Lovelace war wohl die erste Protagonistin dieser Verfahren. Sie schrieb einen Text in Rekursion auf das Konzept der Differenziermaschine von Charles Babbage; mit der "Schleife" legte sie die Grundlage für alle späteren Programmiersprachen.

AVATAR = ONLINE IDENTITY = GENDER

Das elektronische Netz ist heute Austragungsort fiktionaler und multipler Identitäten. Online-Erlebnisse lassen sich in Begriffen von Multiplizität, Fluidität und Fragmentierung beschreiben. Sie gehören zu den Termini postmoderner Subjektivitätskonstruktion. Die Umsetzung strukturalistischer und postmodernistischer Gedanken scheint im Jetzt der elektronischen Netze stattzufinden.

Solche Überlegungen werden wiederum relativiert durch Modelle von Online-Identitätshüllen, die als Con-dividualitäten unter dem Namen Luther Blisset im Netz ihre Verkörperung finden (ähnlich dem bekannten Real Life-Modell des Subcommandante Marcos als einer von jedem benutzbaren Maske). Identitäten, die jede/r annehmen kann, scheinen ein neues Lebensweltmodell zu sein. Dabei handelt es sich aber um historische Konzepte: der psychogeografischen Gesellschaft der 50er und 60er Jahre, der Neoisten und Situationisten sowie der Pop- und Kunstavantgarde der 80er Jahre, welche ins Netz der elektronischen Gegenwart hineingetragen worden sind.

Wenn Visionen zu sexueller Identität und ein Bewusstsein über individuelle Identitätskonstruktion auch im Ansatz schon historisch vorhanden waren, so sind diese heute doch "urgent". Was Avatarforschung noch nicht leisten kann, ist avancierten Konzepten aus bereits 20-jähriger Gendertheorie und -praxis zu entnehmen, die noch immer wichtige theoretische Grundlagen leistet.

Auch die niederländische Webbeobachterin und Kunsthistorikerin Deanne Hurst hat bei den Avatar-UserInnen auf ihrer CD-ROM "Gender media art, AXIS 1999", hervorgehoben, dass sie ihr Geschlecht wechseln. Gender, Transgender und Queer wirken aber nicht nur inspirierend, quasi als Musen, auf die Artefakte der Kunst und Massenmedien, sondern haben auch handfeste Auswirkungen auf das globalisierte Real Life - auf seine Ästhetik und Bildkultur ebenso wie auf seine Stereotypen, wie beispielsweise in "Online Habitats".

IMMERSIVE ENVIRONMENTS = 3RD WEB

Immersive Umgebungen, das Eintauchen in spielerische Echtzeit-3D-Umgebungen, verbunden mit echten Kommunikationsräumen, gehen einher mit Fragen nach einer online-Selbstdarstellung.

Datenbanken zu Avataren entstehen meistens auf Massenspeichern und weichen die Grenzen der CD-ROM auf. Die Online3D-Multiuser-Community ist zudem bereits daran gewöhnt, Echtzeitengines zuerst von einer CD aus zu installieren und erst dann mit entsprechender Ausrüstung online zu gehen. Diese neuen Hybride, Kombinationsformen der Medien, werden von Künstlern und Künstlerinnen aufgenommen und neu adaptiert. Ihr Ziel ist ein Eintauchen, eine Immersion in die Virtuellen Realitäten, die sie in Ausformungen wie dem 3rdInternet, dem Web3D, finden.

Margarete Jahrmann

BIOGRAPHY: University for Angewandte Kunst Vienna+ Rietveld Academy. Workingfiles are konsum arts server, <http://www.konsum.net>, games and web3D applications. Lecturer for Multimedia at the Universität für Gestaltung Linz and for programminglanguages at the University for Angewandte Kunst Wien, Mkl. Visuelle Mediengestaltung, 1999 Guest Professor for hybrid media at University for arts and industrial design Linz.

Participating@
Siggraph99/ Los Angeles, OpenX /Ars Electronica99, net-condition, ZKM Karlsruhe, 3D gamelevel for SYNWORLD/ Museumsquartier Vienna, VRML_Art Show 99/ Heinz Nixdorf Museum Paderborn, European Media Festival Osnabrueck 98/96, 1st Cyberfeminist Internationale 97 at Documenta X.

Concepts and programming of arts and mediathory events and series as Interwinedness- Reflecting the Structure of the net/ArsElectronicaCenter Linz, <http://interwine.aec.at>, book is published 1999 at Ritter Verlag

CONTACT: superfem@konsum.net
<http://www.konsum.net/fem>

SAMPLING = ART

Sampling is a visual and acoustic technique in contemporary culture that helps to reinterpret art in itself and for itself. It's logical procedure is closely linked to computer and network technology. The cultural memory of the information-technologies-society is trained through the methods of DJ-culture. New techno-communities form themselves. This leads to creative starting points for interpreting realities of life in the field of media .

The political conditions of non-material work that keep the system alive such as teledemocracy, cyber-promises and utopias, re-encode and form themselves around electronically characterized real life conditions. Aspects of the problems of identity confirm this transformation process.

DJ-culture significantly contributes to the reshaping of identities, through the procedures of sampling, non-copyright and "audiac". In this way such an enhancement of experience corresponds with the contemporary concepts of recursive creativity: new combinations and re-encoding instead of pure new invention.

Ada Lovelace was probably the first protagonist of this procedure. She wrote a text as a recursion to the concept of Charles Babbage's difference engine; with the "loop" she created the basis of all following program languages.

AVATAR = ON-LINE IDENTITY = GENDER

Today the electronic web is a place to have fictional and multiple identities. On-line-experiments can be described with such words as multiplicity, fluidity and fragmentation. They belong to the terms of post-modern subjectivity construction. The conversion of post modern and structural thoughts seems to take place in the Now of the electronic webs.

Such notions are on the other hand relative when one takes a look at models of on-line-identity-husks, that are embodied in the net as con-dividualities under the name Luther Blisset (similar to the well known real life model of the sub-commandante Marcos, as a mask that could be used by anyone). Identities that can be taken on by anyone seem to be a new model in today's world. Actually this deals with historical concepts of the psycho-geographical society of the fifties and sixties, the neoists, and situationists, as well as the pop and art avant-garde of the eighties that have been transported into the electronic net of the present.

If visions about sexual identity, as well as a consciousness about individual identity construction were already historically present at the beginning, then these are even "urgent" today. What avatar research can not fulfill yet, can be deducted from the advanced concepts based on 20 years of gender theory and practice.

They still serve as an important theoretical basis. The Dutch web observer and art historian Deanne Hurst emphasized that the avatar users on her CD-ROM "Gender media art, AXIS 1999" change their sex. But gender, transgender and queer do not only have an inspiring effect as muses, on art work and the mass media, but also on globalized real life- its aesthetics and image culture as well as on the stereotypes, such as in "on-line habitats".

IMMERSIVE ENVIRONMENTS = 3D 3RD WEB

If one looks at immersive environments or the diving into playful real time 3D environments, linked with real communication rooms questions about an on-line self-portrayal arise.

Data bases about avatars emerge, mostly on mass storages and soften the borders of the CD-ROM. The on-line 3D-multi user-community is already used to installing real time engines first from a CD and only afterwards going on-line with the necessary equipment. These new hybrids, combination forms of the media are first absorbed by the artists and then newly adapted. Their goal is diving in, the immersion into virtual realities. You can find their formations in the 3rd internet, the 3D web.

Margarete Jahrmann

VIPER-Forum

INTERNATIONALE INTERNETPRÄSENTATIONEN

Willkommen auf unserer neuerprobten, dynamischen Internet-Playstation! Machen Sie sich selbst bitte vertraut mit den Kontrollen und der anspruchsvollen Benutzerführung: CUT + COPY, VIPER 99.

Folgen Sie dem CUT + COPY-Leitgedanken, den diesjährigen VIPER-Vitrinen mit ausgewählten Internet-Arbeiten internationaler KünstlerInnen und geben Sie die Kontrolle in die Hände der BenutzerInnen/SpielerInnen zurück. Sie werden dadurch Zugriff zum Code erhalten, Daten zerschneiden und das Originalwerk endlos umformen und wieder aufbauen.

Das andauernde Entnehmen von Rohmaterial und Geschichten, fließenden Klängen und Gerüchen setzt Sie als UserInnen dem Spiel eines endlosen Informationsflusses und möglicher Fluchtpunkte aus. Fallen Sie trotzdem einmal aus dem Spiel, machen Sie sich sogleich daran, die virtuelle Spielstation wieder zu betreten. In einigen Arbeiten wird dabei tief unter die Haut geschürft oder es werden geographische Oberflächen seziiert, um darunter die pure Architektur eines meta-realen Fleisches zu entblößen. So ist CUT + COPY ein Ort des Entdeckens, an dem ursprüngliches Quellen-Material gegenüber der Fälschung ausgespielt wird, um eine genuine Verschmelzung zu erzeugen von Realem - und nun kopiere!

Sind Sie zum Zentrum des Spiels vorgestossen, werden Sie feststellen, dass gesampelte und neuwertete Dateien, Texte, Töne und Informationen ein erstaunliches, spielerisches

Erlebnis bieten. Und es ist Teil einer endlosen und fortwährenden Konstruktion neuer Lebens- und Kommunikationsformen zwischen UrheberInnen und BenutzerInnen. Als SpielerIn beeinflussen Sie den tektonischen Wechsel der AutorInnenenschaft, sobald Sie die kopierfreie Codierzone betreten haben. Nehmen Sie sich die Freiheit, Ihre eigene Illustration in das Netzwerk zu kopieren, um wiederum konsumiert und recycelt zu werden - von sich selber, von den anderen, mir, dem Autoren ... und dies immer und immer wieder.

Die Online-Vitrine von VIPER wird Ihre Selbstüberwachungsgeräte ausschalten und Sie zum Teilnehmer und zur Teilnehmerin der Performance aus einer Vielzahl von MitspielerInnen machen. Wirken Sie dabei kreativ mit an der Unterstützung des Einsatzes neuer Medien, welche unbestreitbar in die Richtung eines interaktiven Mediums in TV und Film führt.

Auf letzter Stufe ist es den KünstlerInnen überlassen herauszufinden, "what to copyright, copyleft"; auf welcher Seite des CUT + COPY sie stehen. Doch Sie als BenutzerIn machen es erst zum Geschehen, ja, als UserIn sind Sie das eigentliche Geschehen, denn schliesslich sind Sie authentisch und der prä-sentierete Rahmen ist nichts anderes als 'art works': künstlerische resp. künstliche Werke.

Maria N. Stukoff
Künstlerin für Neue Medien, Manchester GB

VIPER-Forum

INTERNATIONAL WEB PRESENTATIONS

Welcome to the new improved dynamic internet Playstation. Before entering, make yourself familiar with the controls and the challenging guidelines: CUT+ COPY, VIPER 99.

Following the CUT + COPY manual, this year 's VIPER showcases of selected internet work produced by international artists, puts the control back into the hands of the user/ player. You will access the code, intersect the data and endlessly reshape and reconstruct the original work. The ongoing hi-jacking of raw material and histories, the floating sounds and smells, expose the user to play with the continuous flow of information and gamble with possible exit points. Once out, find your way to re-enter the virtual Playstation. Some works cut skin deep or dissect the geographical surfaces, exposing the bare architecture of meta-real flesh beneath. CUT + COPY is the place for discovery, where original source material is being played off against the fake, creating a genuine fusion of the real - and now copy!

Proceeding to the centre of the game, sampled files, texts, sounds and information are recycled to create a wondrous, playful experience. It is all part of one endless and continuous construction of new lives and modes of communication between author and user. The tectonic shift in authorship is determined by the player entering the copyfree zone of code. Take the freedom to copy your own illustration into the network to be again consumed and recycled by you, others, me, the author...

The VIPER online showcase will switch off your self-monitoring device and make you become part of the performance with a multiplicity of co-gamers. Creatively maintain a grand impact in the development of new media practices, undeniably leading towards interactive media in TV and film.

At the last level, it is for the artists it is to know what to copyright, copyleft, give away or CUT + COPY themselves. The user is making it happen, the user is the happening, after all you are authentic and the frameworks presented are nothing but authentic art works.

Maria Stukoff
new media art practitioner, Manchester UK

VIPER

NEUE
LUZERNER ZEITUNG

www.neue-lz.ch
surfen Sie weiter

VIPER '99
27.-31.10. Luzern

BLUE BALLS NIGHTS

31.10. Olu Dara 28.11. Eric Bibb Kaufleuten Zürich

CHEMICAL BROTHERS

29.10. Reitschule grosse Halle Bern

WILLY DEVILLE

29.10. Volkshaus Zürich

BETTY LEGLER «HUMANAUT»

3.-15.11. verschiedene Orte

WORLD MUSIC VOLKSHAUS ZÜRICH

4.11. Afro Cuban Allstars 5.11. Misia 30.11. Cesaria Evora

EMEL

5.11. Cucaracha Altstätten 6.11. Metro Olten 8.11. Atlantis Basel

RAY WILKO / MOTHER'S PRIDE

6.11. Salzhaus Winterthur live auf DRS3 ab 20.00 Uhr

LESUNG «EDUARDS HEIMKEHR» VON PETER SCHNEIDER

7.11. Hoftheater Zürich live auf DRS3 ab 20.00 Uhr

RED HOT CHILI PEPPERS

13.11. Hallenstadion Zürich

WORLDSERIES

25.11. Orchestre National des Barbès Kaufleuten Zürich

NOKIA NIGHT OF THE PROMS

9.12. Hallenstadion Zürich





gen für ein gemütliches

The Competitions



Internationaler Wettbewerb EINFÜHRUNG

Mit insgesamt 50 innovativen und experimentellen Film- und Videoarbeiten aus 17 Ländern demonstriert auch der diesjährige Internationale Wettbewerb bei VIPER wieder eine phänomenale Vielfalt und Qualität, waren doch ca. 700 Arbeiten aus 35 Ländern eingereicht worden. Opulente Bildorgien stehen neben streng komponierten Struktur- und Material-Studien und politische Essays neben skurrilen Inszenierungen. Das Leitmotiv jeder Ausgabe von VIPER-Programmen wird beharrlich dekliniert und variiert: die Beschäftigung mit Film und Video als Medien, mit den Mechanismen von Kino und fiktionaler, dokumentarischer und experimenteller Bildsprache (vor allem in den Programmblocken GUTE PROJEKTION, CINEMA/CINEMA, THE REINVENTED MELODRAM) – auch und gerade im Hinblick auf den Einbezug "neuer Medien". Wichtig und präsent in vielen Arbeiten sind in diesem Jahr die Themen Identität und Abbild (beispielsweise in Barbara Konopkes BINARY NOTES, Deanna Bowens SANDOMASOCHISM, David Larchers ICH TANK). Als trotzen sie dem universellen Malstrom alltäglichen Bildertaumels, insistieren viele AutorInnen mit einem präzisen Blick auf vermeintlich Beiläufigem (Robert Suermond in MURPHY'S LAW), abgegriffenen Klischees (Robert Arnold in MORPHOLOGY OF DESIRE) oder Verkürzungen der Zeitgeschichte (TERRORVISION von Karin Bürki).

Auffällig ist in diesem Jahr die verstärkte Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und politischen Themen, Fragen zu Geschichtsschreibung und konkrete Parteinahme für ethnische, kulturelle, politische

Minderheiten (DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS von Walid Raad, MEANINGLESS DRAMA von Angela Melitopoulos und SANDOMASOCHISM). Besondere Aufmerksamkeit verdient auch die Tatsache, dass es einen deutlichen Trend zu längeren Arbeiten gibt. Essays und vergleichsweise epische Formate von 30 und mehr Minuten sind keine Seltenheit mehr. Caspar Strackes Opus magnum CIRCLE'S SHORT CIRCUIT zeugt beispielhaft vom leidenschaftlichen künstlerischen Willen, ästhetisch und technisch in den Grenzbereich des Machbaren vorzudringen, sowohl mit den Mitteln der Darstellung wie mit gesellschaftlichen, technischen und wissenschaftlichen Entwicklungen.

Die Filme und Videos werden jeweils einmal im Kino vorgeführt. Direkt im Anschluss an die Vorführung besteht im Kino Gelegenheit zum Gespräch mit den anwesenden AutorInnen. Zusätzlich zur Präsentation im Festivalkino stehen für interessierte BesucherInnen im Rahmen der MediaLounge/Videothek Visionierungskassetten zur Verfügung, um Arbeiten nochmals sehen oder Versäumtes nachholen zu können.

Eine internationale Jury (siehe Seite 68) verleiht den VIPER INTERNATIONAL AWARD, der von Panasonic gestiftet und mit CHF 10'000 dotiert ist.

Conny E. Voester

International Competition INTRODUCTION

With altogether 50 innovative and experimental film – and video works from 17 countries, this year's International Competition at VIPER again demonstrates a phenomenal abundance and quality. (700 works from 35 countries were submitted). Lavish streams of pictures can be found next to strictly composed structure and material studies as well as political essays next to comical productions. The "Leitmotiv" of each edition of VIPER programs is carefully varied: The consideration of film and video as media, with the mechanisms of cinema and fictional, documentary and experimental image-language (especially in the programs GOOD PROJECTION / CINEMA / CINEMA, THE REINVENTED MELODRAMA) – also and exactly in view of the inclusion of "new media".

What is important and present in many works this year are the subjects identity and copy (for example in Barbara Konopke's BINARY NOTES, Deanna Bowen's SANDOMASOCHISM, David Larcher's ICH TANK). As if they would defy the universal maelstrom of daily image frenzy, many authors insist, with a precise look, on apparent triviality (Robert Suermond in MURPHY'S LAW) used clichés (Robert Arnold in MORPHOLOGY OF DESIRE) or reduction of contemporary history (TERRORVISION by Karin Bürki).

What is noticeable this year is the preoccupation with social and political subjects, questions about the writing of history and the concrete partisanship for ethnic,

cultural and political minorities (DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS by Walid Raad, MEANINGLESS DRAMA by Angela Melitopoulos and SANDOMASOCHISM).

Special attention should be paid to the fact that there is a clear trend for longer works. Essays and comparatively epic formats of 30 and more minutes are not rare anymore. Caspar Stracke's Opus Magnum CIRCLE'S SHORT CIRCUIT is exemplary of a passionate, artistic will to esthetically and technically get as far as one can within the borders of the possible, with the means of representation as well as with social, technical and scientific developments. All films and videos will be shown once in a movie theatre. After the screenings there will be a possibility of Q and A with the authors who will be present. In addition to the presentation in the cinema, videocassettes will be available to interested visitors at the MediaLounge / Videothek for viewing again or to make up for what one has missed.

An international jury (refer to page 68) will present the INTERNATIONAL VIPER AWARD that was donated from Panasonic Professional Video Systems with a value of 10'000 Swiss Francs.

Conny E. Voester

International Competition
THE JURY



Adele Eisenstein
curator, cultural manager

* 1964 in New York. Zahlr. Studien u.a. Film, Fotografie, Kunst, Architektur. Arbeitet in Budapest seit 1995 als Programmkoordinatorin bei C3. Ist gegenwärtig projektorientiert tätig, v.a. bei unabhängigen Veranstaltern, Filmfestivals, Symposien.

* 1964 in New York. Many studies, a.o film, photography, art, architecture. Since 1995 in Budapest founding programme coordinator of C3. Is currently working on a project-oriented basis, espec. for altern. spaces, film festivals, symposia.



Nan Hoover
media artist

Nan Hoover, Medienkünstlerin * 1931 in New York. Arbeiten in Malerei, Zeichnung, Fotografie, Performance, Video und Film. 1987–1996 Prof. an der staatlichen Kunstakademie Düsseldorf. Zahlreiche Ausstellungen, u.a. documenta 6 und 8 Kassel, Biennale Venedig, Museum of Modern Art, New York.

* 1931 in New York. drawings, sculptures, photographs, performances, video and film. 1987–1996 prof. at the Kunstakademie Düsseldorf. Numerous exhibitions (see list in German).



Erkki Huhtamo
media specialist, curator

* 1958 in Helsinki. Professor für Medienwissenschaften, Univ. Lapland, Vorträge in Europa, Japan, USA, etc., Konzeption internationaler Ausstellungen zur interaktiven Kunst, Gastprofessur in Los Angeles.

* 1958 in Helsinki. Professor for media science, University of Lapland. Lectures in Europe, Japan, USA a.o., conceiving exhibitions about interactive art, visiting professor in Los Angeles.

Schweizer Wettbewerb EINFÜHRUNG

Der Schweizer Wettbewerb VIPER 99 steht unter dem Patronat der Suissimage; Schweizerische Gesellschaft für die Urheberrechte an audiovisuellen Werken und der SSA, Schweizerische Autorengesellschaft.

Neu ist die Öffnung der Videowerkschau Schweiz hin zum experimentellen, künstlerischen Filmschaffen und dadurch auch die Umbenennung in den Schweizer Wettbewerb. Seit Bestehen des Schweizer Fensters im Wettbewerb wurden noch nie so viele Arbeiten eingereicht; aus 130 wurden 25 Arbeiten ausgewählt. Auffallend ist die steigende technische Qualität der eingereichten Werke. Sie ist gewiss der allgemein besser zugänglichen und bedienungsfreundlicheren digitalen Arbeitsweise zuzurechnen.

Thematisch ist in den eingereichten Arbeiten oft die Recherche nach Identitäten anzutreffen. Diese Suche kann sich artikulieren über die Erforschung der subjektiven Wahrnehmung oder in der direkten Konfrontation mit einer allgemeinen Wahrnehmung; einer als objektiv angenommenen Wahrnehmung. Es wird auch nach dem Aufbau der eigenen Identität gefragt, der sich durch die Massenmedien verändert – und zu denen Video bekanntlich ja zählt – und nach Art und Weise der Identität geforscht, die in diesem Medium dargestellt wird.

In der Videothek werden die im Schweizer Wettbewerb ausgewählten Arbeiten nochmals einsehbar sein, darüber hinaus können dort weitere Werke der im Wettbewerb vertretenen AutorInnen visioniert werden.

Dieses zusätzliche Forum ermöglicht eine breitere Übersicht über das Schaffen einzelner WettbewerbsteilnehmerInnen.

Die Auswahlkommission bestand aus Maria Watzlawick, Video-, Filmschaffende und Mitarbeiterin des Festivals Black Movie, Genf, aus Serge Hasenböhler, Fotograf, Künstler und Vorstandsmitglied Kunstverein Basel-Land, Basel sowie aus Andreas Stäuble, Leiter des Schweizer Wettbewerbs, Kulturorganisator und Künstler, Luzern. Es werden in diesem Jahr zwei Preise im Rahmen des Schweizer Wettbewerbs verliehen: Einerseits der VIPER SWISS AWARD im Wert von 5'000 sFr, gestiftet von der Suissimage und der SSA, andererseits der VIPER SWISS AWARD FOR PROMOTION, ein Förderpreis in Form einer Digital-Videoamera, der von B+T BILD+TON AG gespendet worden ist.

Andreas Stäuble

Swiss Competition THE JURY



René Pulfer

HUK Basel

*1949 in Basel. Typograph, Film und Design-Studium, arbeitet seit 1975 mit Film, Video und Fotografie, Teilnahme internat. Festivals, Ausstellungen (Videotapes, Medien-Installationen), Kurator, Vermittler, Lehrtätigkeit Fachhochschulen Basel, Luzern.

* 1949 in Basel, typographer, film/design studies since 1975 works in film, video, photo, presentations International festivals, exhibitions (videotapes, media install.), curator, agent for exhibitions, festivals, teaching technical colleges Basel, Lucerne.



Eva Presenhuber

Galerie Hauser & Wirth & Presenhuber, Zürich

*1956 in Österreich, Kunststudium in Wien, 1989–97 Leitung der Galerie Walcheturm, Zürich, seit 1997 Geschäftsleitung Galerie Hauser & Wirth & Presenhuber.

* 1956 in Austria, studies in applied arts, Vienna, 1989–97 Director of the gallery Walcheturm, Zurich, since 1997 gallery Hauser & Wirth & Presenhuber, manager.



Patricia Nydegger

Regisseurin, Produzentin,

*1966 in Lausanne, Diplom ESAV, Genf (Film, Video), seit 1992 Regie (doc-fictions), Auftragsvideos (architekturspez.), Teilnahme intern. Festivals, seit 1998 Koop. Centre pour l'Image Contemporaine, Genf, aktuelle eigene Projekte: St. Petersburg, London.

* 1966 in Lausanne, 1997 Diploma ESAV: film, video, since 1992 film director (doc-fictions), commissioned videos (about architecture), attends intern. festivals, since 1998 coo-operation with the Centre pour l'Image Contemporaine, Geneva, current projects in St. Petersburg, London.

Schweizer Wettbewerb WERKBEITRÄGE VON STADT UND KANTON LUZERN

Stadt und Kanton Luzern zeichnen in gemeinsamer Trägerschaft Luzerner Kunstschaffende durch Vergabe von Werkbeiträgen aus. Die Gemeinschaftsförderung betraf zu Beginn, vor 20 Jahren, Autoren und Autorinnen, wurde vor 11 Jahren auf die bildende Kunst und Musik ausgedehnt und drei Jahre später mit dem Bereich der angewandten Kunst ergänzt. Es ist das Ziel der Werkbeiträge für die vier genannten Sparten, den Künstlerinnen und Künstlern eine spürbare finanzielle Hilfe zu bieten bei der Ausarbeitung eines Werks oder der Weiterentwicklung der künstlerischen Tätigkeit. Der frühere Viersparten-Mechanismus ist durch die 1995 erfolgte Revision der rechtlichen Grundlagen aufgebrochen worden. Alljährlich wird nun festgelegt, in welchen Bereichen des künstlerischen Schaffens Werkbeiträge zur Bewerbung ausgeschrieben werden sollen. Auf diese Weise konnten vor zwei Jahren erstmals sechs Film- und Videoschaffende durch Werkbeiträge gefördert werden.

Zum diesjährigen Wettbewerb um Werkbeiträge für Film und Video sind zwölf Bewerbungen eingegangen. Die Jury, welche sich gemäss Verordnung mehrheitlich aus ausserkantonalen Fachpersonen zusammensetzen muss, hat abschliessende Kompetenz für die Zusprache von insgesamt 60'000 Franken und darf diese in Einzelbeiträge von mindestens 8'000 Franken, jedoch höchstens 30'000 Franken, aufteilen. Majan Garlinski, Programm-Consultant des Film-Festivals Nyon, Christoph Schaub, Filmregisseur, und Conny Voester, Programmdirektorin VIPER, übernehmen in diesem Jahr die Aufgabe der Jurie-

rung. Sie werden von einem Mitglied der Wettbewerbskommission beratend begleitet.

Schon bei der ersten Durchführung des Wettbewerbs im Bereich Film und Video zeigten sich eine erstaunliche Breite des Schaffens und eine Freude am Experimentieren mit neuen Möglichkeiten. Deshalb freuen sich die Wettbewerbskommission und die für die Durchführung der Wettbewerbe verantwortliche Geschäftsstelle beim Erziehungs- und Kulturdepartement des Kantons Luzern sehr, dass es dieses Jahr möglich ist, den ausgezeichneten Film- und Video-Autorinnen und -autoren innerhalb des Programmes der VIPER die Werkbeiträge zu überreichen und ihre Arbeiten zu zeigen. Die Künstlerinnen und Künstler werden dadurch ins Blickfeld eines nationalen und internationalen Publikums gerückt – was für sie Herausforderung und Chance bedeutet. Im Umgang mit dem "bewegten Bild" und der virtuellen Welt der New Media werden sie diese zu nutzen wissen.

Den Festival-Verantwortlichen, welche vor zwei Jahren im Rahmen der Wettbewerbe den Gastbeitrag erhielten für ihre Anstrengungen zur Vermittlung von Möglichkeiten neuen Medienschaffens, sei für ihre erneute Initiative zum Austausch und zur Synergie herzlich gedankt.

Daniel Huber
Kulturbeauftragter des Kantons Luzern

Swiss Competition AWARDS FROM THE CITY AND THE CANTON OF LUCERNE

The City and the Canton of Lucerne support artists from Lucerne by subsidies for their work. 20 years ago this financial support was meant only for authors, but 11 years ago the funds were also opened to fine art and music. Three years later applied arts were also included. The idea of the subsidies is to give artists of those four art categories noticeable financial help in order to promote a special art project or help in the further development of their artistic profession. In 1995 a revision of the legal grounds liberalized the former division into four art categories. Since then, every year it is newly decided in which fields of artistic creation these awards (subsidies) will be made available. In this way, two years ago six video and film makers could be supported with subsidies for the first time.

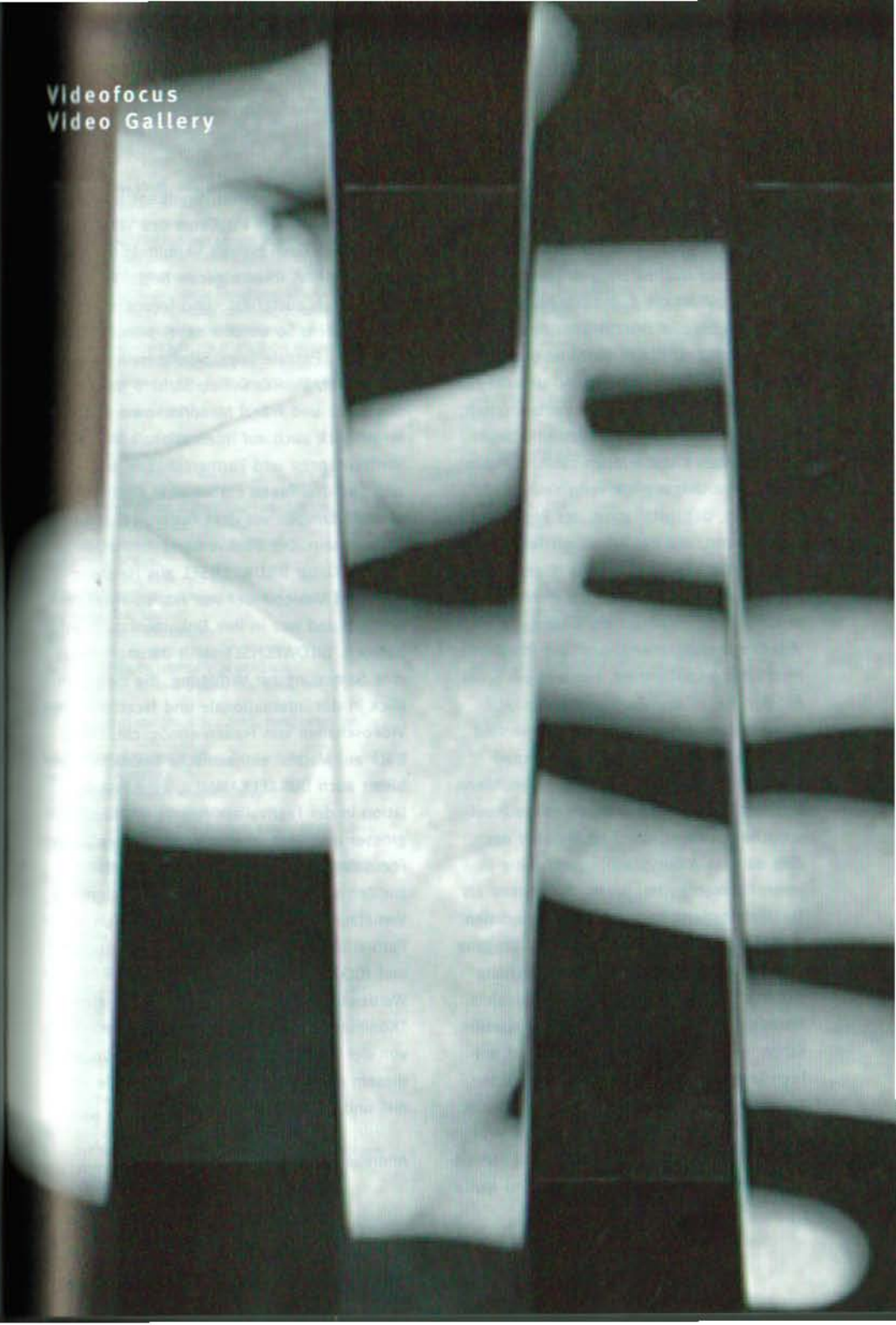
For this year's competition in film and video, the jury received twelve applications. According to the rules, the majority of jury members must be composed of experts from outside of the Lucerne region. Altogether 60'000 Swiss Francs may be awarded, individual grants being the least 8'000 Swiss Francs, and the most 30'000 Swiss Francs. This year's jury members are: Majan Garlinski (program consultant of the Nyon Film Festival), Christoph Schaub (Film Director) and Conny Voester (Program Director of VIPER). They will be advised a member of the commission in charge of the competition. Already during the first competition in Film and Video one could see an amazingly wide range in creation as well as

a joy in experimentation with the new possibilities. The commission in charge of this year's competition and the responsible office at the Department of Culture and Education of the Kanton Lucerne are very happy that it will be possible to award the subsidies to the Film and Video makers at VIPER and also to show their work. The artists will be seen by a national and international public, which is a chance and a challenge for them. In dealing with the "moving images" and the virtual world of new media, they will know how to take that chance.

Two years ago the Festival organizers also received an award within the frame work of the competitions. I want to thank them for their efforts in mediating possibilities in new media creation and once more for their initiative to bring about exchange and synergies.

Daniel Huber
Cultural Attaché of the Canton of Lucerne

Videofocus
Video Gallery



Videofocus

MUDA MATHIS IM NETZ

"Video ist schon von seiner medialen Anlage her immer Gast auf einem Monitor und auch ich als Künstlerin bin in den Räumen nur zu Gast." (Muda Mathis) Gast im diesjährigen "Videofocus" ist die Künstlerin Muda Mathis. Als Grenzgängerin zwischen Musik und bildender Kunst ist die in Basel lebende Künstlerin sinnlich, lustvoll arbeitend unterwegs in der aktuellen Schweizer Kunstlandschaft, in der sie zu den vielseitigsten und beeindruckendsten Künstlerinnen zählt. In ihrem souveränen Umgang mit verschiedensten Stilmitteln, der Installation, der Performance, dem Konzert, wie der Arbeit mit Texten, überall setzt sie Video als flüchtiges Medium, als Gast auf dem Monitor ein. Wenn sie etwa zeitliche Sukzession (in der Bildfolge des Video) mit räumlicher Anordnung (durch die Installation) konfrontiert, entsteht ein Spiel mit den Raum- und Zeitkoordinaten. Auf diese Weise eroberte mediale Räume sind jeweils provisorische Räume; ein Experimentierfeld für Wahrnehmungsformen. Wenn Mathis' Überschreiten dadurch etwas Provisorisches bewahrt, dann ist sie aber doch, dies ist kein Widerspruch, gleichzeitig in jenen Räumen zu Hause. Ihr Renommee als Medienkünstlerin beruht auf ihrer medialen Vertrautheit, ihrer "Häuslichkeit" im Umgang mit Video. Dies findet seine Entsprechung sicherlich auch in der Wahl ihrer Bildsujets. Küchenambiente als Ausdruck einer spezifischen weiblichen Identität, kombiniert mit High-Tech; bei Mathis verdankt sich diese kongeniale Verknüpfung, die öfters in ihren Arbeiten auftaucht, nicht zuletzt einer Arbeitsweise, die sie in der Kooperation mit Freundinnen und PartnerInnen erprobt. Wenn Muda

Mathis im performativen Event solche Vorgehensweisen dem Publikum des Videofocus im Rahmen des Festivals vermitteln wird, dann wird sie, ihren eigenen Netzaktivitäten verpflichtet, auch Gäste und Freundinnen präsentieren. So werden dabei sein: Andrea Saemann, Pascale Grau, Sibylle Hauer, Daniel Reichmuth, Monika Dillier, Barbara Naegelin, Sus Zwick und Fränzi Madörin sowie G.A.B.I. Im Hinblick auch auf internationale mediale Verflechtungen und Partnerschaften wird während drei Tagen ein weiterer Gast in einem Archivbus vor dem Festivalgebäude präsent sein. Der Dachverband für Frauen Medien Kultur BILDWECHSEL aus Hamburg wird dort Videobänder von Frauen entgegennehmen und neu in ihre Dokumentation aufnehmen. BILDWECHSEL stellt darüber hinaus eine Sammlung zur Verfügung, die einen Einblick in das internationale und facettenreiche Videoschaffen von Frauen ermöglicht. Einen Blick auf Mathis' einheimische Netzaktivitäten bietet auch DUNKELKAMMER; eine Installation in der Festivalbar vom "1. Manifest grosser und angesehener KünstlerInnen". Der Focusabend wird auf diese Weise vielfältige, zur Zeit aktuelle und wertvolle künstlerische Vernetzungen zwischen Muda Mathis und PartnerInnen resp. KünstlerInnen vorstellen und rückblickend Einsichten gewähren in den Werdegang einer "Multimedialköchin", einer "Königinnenmutter" (Reines Prochaines) – von der Tempodrosslerin, über den Frühling, diesem rasanten Hund, bis hin zu Sofies Himmel und darüber hinaus.

Andreas Stäuble

BIOGRAFIE (bis 1998): geb. 1959 in Zürich. Lebt und arbeitet in Basel. Vorkurs an der Schule für Gestaltung, St. Gallen. Bühnenrinnen Praktikum, 1978–80 F+F Schule für experimentelle Gestaltung, Zürich. Sigurt Leeder School of Dance, Heilsau. Seit 1980 diverse Ausstellungen im In- und Ausland. Performances, Installationen, Konzerte, S-8, Audioeditionen. In-III Klasse für Audiovisuelle Gestaltung, SFG, Basel. Mitbegründerin der VIA, AudioVideoKunst, Basel. Teilnahme an nationalen und internationalen Festivals und TV-Ausstrahlungen, Museumsankäufe. Als Mitglied der Musikperformanzband Les Reines Prochaines Konzerttourneen im In- und Ausland. Unterrichtet seit 1996 an der SIG Freies räumliches Gestalten.

VIDEOBÄNDER

- 1988 JAPSEN
mit Pipilotti Rist, U-Matic Low, Farbe, Ton, 14',
DAS MESSER IM KOMPOTT
mit Käthe Walsec, U-matic low, Farb- S/W, Ton, 14'
1989 DIE TEMPODROSSLERIN SAUST
mit Pipilotti Rist, U-matic low, Farbe, 15'
1990 DER WASCHTAG
U-Matic low, Farbe, mit Ton, 7'
DER DIENSTAG, mit Renatus Zürcher, U-matic low,
Farbe, Ton, 14'
1991 SO NIMM DIESE ERBSEN
U-Matic Low, Farbe, Ton, 10'
1993 DIE LUSTIGEN WEIBER VON WINDSOR
mit Fränzi Madörin U-Matic Low, Farbe, Ton, 2'20"
1996 BABETTE
mit Fränzi Madörin & Sus Zwick, Beta, Farbe, Ton, 15'

VIDEOINSTALLATIONEN

- 1988 LES GLADIATRICE
mit Käthe Walsec, Artefakt, Aarau
1989 DIE TEMPODROSSLERIN SAUST
mit Pipilotti Rist, Kunsthalle St.Gallen, VIPER Luzern
1990 DER DIENSTAG
mit Renatus Zürcher, Ausstellungsraum Kaserne,
Kunstverein Heidelberg.
1991 SO NIMM DIESE ERBSEN Chamer Räume.
1992 SOFIE ZIEHT KREISE
Filiale, Basel. Galerie Prosat und o.T., Luzern,
Museum für Gestaltung, Zürich
1994 VON EINEM ORT ZUM ANDERN
mit div. KünstlerInnen UVS Sampler 4, Konzeption
SUSI TANZT FASSADE
Gessnerallee, Zürich Salle de Récréation,
HAUT TIEF
Helmhaus, Zürich
WAS IST MIT DEINEM HAAR
Videovidim, Bratislava, Brno, Zilina, Thun,
New York, Humlebeack.
1995 SOFIES HIMMEL
mit Sus Zwick und Fränzi Madörin, Kartause Ittingen
SCHOKOLADE LECKEN
Fields, Zypressenstrasse 7a, Zürich,

- 1996 SOFIE UND BABETTE
mit Sus Zwick und Fränzi Madörin, CAN, Centre d'Art,
Neuchâtel
1997 DER PLOT
mit Sibylle Hauer, Kaskadenkondensator Basel
1997 LE BALLET PATIENT
mit Sus Zwick, Reitschule Bem
EIN SCHNIPPCHEN SCHLAGEN
mit Sus Zwick, Cargocult, Basel

PERFORMANCES

- 1995 OEPPIIS
mit Christina della Giustina, Nové Zamky
1996 OT OK
mit Fränzi Madörin und Sus Zwick,
o.T. und Prosat Luzern
1996 TITEL I-IV
mit Christina della Giustina, Theater Ludwig Zürich
1998 IM TEMPOLABOR
mit Sus Zwick, Sudhaus Wardeck Basel

EDITIONEN:

- 1995 L'AIMÉ L'ÉLECTRICITÉ
Katalog, Kunstmuseum Kt.Thurgau, Niggli Verlag AG
Sulgen, Schweiz
1997 NICHT NUR KÖRPER
Verlag Lars Müller

Video Gallery

VIDEO GALLERY - DIE STEILE KARRIERE EINER EUROPÄISCHEN IDEE

Mit der VIDEO GALLERY hat VIPER im letzten Jahr ein Pilotprojekt gestartet, mit dem die Distribution von experimentellen Filmen und Videoarbeiten gefördert und konkret verbessert wird. Das Konzept basiert auf zwei Elementen:

- europäische Kooperation von Festivals mit gleichem oder ähnlichem Programmprofil wie VIPER
- die Gestaltung einer Zone, die es bei allen ähnlichen Festivals gibt und meist sehr improvisiert und unorganisiert betrieben wird, die von KuratorInnen und MultiplikatorInnen allerdings längst als Standardinstrument zur Information genutzt wird: die Videothek.

WIE FUNKTIONIERT DIE VIDEO GALLERY?

Die beteiligten Festivals wählen bis zu sieben Arbeiten (Film oder Video) aus, die im Rahmen der VIDEO GALLERY für ein Jahr mitreisen. In jedem Fall sind die jeweiligen PreisträgerInnen enthalten sowie mindestens drei Arbeiten aus der jeweils nationalen Produktion. Die so entstehende Sammlung wird bei den Festivals im Rahmen ihrer Videotheken präsentiert. Um die interessierten BesucherInnen qualifiziert beraten zu können, begleitet in der Regel die Projektleitung die Galerie bei den verschiedenen Reisen.

ERGEBNISSE DER PILOTPHASE

Die Pilotphase des Projekts hat trotz der knappen Zeitspanne und des bewusst sehr reduzierten Umfangs einige sensationelle Ergebnisse vorzuweisen. Nicht nur, dass die FestivalbesucherInnen die Video Gallery sehr geschätzt und stark frequentiert haben, war ein voller Erfolg, sondern es konnten auch Distributionskontakte, TV-Verkäufe und Feedbacks an die beteiligten KünstlerInnen vermittelt werden. Das Interesse an einer Teilnahme ist gross und weitere Partnerfestivals kommen langsam dazu.

VIDEO GALLERY BEI VIPER 99

VIPER präsentiert die VIDEO GALLERY nun zum zweiten Mal und damit eine exklusive Auswahl von prämierten Arbeiten aus dem zeitgenössischen Experimentalfilm- und Videoschaffen. Die vorliegende Sammlung 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), dem INTERNATIONAL FESTIVAL OF NEW FILM (Split, Kroatien) und IMPAKT (International Festival for audiovisual arts, Utrecht, Holland) VIDEO LISBOA (Lissabon, Portugal). Weitere Kooperationen folgen (u.a. Navarra, Spanien).

WO BEFINDET SICH DIE VIDEO GALLERY?

Die VIDEO GALLERY steht an der Videothek in der MediaLounge zur individuellen Visionierung bereit oder kann, ebenfalls in der MediaLounge, programmiert auf Grossbildschirmen gesehen werden (bitte Aushänge beachten). Für weitere Informationen über die VIDEO GALLERY und deren Inhalt steht Ihnen das Personal in der MediaLounge gerne zur Verfügung.

Das Programm ist zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch unvollständig.

Ruth Schnederle

Super-8-Special

Der Super-8-Film war lange ein billiges und sehr verbreitetes Amateurmedium, das vornehmlich für Urlaubsfilme, Familienfeiern und kleine Hobbyfilmprojekte eingesetzt wurde. Technische Unzulänglichkeiten und die relativ unprofessionellen Ergebnisse drängten den Super-8-Film in eine unseriöse und belächelte Randposition innerhalb der Filmszene. Der Einzug von Video und der digitalen Bildbearbeitung legte schliesslich die Vermutung nahe, dass es dieses Medium bald nicht mehr geben würde. Doch das jüngste Revival beweist, dass das schmale Format gern als Kontrast verwendet wird zum High-tech-Mainstream, auch dank seiner "typischen Körnigkeit", um den Eindruck einer bestimmten Authentizität zu erwecken. Kopierwerke nehmen die Super-8-Film-Postproduktion wieder in ihr Dienstleistungsangebot auf. VIPER 99 macht auf diesen Trend aufmerksam mit einem Super-8-Spezialprogramm. Und stellt mit einer fünfteiligen Filmreihe, Installationen und einem Performance-Event einen medien-geschichtlichen Kontext her. Die Anwendung des Schmalfilms im Amateurbereich zur Dokumentation des Familienlebens hat immer schon Filmkünstler zu Neuinterpretationen im "Found-Footage"-Cinema inspiriert. Die Installation "Regarde! La Bande" von Renatus Zürcher (Basel) spielt mit dieser Anwendung im historischen Kontext und gibt Einblick in persönliche Lebenswelten der Schweizer Bevölkerung - Hochzeit, erster Schultag, Taufe, Puddingessen, Velofahren etc. zusammengestellt aus Fragmenten von Familienfilmen aus den Jahren 1948 bis 1988. Im experimentellen Filmschaffen wurde Super-8 schon immer für innovative ästhetische

Strategien eingesetzt. Die Gründe für die Verwendung von Super-8 sind vielfältig, wie auch die Varianten im Umgang mit diesem speziellen Medium. Der Kurator der internationalen Auswahl, Pip Chodorov (Paris), ist anerkannter Experte und bringt eine dreiteilige Zusammenstellung von Raritäten nach Luzern, die die Haupttendenzen des internationalen, vorwiegend europäischen künstlerischen Schaffens mit Super-8-Film aufzeigt.

Exemplarisch für eine zwar schmale, gleichwohl existente Geschichte des Super-8-Films im künstlerischen Schaffen der Schweiz, zeigt VIPER 99 Filme des Aktionskünstlers Roman Signer, die er selbst in einer einmaligen Schau vorführen wird. In seinen Super-8-Filmen von 1985-1989 lässt er uns an seiner Arbeit teilhaben, die er an abgelegenen Schauplätzen der Natur geleistet hat.

Der zweite Schweizer Programmblock zeigt Beispiele aktueller Schweizer Super-8-Produktionen in kurzen und ultrakurzen Filmbeiträgen. Ergänzt werden die Filmvorführungen durch zwei live-Acts: In der installativen Performance "Rotary Factory" von Pierre Bastien und Karel Doing und in der Musik-performance von Irene Schweizer und Clara Buntin.

Susanne Hofer

Super-8-Special INTERNATIONALER WETTBEWERB

Kleine Gemälde, Zeichnungen und Skulpturen scheinen Kunstgalerien, Sammler oder Museen vor keine Probleme zu stellen. Kurze Filme jedoch sind allseits und fortwährend vom Aussterben bedroht: Kodak merzt ihre Lagerbestände aus, Hersteller von Kameras und Projektoren stoppen die Produktion, Labors schliessen und Kinos wollen keine 8mm-Filme mehr zeigen – es ist ein Wunder, dass es überhaupt noch welche gibt. Und doch, genauso wie es Maler gibt, die weiterhin mit Wasserfarbe arbeiten, fahren Filmemacher fort, im 8mm-Format zu filmen.

Schmalspur-Formate wie das 8mm-Format haben auch jenen Leuten das Filmemachen ermöglicht, die das Medium Film sonst gar nicht in Erwägung gezogen hätten. Ihnen wurde damit eine persönlichere Alternative zu den kommerziellen Formaten gegeben. Kostengünstiger und wirtschaftlicher als die grösseren Formate (16 und 35mm), erfüllt die 8mm-Spur die Definition des Filmens in jeder Hinsicht und beweist auch immer wieder, dass sie eine notwendige Alternative zu den anderen Formaten darstellt. Sie hat dabei ihre speziellen Merkmale beibehalten, die vom Video nicht geteilt werden.

Nicht ganz dem Amateur-, aber auch nicht ganz dem Profibereich zugehörig, haben Super-8-Film und -Ausrüstung bewiesen, dass sie einzigartige ästhetische Möglichkeiten offerieren: von der Tragbarkeit der Sound-Kameras für ein machbares Shooting unter harten Bedingungen bis zu den Eigenschaften des Materials mit seiner sichtbaren Körnung und der kompakten Grösse von

Projektoren, Rollen und Schleifen, die einen raffinierten Einsatz für Installationen erlauben. Diese Programme hoffen, einige der hauptsächlichsten Errungenschaften des 8mm-Filmschaffens – hauptsächlich in Europa – aufzuzeigen, indem sie Beispiele der wichtigsten Tendenzen zusammenbringen: Film-Installation, Film-Performance, Film-Tagebuch, Handentwicklung, chemische Veränderungen, Verwendung von Körnung und Farbe, Animation, Scratching, Montage, optisches Printing usw.

Pip Chodorov

Super-8-Special INTERNATIONAL COMPETITION

Small paintings, small drawings and small sculptures have never seemed to pose a problem to art galleries, collectors or museums. But small movies are constantly threatened with extinction from all fronts: between Kodak eliminating stocks, camera and projector manufacturers stopping production, labs closing down, and cinemas refusing to show 8mm movies, it's a wonder there are any left at all. Yet, just as some painters continue to choose water-colors, filmmakers continue to choose shooting in 8mm even today.

Small gauge formats such as 8mm have allowed access to filmmaking by people otherwise unable to consider using film, as well as offering a more intimate alternative to commercial formats. More affordable and more economical than their larger counterparts, 16mm and 35mm, and yet fulfilling in every way the definition of "what is film", 8mm has proven itself many times over to be an essential alternative to these larger formats while keeping the specificities not shared by video. Not quite amateur, not quite professional, super-8 film and equipment have shown themselves to offer unique aesthetic possibilities: from the portability of its sound cameras for easy shooting under tough conditions, to the material nature of its visible grain, to the compact size of its projectors, reels and loops, allowing for ingenious uses in installations.

These programs hope to show off some of the major achievements in 8mm filmmaking, especially in Europe, by bringing together examples of its main tendencies: film installation, film performance, film diary, hand developing, chemical alterations, use of grain and color, animation, scratching, montage, optical printing, etc.

Pip Chodorov

Super-8-Special

SCHWEIZER AUSWAHL

Der über lange Zeit als Medium für Heim und Hobby verbreitete Super-8-Film erlebt, trotz – oder gerade wegen – seiner materialimmanenten Einschränkungen bei einer jungen Generation von Filmschaffenden ein Revival, das sich auch in der Schweiz in einer lebendigen Super-8-Szene artikuliert, und das sich in Aktivitäten zeigt wie unabhängigen Super-8-Vorführungen, Street-screenings, Super-8-Clubs, Fanzines.

Sei dies in Animationen, experimentellen Kurzspielfilmen oder gefilmter Performance: der Umgang mit dem "archaischen" Mittel ist spielerisch. Die Werke zeichnen sich oft durch ironische, witzige Themen aus und durch eine unbändige Lust am Geschichtenerzählen. Dieser Lust möchte auch die Auswahl Rechnung tragen, die sich auf Arbeiten beschränkt, die ausschliesslich in Super-8 gedreht wurden; ist die Verwendung des schmalen Formats doch oft eine bewusste Entscheidung für ein gestalterisches Prinzip, welches selbstbewusst mit technischen Einschränkungen umzugehen weiss.

Das Super-8-Material verdankt seinen Charme nicht nur seiner typischen Grobkörnigkeit, die in Zeiten technischer Verfremdungen wieder ein Stück Authentizität zurückerobert. In der Wahl jenes Filmformats und im selbstbewussten Umgang mit ihm steckt oft auch der Überdruß gegenüber der aalglaten Ästhetik einer High-Tech-Mainstreamproduktion. Doch Super-8 hat längst im kommerziellen Bereich Einzug gehalten. Dort wird seine Ästhetik, in Kombination mit anderen Medien, oft in Werbungen und Videoclips eingesetzt.

Diese Handhabung des schmalen Formats, diese Vermischung mit anderen Medien, findet sich neben reinen Super-8-Produktionen ebenfalls im experimentellen Filmschaffen. Auch ein Teil der ausgewählten Arbeiten, die alle ausschliesslich in Super-8 gedreht wurden, war nachträglich subtil digital bearbeitet worden.

Wenn deshalb experimentelles wie kommerzielles Filmschaffen mit ähnlichen filmischen Mitteln zu verfahren scheint, dann ist für die Schweizer Ideenküche doch typisch, dass sie eine Vorliebe zeigt für die Narration und für den spielerischen Umgang mit Mustern aus der Filmgeschichte, und dass sie Spass hat am Spiel mit ironischen und witzigen Elementen. Alles andere als schmalspurig kommt deshalb auch unsere Auswahl an Super-8-Beiträgen daher, sie weist gar einige ironische und humoristische Kurzfilmperlen vor.

Susanne Hofer

Super-8-Special

ROMAN SIGNERS SUPER-8-FILME

Auch wenn der Künstler seine Arbeiten grundsätzlich als skulpturale Ereignisse versteht, so wurzelt Roman Signers Werk doch in den radikalen Bewegungen der Konzept- und Prozesskunst der 60er und 70er Jahre. So arbeitet er mit einem erweiterten Skulpturbegriff, in dem die klassischen und letztlich statischen Körper-Raum-Beziehungen nur am Rande von Interesse sind, weil dieses neue Verständnis der Skulptur die Faktoren der Bewegung und der Zeit als gleichwertige Elemente in die Arbeit einbezieht. Signers Skulpturverständnis dreht sich nicht zuletzt um energetische Prozesse, deren flüchtige Dynamik als isoliertes Bild-Werk im Grunde nicht zu fassen sind. So drängte sich selbstverständlich schon sehr früh der Einsatz des Super-8-Films auf, ein in den 70er Jahren annähernd so populäres Medium wie heute das Video. Signer hatte damit ein geradezu ideales Instrument in Händen, um die "schnellen" oder langsamen, jedenfalls der Zeit unterworfenen "Veränderungen" seiner skulpturalen Prozesse aufzuzeichnen und die konsequente Arbeit mit den Kräften der Natur in Bildern festzuhalten.

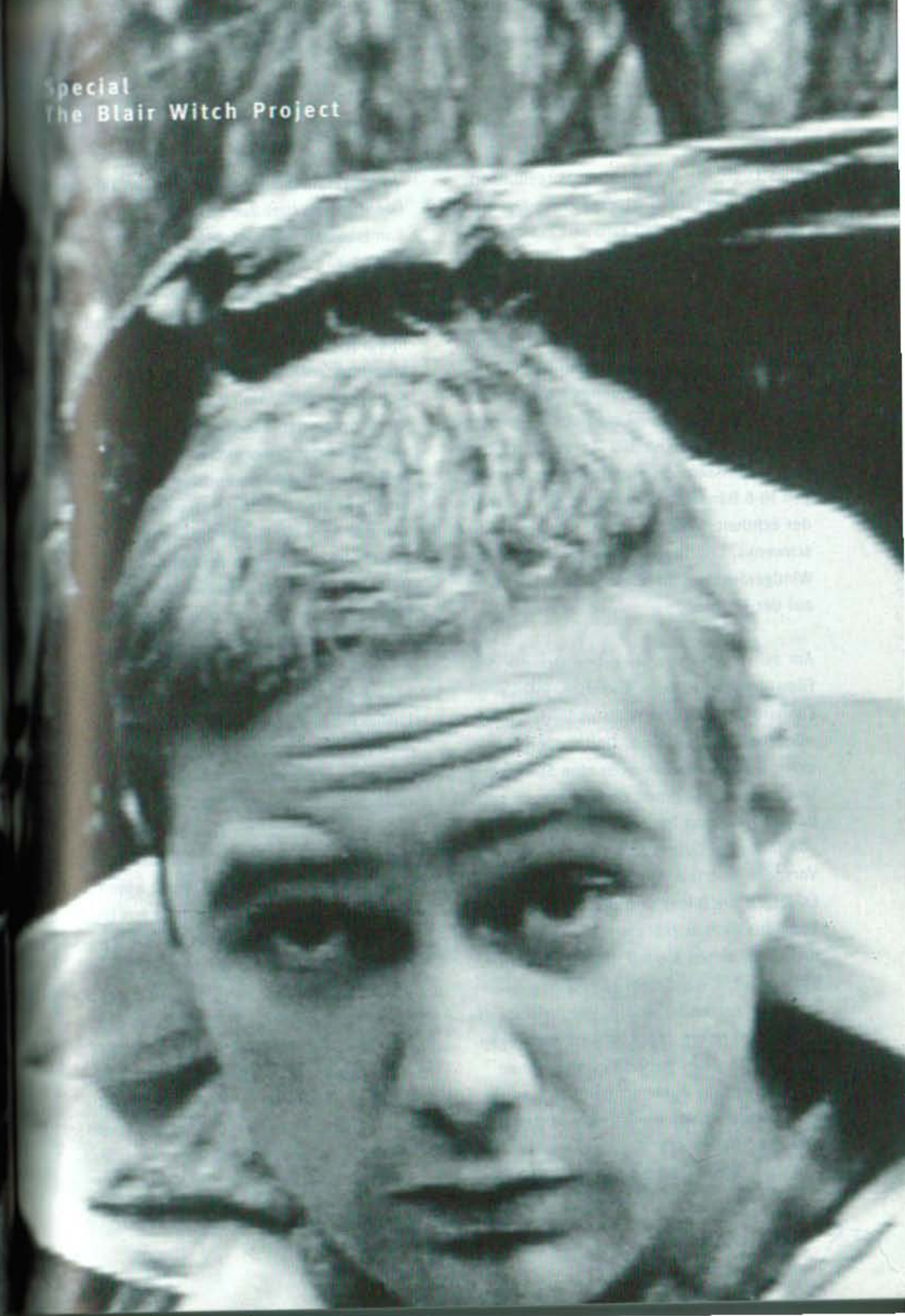
Heute bedient sich natürlich auch Signer vor allem der Videotechnik; aber im Rückblick transportieren die Super-8-Filme jene ganz besondere Qualität des traditionellen cinématischen Bildträgers, der aus einer beschleunigten Folge von einzelnen fotografischen Aufnahmen besteht und nach Godards Diktum 24 Mal die Wahrheit pro Sekunde zeigt. Fast möchte man von einer "Authentizität" sprechen, die nur durch die analogi-

sche Aufzeichnung des Films gegeben sein kann. Jedenfalls lässt uns Signer mit seinen Super-8-Filmen an einer lange Zeit ziemlich einsamen Arbeit teilhaben, die er an eher abgelegenen Schauplätzen in der Natur kontinuierlich geleistet hat. Wir werden Zeugen eines unermüden Auslotens der physikalischen Naturkräfte und erleben die ganze Spannung seiner Aktionen im Sinne des suspense, die durch die Gliederung in ein Vorher, das Ereignis selbst und das Nachher als geradezu autonome Qualität seines Schaffens gesehen werden muss. Dabei durchdringen sich die einzelnen Phasen in der Wahrnehmung des Werks gegenseitig und bringen auch die besondere Qualität der ruhenden Energiepotentiale zur Wirkung: sei dies in Form von gespannten Gummiseilen, von deutlich artikulierten Fallhöhen, der Kraft des Wassers oder in der chemisch konzentrierten Form von Sprengstoffen. Die geweckten Erwartungen künden gleichzeitig auch vom Versprechen der Entspannung im Augenblick der vom Werk signalisierten "schnellen Veränderungen". Mehr noch, wir sind in gewissen Momenten nicht nur Zuschauer, weil Signer die Kamera zuweilen in das Werk selbst integriert, so dass Spannung und Erlösung ineinander übergehen.

Max Wechsler

Special
The Blair Witch Project

Special
The Blair Witch Project



Special The Blair Witch Project

Alles Lüge. Falsch. Erfunden. Vorgeflunkert. Ein Dokumentarfilm ist gar keiner. THE BLAIR WITCH PROJECT spielt raffiniert mit "found footage", das genau besehen sich als "fake footage" entpuppt. CUT + COPY einmal anders als im eigentlich verstandenen Sinne. Vorgefundenes wird in einem So-tun-als-ob zur reinen Erfindung. THE BLAIR WITCH PROJECT gibt vor, gefundenes Material vorzuführen. Es sind, so will man uns weismachen, Zusammenstellungen aus insgesamt 11 Rollen schwarzweissen 16mm-Materials und 10 farbigen Hi-8-Bändern. Alles macht den Anschein der Echtheit: Verwackeltheit, zittrige Hand-schwenks, Unschärfen, Unterbelichtung, Windgeräusche und sonstiges Rauschen auf der Tonspur.

Am 21. Oktober 1994 begeben sich die drei Filmstudenten Heather Donahue, Joshua Leonard und Michael Williams in den Black Hills Forest in Maryland. Dort wollen sie einen Dokumentarfilm über eine Spukgestalt und regionale Legende drehen, die so genannte Hexe von Blair. Man hört nie wieder von ihnen ... Dergestalt informiert uns der Vorspann-Text (ein Abspann wird fehlen). Es folgen die Bilder und die dazugehörigen Töne aus dem angeblichen Nachlass der drei. Sie machen sie auf nach Burkittsville, jener Stadt, die auf dem ehemaligen Gebiet von Blair gegründet wurde. Der für wahr genommenen Hexen-Legende wird nachgegangen, in Interviews geben BewohnerInnen von Burkittsville Auskunft darüber, was sie in Sachen Blair Witch wissen (was damals, 1940, geschehen sein soll; was sie selber da und dort selber erfahren haben in jüngerer

Vergangenheit). In der Folge ziehen Heather (sie dokumentiert ihre "Expedition" auf Hi-8), Kameramann Joshua (16mm) und Michael (Ton) los, in Wald und Wildnis. THE BLAIR WITCH PROJECT wird bald zum Horror-Film. Nächtens geschieht Seltsames, sie hören von ihrem jeweiligen Nachtlager im Zelt aus Stimmen und Geräusche und finden sonderbare Kultgegenstände, kleine Steinhügel und Astbündel, von den Bäumen hängt "voodoo shit". Und die drei verlieren sich, gehen im Kreis, nerven sich gegenseitig – bis schliesslich in einem Haus mitten im Wald, an den Wänden hats rätselhafte Handabdrücke, alles ein abruptes Ende nimmt. Filmriss. Heathers Beteuerung, einmal in drohender Aussichtslosigkeit geäussert, hat sich nicht bewahrheiten können: "We can't get lost – this is America."

THE BLAIR WITCH PROJECT ist wie echt gemacht, um mit Raffinement zu täuschen. Der Film ist eine einzige Vorspiegelung falscher Tatsachen, ein "fake documentary", ein Projekt, das sich über den Film an sich hinaus weiterspinnt. Und schon vorher seinen Anfang nahm. Bereits im Juni 1998 wurde eine erste Website eröffnet mit Mitteilungen zur Hexen-Legende und zu den gruseligen Vorkommnissen. Im Januar 1999 wurde der Film am Sundance Festival uraufgeführt, und der bald einsetzende Kult beim Kinopublikum fand "post festum" neue Nahrung in der offiziellen, im April 1999 eröffneten Website <http://www.blairwitch.com>. Eine historische Zeittafel fehlt hier ebensowenig wie Heathers Tagebuch, Polizeifotos von Tatorten, Interviews mit Ermittlern und den Eltern der Film-

crew oder Outtakes, footage-Material, das im Film nicht zu sehen ist. Auf der Website sind unter "Filmmakers" biografisches Material und Fotos von Heather, Joshua und Michael (den drei Verschollenen/Toten) versammelt. Über 200 Jahre spannt sich die Zeit unter "Mythology" mit Zeittafel (von "Februar 1785" bis "16. Oktober 1997") und Details zu den Spukgeschichten und schrecklichen Ereignissen in Blair/Burkittsville. "Aftermath" (Nachwirkungen) berichtet von der Suche nach den drei Vermissten und hält u.a. polizeiliches Beweismaterial bereit. Schliesslich brint "Legacy" (Vermächtnis) die diversen Materialien (Filmrollen, Videotapes, DAT-Tapes und Heathers Tagebuch).

Im August 1999 ist ein weiteres Produkt im BLAIR WITCH-Multimedia-Verbund zu vermelden: THE BLAIR WITCH PROJECT als Comic book mit schwarzweissen Hexengeschichten drin. Weit über den eigentlichen Film hinaus hat sich THE BLAIR WITCH PROJECT zu einem THE BLAIR WITCH PROJECT-Projekt ausgeweitet. Und der Komplex aus Einstimmung, dem Film selber und der "Nachbereitung" im Internet hat den Erfolg gefördert, Kult geschaffen und ein von Millionen rezipiertes Legenden-Konstrukt etabliert. Die Erfolgsgeschichte dieser Fälschung namens THE BLAIR WITCH PROJECT in Zahlen: 35'000 Dollar Film-Produktionskosten steht ein Einspielergebnis von 138 Millionen Dollar gegenüber (Der Spiegel 38, 20. 9. 99).

Urs Hangartner



The **RAM** Show



Aktuelle Fälle

- Fall X
- Fall Y
- Fall Z
- Fall IWAN
- Fall T.M.

TOP RATED CASES

Einzelheiten zu den akutesten Fällen



Special Schweizer Auswahl Web Sites

In der Schweizer Auswahl ist zu einem Grossteil, in vier von sechs Beiträgen, ein Konzept-Typ von Websites vertreten, der auf dem kommunikativen Zusammenspiel aus allgemein zugänglichen und eingeladenen Projektbeiträgen basiert. Mit dem Kollaborationspotential des www setzen sich diese Sites aber in unterschiedlichen Ansätzen auseinander. So bietet COLLECTIVEPAINTING auf dem Netz ein Malprogramm an, das Bildbeiträge zu lokal gezeigten Screen-Bildmontagen aufnehmen kann. Oder es werden wie bei COMMUNIMAGE mittels einer raffinierten Scriptarchitektur Bilderteppiche möglich. Als Work in Progress entsteht dort ein grosses Gemeinschaftsbild, das an der EXPO.02 dann off-line, also ausserhalb des Netzes, eine Repräsentation finden soll. Online lädt NAPFART hingegen 16 KünstlerInnen aus mehreren Ländern dazu ein, monatlich zweiminütige Video-Selbstporträts zu einer Webmovie-Site beizutragen. Während in der RAMSHOW 12 eingeladene KünstlerInnen sich mit der primären Netzthematik von Erinnerung, Identität und Telepräsenz auseinandersetzen und durch gegenseitige Bezugnahme einen gemeinsamen, wöchentlich aktualisierten Hypertext konstruieren.

In Frage gestellt wird Identität auch in YOU LEFT, das neben den genannten Kollaborationsprojekten mit der Umnutzung von Fotografien spielt, die aus dem Web kopiert und bearbeitet werden. Eine andere Art der Herausforderung an eine vorgegebene Realität stellt MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY, denn Wirklichkeit wird nicht evoziert oder in Frage gestellt über Bilder wie bei YOU LEFT,

sondern soll dank blossen Wissenschaftstext und Java Scripts verschiedene Intensitätsgrade von Erdbeben nachvollziehbar machen.

Allen Beiträgen jedoch ist gemeinsam, dass nicht die individuelle Arbeit der AutorInnen im Zentrum steht. Diese ist auf ein Kollaborationsmodell verschoben oder benutzt und integriert Fremdmaterial. Das Interesse am Kommunikationspotential des Internets hat die künstlerische Auseinandersetzung in diesem Medium zwar schon früh geprägt. Aber die ausgewählten Arbeiten zeigen, dass immer wieder von Neuem funktionierende Konzepte und Arbeitsmethoden zu entwickeln und zu realisieren sind – und dass über das Medium hinaus neue kollaborative Kunstkonzepte erprobt werden.

Reinhard Storz

Special Swiss Selection Web Sites

At the Swiss competition one type of concept is strongly represented in four contributions: web sites that are based on the interaction of widely accessible projects and ones that are especially invited to the competition. With different approaches these sites are concerned with the potential of communication in the www. Collective Painting offers in the net, a painting program, where images can be contributed to the locally shown, combined screen-image-montages. Also at COMMUNIMAGE a democratic image-carpeting is made possible thanks to a refined script architecture. A huge common picture emerges as a work in progress, that will find at expo 0.2 an off-line representation, meaning outside of the net.

NAPF-ART is an on-line project that 16 artists from different countries were invited to contribute to a monthly two minute self portrait video of a web movie site. In RAM-SHOW 12 invited artists work on the primal net theme of remembering, identity, and telepresence. The interlinked contributions of each author are constructed into a common, weekly up-to-date hyper text.

Identity is also questioned in YOU LEFT, a concept that (next to the above mentioned collaboration projects) plays with an altered use of photographs which are taken from the net and copied and worked on. A different challenge to a given reality represents MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY. Reality is not evoked or questioned through images (as in YOU LEFT). Thanks to simple scienti-

fic texts and Java Scripts, different grades of earthquake intensity can be understood. All projects have in common, that the emphasis is not put on the individual work of an author. Single work is shifted into a collaboration model or uses and integrates other material. Interest in the potential of communication, in the internet has existed since artistic work in this medium began. But the selected works show, new functioning concepts and working methods can always be developed - and that new collaborative art concepts have to be tried out, that reach beyond the medium.

Reinhard Storz

Special Swiss Selection CD-ROM

Die Schweizer Auswahl präsentiert drei Beispiele künstlerischer Arbeit auf CD-ROM. Zugleich repräsentieren sie drei verschiedene Ansätze freier gestalterischer Arbeit in diesem Medium.

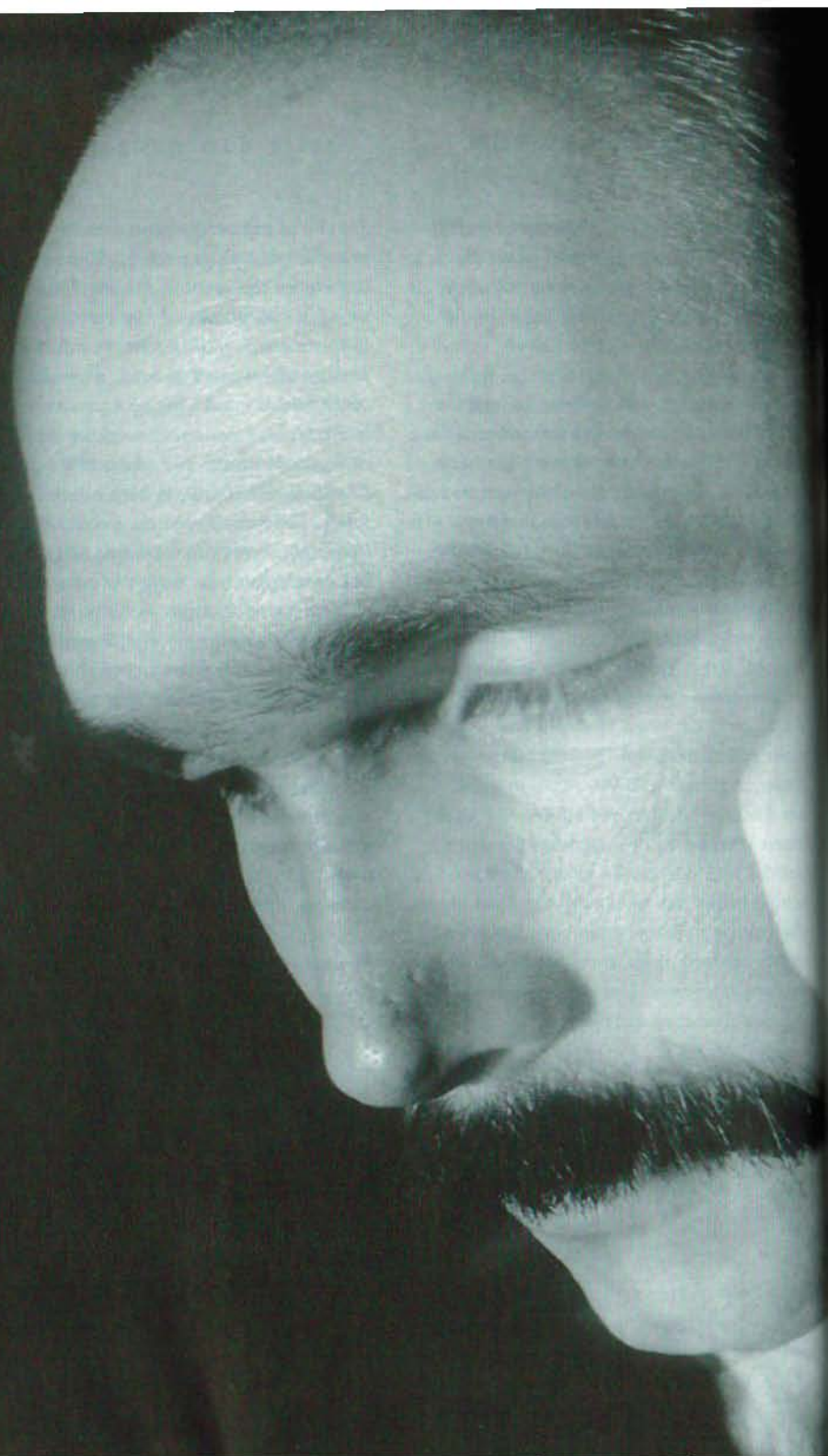
FORTE lässt eine rasante Folge von animierten Bildern zu, die von impulsiver Musik begleitet ist. Die Zuschauenden können kaum wargreifen, sie werden von einem archaischen Bildersturm mitgerissen. Ebenso poetisch wie rational setzt sich dagegen der TOTENTANZ mit der Thematik des Todes auseinander. Am existenziellen wie kulturhistorischen Topos werden neue Bild- und Textmetaphern erprobt. Dabei geht es weniger um einen experimentellen Umgang mit dem digitalen Medium, denn um einen medialen Umgang mit einer anspruchsvollen Thematik. Ungewohnte Bilder zeigt auch L'ETANG NOIR. In submariner Bilderwelt tasten und klicken sich UserInnen langsam zu den nächsten Szenerien vor. Sechs StudentInnen einer Kunsthochschule haben das geheimnisvolle Spiel unter der Leitung von zwei erfahrenen DesignerInnen während eines Jahres entwickelt - und es behauptet seine Eigenart unter den kommerziell produzierten Spielen.

Reinhard Storz

The Swiss competition presents three examples of artistic work on CD-Rom. These archetypes represent at the same time three different approaches of free creative work in this medium. FORTE permits a fast succession of animated images, accompanied by impulsive music. The visitors can hardly interfere, they are swept away by this archaic image storm. The second CD-ROM DANCE OF THE DEAD, is both poetic and rational and deals with the subject death. New metaphores of image and text are tried out concerning this existential as well as cultural-historical topic. But it is less about experimenting with the digital medium, than about a medial way with a demanding subject. Unusual images are also shown in L'ETANG NOIR. In a submarine image world the users can click and feel to the next scenarios. Six art students developed this mysterious game with the help of two experienced designers within one year - and it maintains it's peculiarity among the commercially produced games.

Reinhard Storz

Special Event
War Games / These Hands
by Bob Ostertag



Events

WAR GAMES / THESE HANDS:
BOB OSTERTAG

Das Prinzip von CUT + COPY hat in der Musikszene schon seit langem seinen festen Platz. Digitale Instrumente, allen voran der Sampler, erlauben das Zusammentragen von Klängen jeglicher Herkunft und das nachträgliche Bearbeiten, sei es im Studio oder auf der Bühne. Vorläufer waren die Tonband-Experimente der "Musique concrète" in den 50er Jahren und die Cut-up-Technik von William S. Burroughs und Bob Gysin in den 60ern. Aber den Durchbruch schaffte diese Technik erst mit dem Aufkommen erschwinglicher elektronischer Geräte in den 80er Jahren. Einer der wichtigsten Exponenten der Sampling-Musik ist Bob Ostertag, der neben Geräuschen unterschiedlichster Herkunft auch gerne die Klänge von Musikerkollegen elektronisch überarbeitet: "...all of it has been pretty much twisted beyond recognition" (Zitat Bob Ostertag zu seiner Solo-CD "Like a Melody. No bitterness" von 1997).

Der 1957 in Albuquerque, USA, geborene Musiker und Komponist brach die Ausbildung am Konservatorium nach kurzer Zeit ab, um mit MusikerInnen und Ensembles ausserhalb des akademischen Bereiches zusammenzuarbeiten. Die Liste seiner MitmusikerInnen bei mittlerweile über einem Dutzend Tonträgern und seiner Band "Say no more" liest sich wie ein Verzeichnis der experimentellen und freien Rock- und Jazzmusik: Fred Frith, John Zorn, Mike Patton (Faith No More), Anthony Braxton, Otomo Yoshihide und das Kronos Quartet gehören ebenso dazu wie Leute aus der Drag- und Homosexuellen-Szene wie Justin Bond oder Lynn Breedlove. Damit sind bereits einige Eckpunkte zu Ostertags Schaffen

gegeben: Er bewegt sich musikalisch in einem weiten Feld von elektronischer Geräuschmusik und Improvisation bis zu Funk und Rock und bezieht gleichzeitig mit seiner "Reality Music" immer wieder Stellung zu aktuellen politischen und gesellschaftlichen Themen. Bevor er sich Ende der 80er Jahre in San Francisco niederliess, arbeitete er u.a. auch in Zentralamerika, wo eine beeindruckende Platte zum Bürgerkrieg in El Salvador entstand; seine 1993 entstandene Platte "All the Rage" bezieht sich auf AIDS und die Schwulen-Demos in San Francisco. Auch seine jüngste Produktion thematisiert mit den Kriegen in Ex-Jugoslawien einen aktuellen Konflikt. WAR GAMES / THESE HANDS ist eine zweiteilige Multimedia-Performance, die von Bob Ostertag und dem Licht- und Video-Designer Richard Board in 8 Städten in Exjugoslawien gezeigt wird. Während dieser Tournee sammelt Ostertag Reaktionen und Kommentare aus dem Publikum, die schliesslich, als dritter Teil des Werkes, bei der Aufführung an der VIPER erstmals zu sehen sein werden. WAR GAMES ist eine von Bob Ostertag live produzierte Collage von einschlägigen Computer- und Videospielen, militärischen Simulationsprogrammen und Filmmaterial aus den Balkan-Kriegen. THESE HANDS ist eine interaktive "Hand-Oper": sie basiert auf den Gesten sprechender jugoslawischer Politiker, die von Ostertag übernommen bzw. kopiert werden. Die Bewegungen seiner mit dem Computer verbundenen Hände steuern und verändern die Klänge der Performance.

Dominik Süß

CUT + COPY has been an established principle in the music scene for a while. Digital instruments, especially the sampler allow for the collection of sounds of any source and post production in a studio or on stage. Forerunners were the tape recorder experiments of the "musique concrète" in the fifties and the cut up technique by William S. Burroughs and Bob Gysin in the sixties. But the break-through of this technique only came, when electronic equipment became affordable in the eighties. One of the most prominent figures of music sampling is Bob Ostertag, who next to his work with sounds originating from various sources, also likes to reprocess electronically the sounds of his music colleagues: "... all of it has been pretty much twisted beyond recognition" (quote by Bob Ostertag concerning his solo CD "Like a Melody. No bitterness", 1997). The musician and composer who was born in 1957 in Albuquerque, USA stopped his training at the conservatory in order to work with musicians and bands outside of the academic world.

The list of his musicians who performed on about a dozen records and played in his band "Say no more" is impressive and includes experimental-, free-jazz and rock musicians: Fred Frith, John Zorn, Mike Patton (Faith No More), Anthony Braxton, Otomo Yoshihide and the Kronos Quartet are also part of it, next to members from the drag and homosexual scene such as Justin Bond and Lynn Breedlove.

These mark some of the milestones in Ostertag's work. He moves musically within a wide field of electronical sounds, improvisations, funk and rock. With his so called "Reality Music" he also makes statements about actual, political and social events. Before settling in San Francisco at the end of the eighties, he also worked in Central America, where an impressive record about the civil war in El Salvador was produced. His CD "All the Rage" from 1993 was about AIDS and gay demonstrations in San Francisco. His recent production also focuses on an actual conflict, the wars in Ex-Yugoslavia. "War Games / These Hands" is a two part multimedia performance that Bob Ostertag and the light and video designer Richard Board will show in 8 cities of former Yugoslavia. During this tour Ostertag will collect reactions and commentaries from the public leading to a third part of the project, that will be shown for the first time at VIPER. "War Games" is a live produced collage by Ostertag, of relevant computer and video games, military simulation programs and film material from the Balkan wars. "These Hands" is an interactive "Hand-Opera: based on the gestures of talking Yugoslavian politicians that Ostertag will take over or copy. The movements of his hands are linked to a computer, they steer and modify the sounds of the performance.

Dominik Süß

Events

WAR GAMES / THESE HANDS:

DISCOGRAPHY:

FALL MOUNTAIN: EARLY FALL

featuring Ned Rothenberg and Jim Katzin,
Parachute Records, 1979

GETTING A HEAD

featuring Charles K. Noyes and Fred Frith, Rift Records, 1980

VOICE OF AMERICA

featuring Fred Frith and Phil Minton, 1982,

Re-Release 1994 (RecDec)

ATTENTION SPAN

featuring John Zorn and Fred Frith, Rift Records/RecRec, 1990

SOONER OR LATER

RecRec 1991

BURNS LIKE FIRE

RecRec 1992

ALL THE RAGE

Kronos Quartet play Ostertag's transcription of gay riots in

San Francisco. Libretto by Sara Miles, Elektra-Nonesuch, 1993

SAY NO MORE

featuring Joey Baron, Mark Dresser, Gerry Hemingway,

Phil Minton, RecRec 1993

SAY NO MORE IN PERSON

featuring Gerry Hemingway, Mark Dresser, Phil Minton

Live realization of the first, computer-assembled "Say No

More"-CD, Transit, 1994

FEAR NO LOVE

featuring Mike Patton, Fred Frith a.o.,

Queer Dance Music, Avant, 1995

TWINS!

featuring Otomo Yoshihide, Chris Cutler, Yagi Michiyo,

Herb Robertson, Creativeman, 1996

VERBATIM

featuring Gerry Hemingway, Mark Dresser, Phil Minton,

Assembled on computer from fragments of live performances

recorded on "Say No More In Person", Rastascan, 1996

PANTYCHRIST

featuring Justin Bond (Stimme), Otomo Yoshihide

(Turntables, Gitarre), Bob Ostertag: Sampler, Seeland 1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

1999

Kooperationen

«BLINK»

HYPERWERK, der Studiengang zum Design und Gebrauch interaktiver Team-Medien an der Fachhochschule beider Basel, veranstaltete vom 21.–25. September unter dem Motto «blink» in Kooperation mit VIPER Workshops und Hearings zur Nutzung der interaktiven Infrastruktur in der Bildungs- und Kulturarbeit und im virtuellen öffentlichen Raum. Die Resultate werden an der VIPER Festival vorgestellt:

VIPER und HYPERWERK

Präsentieren in Cooperation: «blink»

1. *to shut and open the eyes quickly. How long can you stare without blinking (your eyes)?*
2. *to shine with an unsteady light; to flash on and off. The computer controls started blinking.*

(Definition aus dem Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English von 1995)

«blink» ist ausserdem die erste und unterdessen historische Text-Auszeichnung im HTML-Code, mit welcher Textstellen zum Blinken gebracht werden konnten. Waren Sie kürzlich beim Augenarzt? Hatten Sie schon eine mausbedingte Sehnervenentzündung? Kennen Sie den neuen Begriff der *co_opetition*? In welchem Alter gehören Sie in Ihrem Job zum alten Eisen? Was halten Sie von der Gründung einer Pensionskasse für Medienschaffende? Was halten Sie von den vielen Einführungskursen in interaktive Medien, die von den Arbeitsämtern vermittelt werden? Haben Sie noch einen Fernseher? Mit diesen

und ähnlichen Fragen traten die VeranstalterInnen von «blink» im Auftrag der baselländischen Regierung im September 99 an die Öffentlichkeit, mit dem Ziel, eine regional gültige Medienstrategie zu entwickeln. Denn neue Medien und Technologien dringen in unseren Lebensraum vor und verändern Aspekte unseres täglichen Lebens. Während die kommerzielle Nutzung der interaktiven Technologie kaum noch der weiteren Förderung bedarf, gilt es, ihr Potential für Bildung, Kultur und Zusammenleben zu untersuchen und auszuschöpfen. Unter der Regie des Studiengangs Hyperwerk fanden im neuen Basler Collaboratory drei Hearing-Tage statt, bei denen eingeladene Fachleute für Kultur, Bildung und den öffentlichen Raum ihre Erfahrungen, Bedürfnisse und Hoffnungen im Kontext der interaktiven Medien formuliert haben. Dieser Prozess der gemeinsamen inhaltlichen Annäherung wurde von den HyperwerkerInnen zu einer packenden Videodoku verdichtet, die erstmals bei VIPER gezeigt wird. Doch dabei soll es nicht bleiben; auf dieser empirischen Abstützung wird Hyperwerk der Regierung Baselland konkrete Empfehlungen unterbreiten. Damit erhalten KünstlerInnen, Medienfreaks und zugewandte Kreise die Möglichkeit, mit ihrem Wissen und ihrer Sichtweise die Medienezukunft mitzugestalten.

Mischa Schaub

With HyperWerk a course of studies in design and the use of interactive team media at Basel College the event «blink» from September 21st - 25th was organized. VIPER workshops and hearings about the use of the interactive infrastructure in a cultural/ educational work and in public virtual rooms. The results will be presented at VIPER:

1. *to shut and open the eyes quickly. How long can you stare without blinking (your eyes)?*
2. *to shine with an unsteady light; to flash on and off. The computer controls started blinking.*

(Definition: Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English/1995)

«blink» is also the first and now historical text-feature in the HTML-code, that makes text passages blink. Have you been to an optometrist lately? Have you had a tendovaginitis caused by the use of a mouse? Are you familiar with the new word *coopetition*? At what age are you considered too old for your job? What do you think about the founding of a pension for media workers? What's your opinion about the many introductory courses in the interactive media field, that the employment office pays for? Do you still own a TV? These and similar questions were asked of the public by the organizers of «blink» in September 1999, commissioned by the regional government of Basel in order to develop a media strategy for the whole region. The new media technologies

penetrate the space we live in and change aspects of our daily life. While the commercial use of interactive technology does not need to be promoted, it is nevertheless necessary to study and make use of its potential for education, art and living. In the new Basel Collaboratory three hearing days took place (organized by the HYPERWERK courses) in which invited experts coming from a public, cultural and educational fields discussed their experiences, hopes and needs concerning interactive media. This process of convergence was documented by the HYPERWERKERS in an exiting video, that premieres at VIPER. But that is not all. Based on empirical information HYPERWERK will give the regional government concrete advice. That gives all artists, media-freaks and other interested groups the possibility to use their knowledge in order to be a creative part of the media future of the region.

Mischa Schaub

CONTACT: <http://www.hyperwerk.ch>

HÖCHSPANNUNG

urkalene

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

Index Film / Video

KWO-21A 10-30B A

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

KWO-21A 10-30B A

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.

1998 Kinastud.





11 MAREY MOIRÉ

Joost Rekveld

35mm, 00:21:00, Netherlands, 1999

11, MAREY MOIRÉ is an abstract composition of light and sound in which the mechanics and optics of cinema are not the means but the end. Images are generated using long stroboscopic exposures, resulting in a neo primitive kind of op-art. A tribute to the scientists who laid the foundations for the film medium.

FILM/BIOGRAPHY: *1970. Studied at the Interfaculty Image and Sound, Den Haag, where he now teaches experimental film. For several years he was one of the programmers for the IMPAKT FESTIVAL in Utrecht. 1999 #11, 1998 #17, 1996-97 #13

DISTRIBUTION: FILMSTAD PRODUCTS, bv. Rekveld, Valkenboskade 503, 2563 JC Den Haag, the Netherlands, filmstad@bart.nl



A BOX OF HIS OWN

Yudi Sewraj

video, 00:20:00, Canada, 1997

A man has an unusual dream. His mother interprets it as a message from his ancestors, calling him back to the place he was born. He visits family he has never met before and records his trip with a videocamera. When he returns, he constructs a box in the middle of his living room. The inside of the box resembles a peep show closet. The images pass in front of him and it isn't long before he forgets why he built the box in the first place (catalogue L'immagine leggera 1998).

FILM/BIOGRAPHY: * in Georgetown, Guyana in 1968. 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. His most recent tapes HYBRID CREATURES and A BOX OF HIS OWN have been screened at GALLERY 139, Amsterdam, THE ATLANTA ARTS FESTIVAL, LE FESTIVAL VIDÉO D'ART DE CASABLANCA, MOROCCO and at IMAGES'97, Toronto. He lives and works in Montreal. (from L'IMMAGINE LEGGERA 1998)

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



AHOI

Doris Schmid

Helveticum SP, 00:01:52, Switzerland, 1999

Ein Tauchgang zu Satelliten, Quallen, gefrorenen Disketten und Anna. Musikvideo. (Auszug aus dem gleichnamigen Dokumentarfilm.)

FILM/BIOGRAPHY: * 1968; Lehre als Schriftmalerin; Vorkurs und Klasse Raum und Körper an der Schule für Gestaltung Basel, Studium an der F+F Schule für Kunst und Neue Medien in Zürich, Fachbereich Film und Video; Ausbildung als AVID-Technizist; eigene Arbeiten mit Video, Videoperformance und Kunststradio. ON AIR, mit U. Palla Video für Performance von 1984; WOLF, experimentelles Video; SET SQUARE, Video mit Animation; TAXI DRAMA mit T. Deplazes, Experimentalfilm, 1986; BILDTELEFON, Videoperformance; FOLGE mit K. Muggeler, short video; u.a.

DISTRIBUTION: Doris Schmid, Fabrikstr. 39, 8005 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-273 18 29



ANOTHER ANOTHER

Bea de Visser

35mm, 00:08:00, the Netherlands, 1999

A sublimation of putting one foot in front of the other meanwhile watching Rudi Van Dantzig at home working on a choreography.

FILM/BIOGRAPHY: dutch artist and filmmaker, attended the Rijksakademie van Beeldende Kunsten in Amsterdam (1993-94). Projects range from Photography sound-video to short films. 1994 THE SKIPPING MIND; 1996 A BREATH HUSH; 1997 BLINK, 1998 THE RANDOM JOURNALS; 1998 FLUX; 1998 I-LOVE-YOU

DISTRIBUTION: Bea de Visser, Singel 222 - B, 3311 Dordrecht the Netherlands, Tel: ++31-78-6145839, Fax: ++31-78-614 58 39



ANOTHER, ANOTHER

Bea de Visser

Betacam SP, colour, 00:12:47, Germany 1999

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery VIPER 1999

CONTACT: VIPER Video Gallery,
Ruth Schnederle, videogallery@viperc.ch



ASPHALTO - AN ARIA FOR 13 DEMOLITION DERBY CARS & GAS STATIONS

Ilppo Pohjola

35mm, 00:43:20, Finland, 1998

As a conceptual fiction Asphaltto describes the relationship of a man and a woman by means of metaphor and visual symbols related to asphalt, service stations, and automotive sports. It aims to achieve a unified formal language, formed gradually by expanding wall of sound, collage-like superimpositions, the fictional demolition derby sequences and the experimental documentation of thirteen Finnish service stations on two separate occasions.

FILM/BIOGRAPHY: Ilppo Pohjola works as a filmmaker in Helsinki, Finland. He has studied at the Center for Advanced Film and Television Studies of the American Film Institute, Los Angeles USA and at the Media Arts Department of Sheridan College, Toronto, Canada. He has graduated from the Faculty of Art, Design and Film of Harrow College of Higher Education, London, England in 1988. 1998 ROUTE-MASTER; 1993 P(L)AIN TRUTH; 1991 DADDY AND THE MUSCLE ACADEMY; several awards. Trailers: 1991 TOM'S THEMES; 1992 TOM'S TITLE; 1993 PLAIN & PAIN PROMOS; Videos: 1990 SLAVES

DISTRIBUTION: Finnish Film Foundation, Kanavaku 12, 00160 Helsinki, Finland, Tel: ++358-9-622 03 00, Fax: ++358-9-6220 30 60



A SHIP OF FOOLS

Tony Allard

U-matic, colour, 00:17:50, USA, 1998

Selection EMAF, European Media Arts Festival 1999

A SHIP OF FOOLS erzählt auf experimentelle Weise die im 15. Jahrhundert bekannte Praxis, Geistesranke auf Schiffe zu verbannen; von der "normalen" Gesellschaft in die "Unvernunft" des Meeres. Das "Wahnsinnschiff" in einer höchst imaginären und poetischen Neuschöpfung.

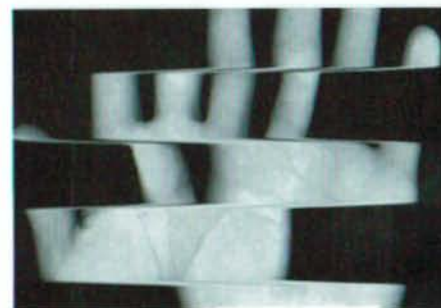
Ship of fools tells an experimental from the 15th century practice of banning the insane on ships; them from "normal" societies to the unreason of the sea.

Selection EMAF, European Media Arts Festival 1999, to see at Video Gallery, VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: Tony Allard is a teacher, performance artist, videographer and poet. He has produced live radio programs in Europe, the United States and Canada, and taught at the Kansas City Art Institute from 1989 to 1997.

CONTACT: VIPER Video Gallery,
Ruth Schnederle, videogallery@viperc.ch

DISTRIBUTION: VIDEO OUT, Maija Martin, Tel: ++1-604-876 11 85, videoout@portal.ca



BACON

Kristian Bundgaard

35mm, 00:03:00, Denmark, 1999

The aim of the films is to draw the analogue and the happenstance into computer animation in a way that what is perfect and controlled is pushed into the background. The scanner has been utilized precisely because its manner of forming pictures takes place as a function of time and movement. This provides the process of scanning. The film has been created with scanning only.

FILM/BIOGRAPHY: AB Fabrik is Bo Mikkelsen (1973) and Kristian Bundgaard (1971). The group has existed for 3 years and goal is to focus on the investigation.

DISTRIBUTION: DET DANSKE FILMINSTITUT Kørstein, Vognmagergade 10, 4, 120 København, Denmark
Tel: ++45-33-74 34 80, Fax: ++45-33-74 34 90,
workshop@dfi.dk



BERTHA MOSER-METZLER

Susanne Wallimann

VHS, colour, 00:21:30, Switzerland, 1997

Wenn die Videokamera zum Instrument zur Erforschung der eigenen Vergangenheit und derjenigen von anderen wird. Ein eindrückliches Porträt 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.

Selection viper, International Festival for Film, Video and new Media 1998, Winner of the 12th Video on Display 1998 to see at Video Gallery VIPER 1999.

FILM/BIOGRAPHY: * 1967, the artist lives in Lucerne, Switzerland. Since 1996 she is studying at the Schule für Gestaltung in Lucerne, Department Video.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



BEZ NAZIVA (UNTITLED)

Simon Bogojevic Narath

S-VHS, colour, 00:03:15, Croatia, 1997

This work is made as a part of exhibition of the toy factory in the space of former drive of a declined socialistic factory after union cultural factory attack moved there. All works have been made by using materials found in the factory so, Simon B. Narath uses parts of dolls, and context of destroying is ... (catalogue Split 1998)

FILM/BIOGRAPHY: * 1966 in Zagreb. Simon Bogojevic graduated from the Academy of Fine Arts, University of Zagreb. Since 1990 he's been working on videos, videotapes and video-installations. He worked in the field of 2D and 3D computer animations. He's a member of InterZone Media Group.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



BINARY NOTES

Barbara Konopka

VHS, 04:00, Poland, 1998

Myself as Flesh - Myself as Bits, (as well as magnetic field), Biological Determinants - Energetic Conduction, Non-antagonistic dualism, Searching for the platform to combine these two qualities - States of matter with different degree (level) of the molecular Condensation On-line.

FILM/BIOGRAPHY: * 1965 in Szczecin, 1989 - the diploma of the musician-instrumentalist, Warsaw, 1985-87 - privately studied various techniques of visual arts, 1988-89 - attended a seminar in the Polish Psychotronic Society in Warsaw, 1991-93 - College of Psychotronics in Lodz, 1994-98 - State Film School in Lodz /TV realisation. Videos: 1996 ELEKTROAFIRMACJE (ELECTRO-AFFIRMATIONS), 1997 POZDROWIENIA DLA ZAKA ENIA (GREETINGS FOR THE INFECTION) VIDEOINSTALLATIONS: 1999 ILLUMINACJA I (Illuminations) 1999 ILLUMINACJA II (Illuminations)

DISTRIBUTION: WRD, Krajewski, PO Box 1385, Kuznicza Str. 29A, 54137 WROCLAW 16, Poland
Tel: ++48-71-342 26 91, Fax: ++48-71-344 83 69
wrd@gnet.pl



BY THE WAY

Anna Davis/Atsushi Ogata

S-VHS, 00:05:30, Australia, 1999

BY THE WAY is a video which explores the space within intimately shared moments. Two characters, a woman and a man, travel together, but where they go, what they see, and even the exact nature of their relationship are unclear. The ephemeral imagery, floating soundtrack, and the characters subtle and at times playful dialogues move along the wayside, reflecting on human moments of incidental connections.

FILM/BIOGRAPHY: Atsushi Ogata: Media artist working mostly in Europe, Fujitsu Limited 1989-91 Fellow, Kunsthochschule für Medien, Köln 1991-93.
Anna Davis: Australian Media artist. University of New South Wales, College of Fine Arts, Sydney, worked in Tokyo, Amsterdam and Sydney.
SHOULD I GO OR SHOULD I STAY ? 1998-99, Davis & Ogata
APHASIA 1997-99, Davis; THE BIG HEART 1996 Ogata

DISTRIBUTION: Anna Davis & Atsushi Ogata, 287 Forbes St., Darlinghurst, Sidney, Australia



CIRCLE'S SHORT CIRCUIT

Caspar Stracke

35mm, 00:05:00, USA 1998

In diesem experimentellen Film hat der KREIS (circle) weder Anfang noch Ende, und er kann bei jeder Vorführung von einem anderen Punkt aus starten. Er setzt sich aus sechs aufeinander bezogenen Episoden zusammen, die sich unterschiedlich mit der Unterbrechung in der Kommunikation auseinandersetzen.

In this experimental feature film the circle has neither a beginning nor an end, but moves through a circle consisting of five interlocked episodes that describe the interruption in the communication in various modes.

FILM/BIOGRAPHY: * 1967 in Darmstadt, 1986-94 Studium der Freien Kunst an der Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig, 1994-95 DAAD scholarship New York, 1997 European Media Artist Residency, GB, 1993 SILBERN; 1994 NACH WANYUSHA; 1994-95 AFTERBIRTH

DISTRIBUTION: MMM Filmproduktion, Zimmermann, Kreuzweg 7, 20099 Hamburg, Germany, Tel: ++49-40-24 64 57 MMMFILM@compuserve.com



A CONVERSATION (ABOUT WORK)

Lily Markiewicz

Betacam SP, 00:09:40, Great Britain 1998

Arthur und Joe werden mit einer unbekanntem Person konfrontiert und nach Dingen gefragt, die auch mit glänzendstem Outfit nicht beantwortet werden können. Eine Alltagsbeobachtung des männlichen Körpers.

Questioned by an unknown interrogator, Arthur and Joe are asked things even the shiniest suit can't reliably answer: an everyday body-language of the male body.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery VIPER 99, Int. Competition, VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: 1981-87 Studium der Kunstgeschichte und Bildenden Kunst in Reading und London. Lebt und arbeitet in London im Bereich Installation, Performance und Digitaler Kunst. 1989 SILENCE WOKE ME UP TODAY, 1997 EUPHORIA VIDEO FOR THEATRE

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch

DISTRIBUTION: Lily Markiewicz, 19 Chester Road, N19 5 London, Great Britain, Tel: ++44-171-263 27 39, Lilym@freeuk.com



COUPLE

Hanspeter Ammann

Matic high SP, colour 00:11:00 Min. Switzerland 1998

He an she. She and he. A couple?

Election: VIPER International Festival for Film, Video and new Media 1998, Winner of the 12th Video on Display 1998, to see at Video Gallery VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: Lives in Zurich and London

DISTRIBUTION: LEA London Electronic Arts, 14 Hoxton Square, London N16 6NU, Great Britain, Tel: ++44-171-684 1111, dist@lea.org.uk, www.lea.org.uk



DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS

Walid Ra'ad

Betacam SP, 00:16:54, Canada, 1996-99

The piece investigates the possibilities and limits of writing a history of the lebanese wars (1975-1991). The tapes document fantastic situations that beset a number of individuals during the civil wars. The tapes do not document what happened, but what can be imagined, what can be said, what can be taken for granted, what can appear as rational, sayable, and thinkable about the wars.

FILM/BIOGRAPHY: * 1967 in Lebanon. An independent media producer and Assistant professor of video and cultural studies at Queens College (CUNNY, NY) 1995 NO, ILLNESS IS NEITHER HERE NOR THERE; 1996 MISSING LEBANESE WARS; 1997 SECRETS IN THE OPEN SEA; 1998 MIRACULOUS BEGINNINGS

DISTRIBUTION: THE VIDEO DATA BANK, Raad 112 S. Michigan Ave., IL 60622, Chicago, USA Tel: ++1-312-345 3550, Fax: ++1-312-541 8073 info@vdb.org



DÉCOMPENSATION (BREAK-DOWN)

Shahryar Nashat

VHS, 00:04:00, Switzerland, 1999

The inexpressive face of a young man is accompanied by a voice from the off. Above this fixed impression there's a text read by a female voice developing within four minutes...

FILM/BIOGRAPHY: Diplôme de L'Ecole Supérieure d'Art Visuel Genève, 1999. Projection vidéo, Museum zu Allerheiligen, Schaffhausen, AUF DIE HÖHEN, Philippe Schwinger et Frédéric Moser, Contribution radiophonique "others rooms, other voices", ORS 2, Zürich (Participants: Vito Acconci, Sívie Defraoui, Marie-José Burki, Louise Bourgeois, u.a. 1998, Expositions "999", Centro d'art contemporaneo Ticino-Bellinzona, Exposition "can't do this alone", Art Gallery SFP-Genève.

DISTRIBUTION: Shahryar Nashat, Route de Florissant 54, 1206 Genève, Switzerland, Tel: ++41-79-658 60 59, Fax: ++41-22-347 70 00, sh.nashat@infomaniak.ch



DEVICE

John Wood, Paul Harrison

Beta SP, colour, 00:03:00, Great Britain, 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.

Election VIPER, International Festival for Film, Video and new Media 1998, VIPER INTERNATIONAL VIDEO CONTEST AWARD 1998

FILM/BIOGRAPHY: John Wood (* 1969) and Paul Harrison (* 1966) have been working collaboratively in video since 1991. Their work is an on going collection of experiments, a kind of reference catalogue of diagrams researching human size, scale and movements in relation to the immediate surrounding space and architecture. They combine elements of performance and sculpture and exploit the dynamic, often comic possibilities to be generated from a set of precisely articulated events and actions.

DISTRIBUTION: LEA London Electronic Arts, Ben Cook, LUX Centre, 2-4 Hoxton Square N1 6NU London Great Britain, Tel: ++44-171-684 1111, lea@easynet.co.uk www.lea.easynet.uk



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

Johan Grimonprez

Betacam SP, colour & b/w, 00: 68:00, Belgium / France 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 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.

FILM/BIOGRAPHY: Johan Grimonprez studied at the 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.

DISTRIBUTION: INCIDENT, Rony Vissers, P.O. Box 1424, 1000 Bruxelles 1, Belgium, incident@skynet.be



DIVINA OBSESSION

Volko Kamensky

16mm, 00:27:30, Germany, 1999

1982 wagt ein Strassenbauingenieur in der Provinzstadt Quimper in Frankreich den Grossversuch und wandelt 35 Kreuzungen in Kreisverkehrsplätze um. Überrasgender Erfolg: Sofortige Lösung aller Probleme. In der Folge die zentrale Anweisung von Paris aus an ganz Frankreich zum vermehrten Bau von Kreisverkehrsanlagen. Seit 1988 sind in Frankreich über 14'000 solcher Anlagen eingerichtet worden. Deutschland folgt zögerlich.

FILM/BIOGRAPHY: 1972 Filmstudium an der Hochschule für Bildende Künste, Hamburg, 1995 VOGELWEIDE 27B; MY WHOLE NEIGHBOURHOOD IS REELIN' AND ROCKIN'; 1996 OHNE TITEL

DISTRIBUTION: Volko Kamensky, Fettstr.31, 22375 Hamburg, Germany



DIVINE BEINGS

Dan Oki

Betacam SP, colour, 00:28:50, the Netherlands, 1997/98

Shots from a public park in Tokyo show plants and water. There is not a single soul in sight and everything is very quiet, the only moving thing is the wiggling tail of a fish in a pound. The silence in the park is even more profound by the distant roar of city-life.

FILM/BIOGRAPHY: He was born in Zadar (Croatia) in 1965. He works in the field of film and video since the 80's. Other areas of artistic expression include photography and computer animation. He studied media arts at the Vrije Academie in Den Haag and Advanced Studies in visual arts at Hogeschool voor de Kunsten in Arnhem, the Netherlands. His works have been shown in Europe, USA.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



DRAMA, STRINGS & HORNS

Gunter Krüger

Betacam SP, 00:07:22, Germany, 1997/98

Ausgangspunkt dieses Films war eine kleine, ca. 60 sec. lange Filmrolle des DDR-Fernsehens aus dem Jahre 1968, deren Beschriftung keinen Zweifel an der Form ihres Inhaltes zuließ: "POIW-NO 8575 Weiterer Bericht von dem Notstandsterror in Westdeutschland: Polizei knüppelt Demonstranten, 16.4.68, 21.45"... wenn auch stumm, ein klassischer Propagandafilm im Stile des Kalten Krieges ... mit Opfern und Tätern und noch mehr Opfern ...

FILM/BIOGRAPHY: 1990-94 Studium der Nachrichten- und Informationstechnik, Berlin, seit 1995 Studium der experimentellen Film-/ Mediengestaltung an der HdK Berlin, seit 1995 Produktion von Filmen, Videos & Installationen, WWW-Projekte. Lebt und arbeitet in Berlin. 1997 MAN MUSS WARTEN BIS DER ZUCKER SCHMILZT; 1997/98 BILDKOMPRESSIONEN; 1998 QUICKIE

DISTRIBUTION: Gunter Krüger, Schliemannstr. 16, 10437 Berlin, Germany, Tel: ++49-30-441 55 34, gunx@hdk-berlin.de



ERST HELL, DANN LEICHT, DANN HIMMELHOCH

Edith Flückiger

DV, 00:03:00, Switzerland, 1998

Ein Sommernachmittag. Ein Spiel mit der Vergänglichkeit.

FILM/BIOGRAPHY: *1960 in Wien; 1985 Umzug nach Luzern; 1987 Abschluss am Medienausbildungszentrum Luzern (MAZ); langjährige Journalistische Tätigkeit für div. Printmedien; 1996 Abschluss der HGKL Fachbereich Video; seit 1997 Videokunstprojekte, Auftragsarbeiten im audiovisuellen Bereich, Lehrtätigkeit. 1999 OHNE TITEL (GEDANKENVERLOREN 1 UND 2), zwei Videoinstallationen; 1998 OHNE TITEL (FISCHE), Videoinstallation; 1997-98 FUNKENSPRUNG Videoinstallation Wasserwerk Berner Matte, Auftragsarbeit mit Stephan Wicki; 1997 OHNE TITEL (SCHWIMMENDE), Videoinstallation; MAUERWERK Videoinstallation auf Schloss Habsburg, Auftragsarbeit mit Hildegard Spielhofer; 1996 UND VERGESSE AN GUTEN TAGEN, DASS WIR KOPFÜBER INS LEERE HÄNGEN, Videoessay; 1995 D'SCHWUIZ ISCH EM HERRGOTT SIS LIEBSCHTTE CHIND, Dok.

DISTRIBUTION: Edith Flückiger, Sonnenrain 21, 6006 Luzern, Schweiz, Tel: ++41-41-420 40 43



EVI ERZÄHLT KLARTEXT ZUM 1. MAL

M. Utiger/ S. Tünschel/T. Z'Rotz

DV, 00:03:00, Switzerland, 1998

Eine Frau erzählt ihre Geschichte zum 1. Mal. Im Untertitel geschieht etwas ungewöhnliches. Sonst auch.

FILM/BIOGRAPHY: Muriel Utiger: *1973, 1992-96, Schnizler Schule Brienz, 1997-99 HGKL Video. Tina Z'Rotz: * 1970; 1990-94 Schnizler Schule Brienz, seit 1998 freischaffende Bildhauerin, Sabine Tünschel: * 1972; 1991-95 HGKL Grafik, freischaffende Grafikerin, Atelier "zweipunkt" in Luzern. M.Utiger: 1998 VEREIN KIRCHLICHE GASSENARBEIT LUZERN, Dok., DAS SCHLOSS, Installation, SWANS, Musikclip, u.a. Tina Z'Rotz: 1997 J'IMAGINE, Installation in Zusammenarbeit mit M. Utiger u.a. Sabine Tünschel: 1998, EVI ERZÄHLT KLARTEXT ZUM 1. MAL, in Zusammenarbeit mit M.Utiger, T. Z'Rotz

DISTRIBUTION: Muriel Utiger, Kleinmattstr. 16, 6003 Luzern Tel: ++41-41-311 24 70, mrriel@freesurf.ch



FED UP

Andrea Iten

Betacam SP, 00:21:00, Switzerland, 1998/99

Diese 12 Geschichten haben einmal mehr Beobachtungen des alltäglichen Lebens zum Inhalt. Fokussiert wird eine Kommunikationslosigkeit in unterschiedlichen Situationen. Protagonisten wie Hundebesitzerinnen, Kinder, Strassengängerinnen und Zwillinge begegnen uns unter Wasser, in Steinwüsten, in der Luft oder in der Vorstellung. Sie zu sehen heisst auch unseren oft absurden Alltagsrituale unter die Lupe zu nehmen. FED UP bildet den Abschluss der Triologie bestehend aus den Videobändern LEGAL WEAPONS THE DRAMA QUEEN 1996 / ABROAD (1997/1998).

FILM/BIOGRAPHY: *1959, aufgewachsen im Glarnerland; 1986-89 Malfachklasse SFG Basel; 1987-89 Audiovisuelle Kommunikation SFG Basel; lebt und arbeitet in Basel. Tätig auf den Gebieten: Zeichnung, Videokunst, Installation, Fotografie, sowie Neuen Medien. 1997-98 DROP, Video; 1994-95 LETTER TO MAIMOUNA, experimenteller Dokumentarfilm; 1993 TRAUMBILDER, Video; 1993 SCHERE, STEIN, PAPIER, Video; 1993 SCHWEIGEMINUTE FÜR JUGOSLAWISCHE VERGEWALTIGUNGSPFOPFER, Video; 1992: KUNG-FU Video; u.a.

DISTRIBUTION: Andrea Iten c/o Elephant Chateau, Feldbergstr. 57, 4057 Basel, Switzerland, Tel: ++41-61-683 32 92, Fax: ++41-61-683 32 91, andrea@connected.ch



FELIX IN SCHWARZ-WEISS

Christoph Oertli

Betacam SP, 00:12:00, Switzerland, 1999

Eine zerbrochene Liebe und der Versuch, sich aus Fragmenten neu zu definieren und trotz Gebundenheit in Vergangenheit und Zukunft in einer Gegenwart gefangen zu sein. Sich zu befreien ist wie das SCHWARZ-WEISS-Porträt; es zeigt nicht eine ganze Wahrheit, sondern vielleicht eine Momentaufnahme.

At the end of a love affair one would like to redefine himself in another situation or another time by changing his identity. But to free himself is like the black and white (SCHWARZ-WEISS) portrait: it captures only a brief moment in someone's life.

FILM/BIOGRAPHY: *1962; 1982-87 Grafikfachklasse an der Schule für Gestaltung Zürich; 1988-90 Bühnenbildvolontariat bei SF DRS; 1992-95 Audiovisuelle Gestaltung an der Schule für Gestaltung Basel; 1998 IAAB-Atelier in Montréal; 1999, 2000 Lehrauftrag Video an der Fachhochschule Intermedia, Vorarlberg 1998 DIESELBEN AUGEN VOLLER STURM, 1997 NO SUNDAY NO MONDAY, 1995 CARMELO, PT 1994 INDI MELUSSI

DISTRIBUTION: Christoph Oertli, Claragraben 155, 4057 Basel, Schweiz, cristoe@hotmail.com



FILM IST.

Gustav Deutsch

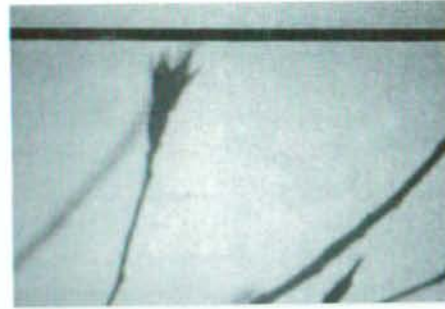
16mm, 00:60:00, Austria, 1998

FILM IST. besteht fast zur Gänze aus Ausschnitten existierender wissenschaftlicher Filme; vom Flug der Rollertauben über Intelligenzprüfungen an Affen bis zu "verkehrten Welten". FILM IST. lässt in solchen Bildern nicht nur die Politik, sondern auch die besondere Poetik der Gattung "wissenschaftlicher Film" spürbar werden, die sich häufig "experimenteller" Gestaltungsmittel bedient.

FILM IST. consists almost exclusively, of sequences from existing scientific films; from the acrobatic flights of pigeons to the intelligence testing of apes until the "reversed worlds".

FILM/BIOGRAPHY: * 1952 in Wien. Zeichnungen seit 1962, Musik seit 1964, Fotografie seit 1967, Architektur seit 1970, Video seit 1977, Filme seit 1981, Töne seit 1981, Aktionen seit 1983. 1995 TASCHENKINO; 1996 FILM IST MEHR ALS FILM; 1996 MARIAGE BLANC; 1996 NO COMMENT-MINIMUNDUS AUS-TRIA

DISTRIBUTION: SIXPACK FILM, Neubaugasse 36, P.O. Box 197, 1071 Wien, Austria, Tel: ++43-1-526 09 90.



FILTER BEDS

Guy Sherwin

16 mm, 00:09:00, Great Britain 1998

An oblique record of the disused middlesex filter beds in East London, now overgrown; also an essay in film form or poetry - a reflection on wires and branches, planet and birds.

FILM/BIOGRAPHY: * 1948 in England, in the 60s studied painting at Chelsea School of Art, London. In the 70s making films, teaching filmmaking, working at London Filmmaker Co-op. In the 80/90s teaching at Wolverhampton and Middlesex Universities, classes at San Francisco Art Institute, continuing to make films, 1998 MILE END PURGATORIO, 1998 UNDER THE FREEWAY, 1999 FLIGHT, 1999 SHORT FILM SERIES

DISTRIBUTION: Guy Sherwin, 185, Glyn Rd, Hackney, E5 0JS London, Great Britain, Tel: ++44-181-985 7895



FIRST STEPS

Paula Rodriguez/Claudia Aravena
Betacam SP, 00:16:00, Germany 1998

Fragen und Reflexionen eines Besuchers angesichts einer zerstörten bosnischen Stadt ... Der Krieg, von den Eltern erzählt, für die Kinder wie eine Mine, die zu spät explodiert ...

Questions and reflexions of a visitor facing a destroyed bosnian town. ...War explained with the stories of their elders, for the children like a mine exploding too late...

FILM/BIOGRAPHY: C. Aravena: * 1968 in Santiago de Chile, 1988-92 studied Audio-visual communication at the ARCOS institute, Santiago, 1999 artist in Residence at the PODEWIL, Berlin
P. Rodriguez: * 1963 in Santiago de Chile, studied architecture at the HdK, Berlin. Since 1992 film-student at the Dffb, 1992 MIRADAS DESUADAS, 1994 LONG-DISTANCE, 1995 LAST STATION, 1994 AN EINEM RUHIGEN ORT, 1995 AY SANTIAGO, 1997 EINE STIMME FÜR DIE FLÜCHTLINGE

DISTRIBUTION: Dt. Film- und Fernsehakad Berlin GmbH (DFFB), Martschewski, Heerstrasse 18 - 20, 14052 Berlin, Tel: ++49-30-300 904-0, Fax: ++49-30-300 904-62, studienteilung@dffb.b.shuttle.de



FLANEUR III: BENJAMIN'S SHADOW

Torben Skjoedt Jensen
35 mm, 00:39:00, Danmark 1998

This film is, above all, a poetic and impassioned declaration of love for the city of Paris. Taking his mark in the German philosopher Walter Benjamin's "Das Passagen-Werk", the director has fashioned an associative universe, a mosaic, where the fragments of text become party to a compact interplay with the symbol-laden space of the city. With the director as flaneur, as idle voyeur, moving his way around the metropolis, hand in hand with the angel of history, an insight into cultural history's clash with the present day is conjured up.

FILM/BIOGRAPHY: * 1957. Cand. Comm. in Communication and Danish Literature from RUC in 1985. Since then working as freelance as a director, scriptwriter and editor, 1995 CARL TH. DREYER - MY METIER, 1995 FLANEUR II - DANDY, 1996 TO BE OR NOTHING TO EAT, 1996 THE FREELANCER, 1996 RESTLESS HEART, THE MAN WHO WOULD LIVE FOREVER

DISTRIBUTION: Det Danske Filminstitut, Kørstein, Vognmagergade 10, 1120 København Denmark, Tel: ++45-33-74 35 00, Fax: ++45-33-93 85 53, kurstein@dfi.dk



FLIES

Nomy Archituv & Danielle Wilde
S-VHS, colour, 00:04:50, USA 1998

In FLIES entdecken wir Positionierung und Perspektive der Beziehungen zwischen Bewohnern und den von ihnen verwendeten Requisiten. Eine Welt, in der jedes Element dem anderen Bedeutung verleiht, und jedes ohne das andere grundlos ist.

In Flies we discover a world where gravity and perspective are devined by the relationships between its inhabitants and the probs they use. A world where each element attributes meaning to the other and each is groundless without the other.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery, VIPER 1999

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipex.ch



HERR MANN

Roland Petschen
S-VHS, 00:11:00, Switzerland, 1998

Ein 60-jähriger Mann lebt in vier Räumen. Er lebt in seiner eigenen Welt, mit Kühlschrank, Fernseher und Fischen. Es gibt keine Fenster, keine Türen, kein Ein und Aus, einfach nur "Zeit und Raum". Es gibt keine Sprache, nur stille Gewalt. Das Ende naht mit der Tötung eines Fisches. Ein kurzer Film auf vier Bildschirmen.

FILM/BIOGRAPHY: 1999 HERZHAFT Flüchtlingsgesichter, Kunstmuseum Thun, 1994-96 VON SCHWEINEN UND MENSCHEN, Video, 1992-93 SELVENDE, Dokumentarfilm, Fragment einer Industriearbeit, 1989-90 TRANSMISSION, Dokumentarfilm, 1974 Dokumentarfilm über einen Bergbauern auf Weissenberge, Glarus, Super-8

DISTRIBUTION: Roland Petschen, Waisenhausstr. 1 3600 Thun, Switzerland, Tel: ++41-33-222 81 68



HONGKONG

Gerard Holthuis

35 mm, 00:13:00, Netherlands 1999

In 1998 Kai Tak airport of Hong Kong was closed. Approaching Kai Tak was a unique experience for the passengers. "One could read the newspapers in the street" one passenger exclaimed. Hong Kong (HKG) is a film about the approach and the passing by the airplanes in the middle of a city. An observation at the end of this century.

FILM/BIOGRAPHY: 1996 DE STAD, DE JONGENS EN DE MEISJES, 1997 AMERIKA, 1997 BARNSTIJN, 1998 KOWLOON CITY ONE

DISTRIBUTION: Filmstad Producties, Holthuis, Valkenboskade 503, 2563 JC, Den Haag, Nederland, Tel: ++31-0-346 82 84, Fax: ++31-70-365 45 08, filmstad@bart.nl



ICH MÖCHTE GERNE EINMAL EINEN HORRORFILM MACHEN

Sabine Marte

Betacam SP, 00:13:00, Austria 1999

"Sag Arrrh! Monströses Kopfüber – koitales Changieren." Einschneidendes Sagen. Schreilichter. Sprechgesänge mit narrativen Andeutungen und onomatopoetischen Irritationen ... Gras/Raster/Haut. Durch die Verwendung von Videomaterial, das durch eine nichtkompatible Kamera geschliffen wird, und verfremdetes Agieren mit Sprachen und Rhythmen werden Videobilder kreiert, die Gegenstände sind. Widerständiger Aberwitz.

FILM/BIOGRAPHY: * 1967. Hochschule für angewandte Kunst, Wien, 1995 SOMMERBAND, 1996 ICH ARBEITE, 1997 INTIMACY, 1998 ME THING – ZOU DOG

DISTRIBUTION: Sabine Marte, Schinnaglgasse 9/17, 1160 Wien, Austria, Tel. ++43-1-494 47 63



ICH BIN IM TV

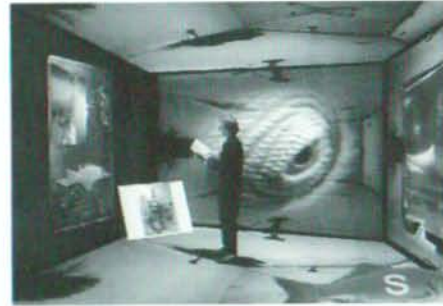
Irene Bachmann

S-VHS, 00:02:00, Switzerland 1999

In den goern ist es zu einer Atomisierung der Arbeitsformen bei Schweizer KünstlerInnen gekommen. Sie arbeiten alleine oder in festen Paarbeziehungen, scheuen den Kontakt zu anderen Kunstschaaffenden. Diese Arbeitsweise führt zu autistischen und kaum allgemeingültigen Kunstarbeiten. Angst vor Konkurrenz macht sich breit. Das Streben nach Anerkennung und grösstmöglicher Präsenz geht auf Kosten von Inhalt und Qualität. der Kampf um den Mediensegen ist im Gang. Also, schaut alle her: ICH BIN IM TV.

FILM/BIOGRAPHY: *1969 in Uster ZH; 1987-91 Studium der Architektur; 1988-91 Gestalterische Berufsmatura; 1993-98 F+F Kunst und Medienschule Zürich, 1998 LIEBETOD, S-VHS, 1997 FUSION Performance mit Victorine Müller, S-VHS, 5 Min., FAHRT DURCH DAS EMMENTAL, S-VHS, ICH WOLLT ICH WÄR..., S-VHS, CAMOUFLAGE, Performance Field II, S-VHS, Ausstellungen und Aktionen: 1999 Kunstraum Aarau, 1998 Kleines Helmhaus Zürich, Kunsthau Zürich Field, Museum Bellerive Zürich, 1997 Landesmuseum Innsbruck, Kartause Ittingen, Shedhalle Zürich, u.v.

DISTRIBUTION: Mediavision, Irene Bachmann, Brunastr. 11, 8002 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-201 22 09



ICH TANK

David Larcher

Betacam SP, 00:58:50, Great Britain 1998

An ethologist attempts to convince a goldfish that it needs treatment. The goldfish sets off on its quest across tropical lagoons and arrives late at the underwater door of the Ich analyst.

FILM/BIOGRAPHY: *1942 in London. Since the late 1960s working with experimental film, changing to video in the beginning of the 1980s. Since 1996 Professor at the Kunsthochschule für Medien, Köln. Lives in London.

DISTRIBUTION: CICV Centre de Recherche, Pierre Schaeffer Bongiovanni, BP 5, 25310 Hérimoncourt, France Tel: ++33-81-30 90 30, Fax: ++33-81-30 95 25, pierre@cicv.fr



IL REGNO

Paola Lo Sciuto

VHS, colour, 00:06:00, Italy 1998

Election: l'immagine leggera, International videoart and film and media festival 1998 to see at Video Gallery VIPER 1999

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viperc.ch



INITIALEN

Daniel Brefin

DV, 00:01:30, Switzerland 1999

Auf einer Blockflöte, die gegen die Kamera gerichtet ist, blase ich meine Initialen (D-B), bis die Luft ausgeht.

BIOGRAPHY: * 1967 in Zürich, 1986-91 Studium der Biologie und höheres Lehramt ETH Zürich, ab 1997 Schule für Gestaltung Basel, Fachklasse Audiovisuelle Gestaltung, 1999 KAPUTT, Tonspur mit Videoprojektion zusammen mit R.Mori/ DAS DING: GLAS, und DAS DING:LÖFFEL, Video, 1998 AFRIKA, Video u.a., arbeitet auch mit Film, Computer, Installationen, Fotografie, Performance und Aktionen sowie mit Text.

DISTRIBUTION: Daniel Brefin, Colmarerstr. 62, 4055 Basel, Switzerland, Tel: ++41-61-321 03 02



IN MY CAR

Mike Hoolboom

video, b/w, 00:05:30, Canada 1998

My family was Catholic, the church lived in us, like a rumour ... When I was six, lacking all geography, my father asked me to live in the family car. In time, my eyes became the mirror ... from that day we collected our tears to keep the devil from our door, though a friend insisted the devil's death was a tragedy for the imagination.

Election: l'immagine leggera, International videoart and film and media festival 1998 to see at Video Gallery, VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: * 1959 in Toronto. Produced over 50 films, ranging from experimental shorts to daring feature-length-dramas, his works are as visually inventive as Derek Jarman's and as politically courageous as Pier Pasolini's, received 11 international awards for film. 1995 HOUSE OF PAIN, 1995 SHOOTING BLANKS, 1996 DEAR MADONNA, 1996 CARNIVAL, 1998 PANIC BODIES

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viperc.ch

DISTRIBUTION: Canadian Filmmakers Distribution, Hoolboom, 710-680 Queen's Quay West, Toronto, Ontario, Canada, Tel: ++1-416-2602185



IVAN HAS NO NEED OF TV

Ivo Dekovic

VHS, colour, 00:10:00, Croatia, 1997

In a summer night, I come upon a blind man by the name of Ivan Zivkovic, so that he could show me the way to his olive-trees. I followed him and his donkey. The video is the record of our voyage and the conversation we had.

Election: International Festival of New Film Split 1998 to see at Video Gallery VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: Ivo Dekovic was born in 1952 in Croatia. He exhibited at the Venice Biennale 1993. He is a winner of the Cairo Biennale first prize 1994, Deutsche Video Preis 1998 and also the Vjesnik Prize Josip Racki.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viperc.ch



J'ESPERE QUE VOUS ALLEZ BIEN

Boris Van der Avoort

16 mm, colour, b/w, 00:14:00, Belgium 1998

Der Autor entdeckt Familienfilme neu und arbeitet sie um, indem er Bilder von drei Generationen nebeneinander stellt. Eine Übung im Umgang mit einem ikonografischen, spirituellen Erbe.

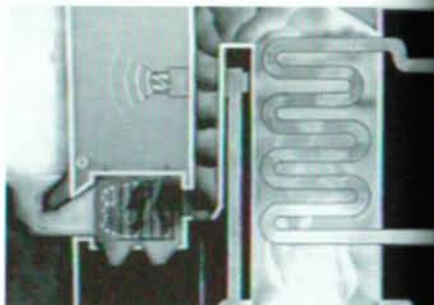
The author rediscovers and reworks family films through placing images of three generations next to each other. An exercise to deal with an iconographic, spiritual heritage.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery VIPER 1999, International Competition VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY:* 1967, 1992 finished artistic studies at L'Ecole Supérieure des Arts visuels, 1995 film editor at the Institute National des arts, since 1990 he presented his photographs at several exhibitions, since 1995 he works as an editor for documentaries and dance movies.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch

DISTRIBUTION: Argos Distribution, Vanheusden, Barthélémylaan 20, 1000 Brussels, Belgium
Tel: ++32-2-512 9892, Fax: ++32-2-512 4186, argos@glo.be



KILL THE DJ

Karim Patwa

Betacam SP, 00:03:00, Switzerland 1998

In einer Gebrauchsanleitung, die bis in mikrofunktionale Welten vordringt um Zusammenhänge zu erklären, die eigentlich gar nicht wichtig sind, aber trotzdem Neugier wecken, sehen wir heute: Den Kaffeemachprozess, Coffein und Hirn. Dr. Zrrrr Patwalz.

FILM/BIOGRAPHY:* 1968 in Hillingdon, London; aufgewachsen in Biel; 1993-97 Fachklasse Video an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Luzern; seit 1997 freelance cutter 1997 CLOTHES FOR MOVING, Video, UNGLAUBLICH ABER WAHR, Kurzfilm, 1996 ON/OFF, Dokumentarfilm, 1995 DER FANTASTISCHE FISCHREGEN, 1994 T. KREISLER, experimenteller Kurzfilm u.a.

DISTRIBUTION: Patwalz Produktion, Plattenstr. 64, 8032 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-261 24 33, patwa.karim@hgkz.ch



KIRSCHENMUND

Andrea Ehrat

Betacam SP, 00:08:56, Switzerland 1998

Ein experimentelles Spiel mit dem Abbild der Frau.

FILM/BIOGRAPHY:* 1971 in Zürich; 1987-88 Vorkurs an der Hochschule für Kunst und Gestaltung Zürich; 1988-92 Lehre als Dekorationsgestalterin; 1992-93 Regie- und Bühnenbildassistenten; 1993-98 Studium Film/Video an der Hochschule für Kunst und Gestaltung Zürich; seit 1993 Mitarbeit an verschiedenen Filmprojekten. 1999-98 zwei Bühnenbildarbeiten Berlin und Genf; 1998 UPS, Installation, Zürich, 1997 HIER, SONST NIRGENDWO, Kurzspielfilm, 1996 GAMESTREET, Musikessay, 1995 RUB THROUGH, Experimentalfilm / 1994 KINOSAAL, Trailer/ BOWLING, Trickfilm, AUF SEE, Dokumentarfilm, 1993 MUSCHEL, Essayfilm, zahlreiche Arbeiten als Kamerafrau, lebt und arbeitet in Zürich.

DISTRIBUTION: Andrea Ehrat, Dienenstr. 72, 8004 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-242 58 52



KORREKTES VERHALTEN

ZAHLT SICH AUS

Lea Jaecklin/Fenja Abraham

16 mm, 00:32:00, Switzerland 1998

Wenn ähnliche Mechanismen des sozialen Apparates in der Architektur eines Bankgebäudes wie einer Barackensiedlung entdeckt werden - wenn bei beiden Überwachung, Eingliederung und Uniformierung der Individuen angestrebt wurden - ist die Distanz zur gewohnten Wahrnehmung gefragt. Sie soll transparent werden, um Widerstandsräume zu öffnen: hier im Hineingehen ins Bild bis zur Auflösung im Korn, durch Verlangsamung, Zerstückelung der Bewegung, durch Überschneidung und Gleichzeitigkeit in Bild und Ton.

FILM/BIOGRAPHY: Lea Jaecklin: * 1968, 1998 CRANE, 1997 ENFANTS-BETAILE u.a., 1996 BITS AND PARTS u.a., 1995 M. O., 1995 div. install. Arbeiten im öffentlichen Raum, u.a., 1996 UN COMPORTEMENT CORRECT SE PAYE, BAIN PUBLIC, u.a., 1995 REINIGUNGSMASCHINE
Fenja Abraham: * 1970, 1996 1996 UN COMPORTEMENT CORRECT SE PAYE u.a.

DISTRIBUTION: Lea Jaecklin, 48, rue St. Jean, 1203 Genève, Switzerland, Tel: ++41-22-340 43 31



KRHYZOMORIA

Wolfgang Mally

Betacam SP, colour, 00:11:00, Spain/Germany 1998

Das Kryptische entschlüsselt sich nur scheinbar. Wie das Rhizom sind Bilder, vage Erinnerungen, Handlungen, Töne in unterschiedlichen Ebenen miteinander verbunden. Hin und wieder fällt man hinein, flieht oder versucht, zu bleiben.

The mistery only seems to unfold. Images, faint memories, actions and sounds are linked on different levels as in a rhizome. From time to time one is drawn into them, escapes or tries to stay.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: Wolfgang Mallys work is about memories of the past, the history of the earth and a special link with the present.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vip.ch



LEERDAM

Lydia Schouten

Betacam SP, 00:18:50, Netherlands 1998

LEERDAM shows life in a small town in Holland. The camera floats around people and countryside in a continuous loop, entering houses where situations change from ordinary to the sublime, from the sad to the absurd. LEERDAM gives a view of a Western European town, where people still seem to come together but never really make contact with each other. They do their performances for the camera alone: as if it's the only way to touch real life through emotional and physical outbursts.

DISTRIBUTION: MonteVideo/Time Based Arts, Schuifren, Keizersgracht 246, 1016 EV Amsterdam, Netherlands, Tel: ++31-20-623 71 01, info@montevideo.nl



LIDO 21°

Margot Zanni/Stefan Bischoff

Betacam SP, 00:11:00, Switzerland 1998

Die öffentliche Badeanstalt "Lido Luzern" wurde 1928 erbaut und gilt als exemplarische Bauhausarchitektur. Das Video zeigt das Gebäude im Winter 1998, während den letzten Wochen vor dem Abriss im April 1998. Eine beunruhigende und stille Momentaufnahme. Ein Panorama beschreibt in einer nicht linearen Schnittfolge die Stimmung eines von Menschen und Bewegung verlassenen Ortes. Zwei parallele Perspektiven lassen Irritationen, neue Räume und Gleichzeitigkeiten entstehen, wie sie uns nur in der Erinnerung bleiben.

FILM/BIOGRAPHY: Margot Zanni: * 1971 in Ettliswil; seit 1994 HGKL Fachbereich Video. Stefan Bischoff: * 1973 in Schaffhausen; seit 1995 HGKL Fachbereich Video.

DISTRIBUTION: Margot Zanni/Stefan Bischoff, Bernstr. 37, 6003 Luzern, Switzerland, Tel: ++41-41-240 81 83



ME MYSELF & I

Bettina Disler

16 mm, 00:06:00, Switzerland 1999

Auf der Suche nach der eigenen Sprache und Grenzen, unfähig sich auszudrücken, leben Mutter und Sohn aneinander vorbei...

FILM/BIOGRAPHY: * 1974; 1996 Modedesignschule STUDIO BERCOU, Paris; eigene Modeschau und Kollektion, seit 1997 HGKZ Fachbereich Film/Video, 1999 SIGNER, 1998 SEQUENZ M 1997 MIMESIS, S 8, -936, S-8, 1996 SOULNURRISH

DISTRIBUTION: Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Limmatstr. 65, 8031 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-446 23 57



MORPHOLOGY OF DESIRE

Robert Arnold

16 mm, 00:05:45, USA 1998

An experimental film/video which explores the commodified representation of gender and desire in popular culture, and the material relationship between the still and moving image, using digital morphing to animate romance novel covers as a never-ending dance of unrealized desire. This unending movement is segmented into a minimalist narrative by short passages quoted from romance novels.

FILM/BIOGRAPHY: * 1954 in New Jersey. Started making films in 1980. Has taught film and video since 1985 at Syracuse University, Ithaca College & University of Toledo. 1991 TRAVELOGUE, 1995 BERLIN EAST/WREST, 1996 COFFEE

DISTRIBUTION: Robert Arnold, 309 S.E. 2nd St., FL 33441, Deerfield Beach, USA, ramold@fau.edu



MURPHY'S LAW

Robert Suermond

Betacam SP, 00:13:20, Belgium 1998

Robert Suermond has been filming in Super 8 all his travel throughout the world for nearly ten years. MURPHY'S LAW gathers some chosen sequences of this travels

FILM/BIOGRAPHY: * 1961 in Geneva. Lives and works in Brussels. 1983-88 Ecole Supérieure d'Art Visuel, Geneva. 1990-92 Rijksacademie voor Beeldende Kunst, Amsterdam. 1997 S.O.L. BRASILIA SAO PAULO, 1999 CAPITAL BRASILIA

DISTRIBUTION: Argos Distribution, Vanheusden, Barthélemylaan 20, 1000 Brussels, Belgium
Tel: ++32-2-512 9892, argos@glo.be



MY NAME IS GRANT

J. Tobias Anderson

Betacam SP, 00:01:52, Sweden 1999

A short video facing the many problems of identity. How shall one act as a celebrity, and how can we be sure we really are ourselves?

FILM/BIOGRAPHY: * 1971 in Göteborg, Schweden. Seit 1993 Arbeit mit Video und Animation. 1993-98 Art Departement, National College of Arts, Craft & Design, Stockholm, 1998-99 Video Departement, Royal College of Arts, Stockholm, 1998-99, 1999 THE BREEDING SCHOOL

DISTRIBUTION: J. TOBIAS ANDERSON, Oelandsg. 46 NB, 11663 Stockholm, Sweden, tobiasanderson@hotmail.com



NEGATIVE SPACE

Chris Petit

Betacam SP, 00:39:11, Great Britain 1999

Manny Faber remains America's great unknown movie critic, an insiders' critic despite his popular tastes and an insistence on practical writing over academic and intellectual jargon. As a descriptive writer on film he has no peers. This programme, negative space, is an experiment that's accessible to anyone who cares about movies, using split screen to question how we look at and remember films, and to look at how film changes with time.

FILM/BIOGRAPHY: Before becoming a novelist Chris Petit was a critic and film director. 1998 TO THE WEST, 1999 WALKING RODINSKY: DAGENHAM PURGATORIO, 1999 WALKING RODINSKY: LONDON PARADISO

DISTRIBUTION: Illuminations Films, 19-20 Rheindol Terrace, N1 8NU London, Great Britain, Tel: ++44-171-226 02 66, Fax: ++44-171-359 11 51, terry@illumin.co.uk



NINE 'NERTAINER

Syl Betulius

Betacam SP, 00:13:00, Switzerland 1999

It's showtime und wir versprechen Dir ein Lächeln auf den Lippen, einen Glücksmoment, ein kurzes Vergessen Deiner Alltagsorgen, ein Abtauchen in eine andere Welt. Du präsentierst Dich mir und ich serviere Dich den Leuten. Dein Fleisch mein Gut.

FILM/BIOGRAPHY: * 1966 in Bern, 1989 Lehrerin, 1992-95 F+F Schule für Kunst und neue Medien in Zürich, Performances u.a. bei FREIE SICHT AUFS MITTELMEER, 1998 EINGENOMMEN, Video: 1998 DÜSSELDORF 1996 DRIP-DROP, Videoinstallationen: 1997 SEIFENSTREIFEN, SIE KAM IN TEUFELS KÜCHE, 1996 MAMMARIA GELEE, MUSTER-ESSEN, HÖLLISCH SÜSS u.a.

DISTRIBUTION: Syl Betulius, Bertastrasse 73, 8003 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-451 83 78, Fax: ++41-1- 451 83 78.



NOCTURNE

Yervant Gianikian/Angela Ricci Lucchi

video, colour, 00:18:00, Italy 1997

Fragments of material shot, comparisons of three groups of images from three different cities; Sarajevo, Belgrade, Zagreb. Now the war seems to be far away, cancelled like the other ones, by new massacres and deportations. Of that war, now only encrustations in memory remain, also linked to physical sensations..

Election: l'immagine leggera, International videoart and film and media festival 1998 to see at Video Gallery VIPER 1999

FILM/BIOGRAPHY: Both * 1942, Y.G. (of american origin) and A.R.L. live and work in Milan, they develop a research, which is both critical and poetical, of the material used for films, through the revision of old films with colourings, tonings, slow-motion takes and editing combinations.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



ON TACT

Michael Schaerer

Betacam SP, 00:09:00, Switzerland 1999

ON TACT versucht Erwartungen zu schaffen, sie zu durchbrechen und aus den Bruchstücken wieder neu zu kreieren. Mittels einer assoziativen Bild- und Tonmontage werden Personen, Orte, Rhythmen, Töne, Farben und Stimmungen in ein dichtes musikalisches Gewebe vermischt, das die ZuschauerInnen in experimenteller Weise auf eine Entdeckungsreise durch sowohl narrative als auch dokumentarische Fragmente einlädt.

FILM/BIOGRAPHY: * 1975 in Aarau; Regie- und Kamerastudium an der SCHOOL OF VISUAL ARTS, New York, seit 1997 Regieassistent am STELLA ADLER CONSERVATORY OF ACTING und seit 1998 Videograph des ACTORS STUDIO, New York, 1999 WARMTH, 16mm, Kurzfilm, 1998 CHA-CHA-CHA DU LOUP, DV, FLOW, 16mm, Experimentalfilm, 1997 1-800 QUICK CASH, DV, Dokumentarvideo u.a. Arbeitet seit 1997 als freischaffender Kameramann für Film und Video.

DISTRIBUTION: Michael Schaerer, Tannerstrasse 70, 5000 Aarau, Switzerland, Tel: ++41-62-824 22 21



OUTER SPACE

Peter Tscherkassky

35 mm, 00:10:00, Austria 1999

In der Ahnung eines Horrorfilms: ein Haus nachts, aus leicht gekipptem Blickwinkel taucht irrlichternd etwas auf und ab. Eine junge Frau in Bewegung, auf ein Gebäude zu. Die Schnittstellen des Films knacksen, die Tonspur knarrt, wird gedämpft, erstickt. Gefundenes Material, Hollywood: Basis von OUTER SPACE.

A premonition of a horror film: a house at night, slightly tilted in the cameras' view, eerily lit then sinks back into it again. A young woman moves towards a building. The film cuts crackle, the sound track grates, suppressed, smothered. Found footage from Hollywood: basis for OUTER SPACE.

FILM/BIOGRAPHY: * 1958 in Wien. Philosophiestudium, Publ. Geschichte, Film, unterrichtet Filmpraxis an den Unis in Wien und Linz, 1993/94 künstlerischer Leiter der Diagonale, Wien, 1992 PARALLEL-SPACE: INTER-VIEW, 1996 HAPPY-END, 1998 L'ARRIVEE

DISTRIBUTION: Sixpack Film, Neubaugasse 36, P.O. Box 197, 1071 Wien, Austria, Tel: ++43-1-526 09 90, Fax: ++43-1- 526 09 92



PASSING DRAMA

Angela Melitopoulos

Betacam SP, 00:75:00, Germany 1999

PASSING DRAMA is based on different recollections told by refugees in a small city in Northern Greece, survivors of the deportation from Asia Minor to Northern Greece after the First World War. In the Second World War their children escaped the Bulgarian occupation, becoming worker-slaves in Hitler's Germany. Interviews with those refugees are connected to an interview with the producer's father, his narration of his departure from Greece to Vienna, tracing a diagonal path through Europe, crossing four different national states.

FILM/BIOGRAPHY: Doku Migration, Gedächtnis, Essais, experiment, Singel-Channel Tapes, Studium Düsseldorf Kunstakademie (bei Nam June Paik). 1986-1997 Singel-Channel Tapes, Videokunst SCRATCH TV, KARA DENIZ, 1996, BLACK POMPEI, 1996, Essais-experim. Dokus, PASSING DRAMA 1999, Dokufilme, 1990 VOYAGES AU PAYS DE LA PEUGE, Videoinstallationen FLUX OF ISTANBUL, 1996, THE GEOGRAPHIC ROOM 1996, UND, 1997

DISTRIBUTION: Angela Melitopoulos, Lichtstr. 46, 50825 Köln, Germany, amelli@khm.de



PERGOLA - EINE SPURENSUCHE

Nico Lyptikas

16 mm, 00:05:00, Switzerland 1999

Ein behutsames Tasten in Bild und Ton. Eine Spurensuche des Autors um Zeichnungen seiner verstorbenen Schwester Isabelle.

FILM/BIOGRAPHY: * 1974 in Dietikon/ZH, Griechisch-Schweizerischer Doppelbürger. Seit 1997 Studium an der HGKZ, Fachbereich Film/Video, 1999 ...INMITTEN SICHTBARER LIEDER, Videoclip, 1998 KLOGENIAL, 16mm, Kurzspielfilm

DISTRIBUTION: Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Limmatstrasse 65, 8031 Zürich, Tel: ++41-1-446 23 57, Fax: ++41-1-446 23 55

PHOENIX TAPES

Christoph Girardet/Matthias Müller

Betacam, 45', color/sw, Deutschland 1999

Die sechs PHOENIX-TAPES-Teile:

1 - **RUTLAND:** A montage of location shots of both interior and exterior spaces almost devoid of people. Its blacked out passages refer to the subtle and suggestive way Hitchcock represented the relationship between people and places.

2 - **BURDEN OF PROOF:** A surreal patchwork of close-ups and a tribute to the beauty of details one can find in Hitchcock's work. The tape follows the track of motifs lengthwise and across the Hitchcock film years.

3 - **DERAILED:** The dynamic montage of **DERAILED** confronts the viewer (and the tape's protagonist: a train passenger *rocking in sleep*) with a dark and dreamlike imagery embedded in shots of locomotives under steam and moving machine parts - a monstrous dream-factory setting free haunting icons of human angst.

4 - **WHY DON'T YOU LOVE ME?:** A freak show presenting Hitchcock's most eccentric villains and psychopaths - paying special attention to the dubious relation to their clinging and possessive mothers.

5 - **BEDROOM:** In the seamless montage of **BEDROOM** a cruel psychodrama unfolds. Hitchcock's appealing women find themselves locked in, exposed, stripped, bonded, tortured, raped and eventually murdered.

The wholeness of the female body is being brutally smashed into split images of a body of parts.

6 - **NECROLOGUE: BEDROOM** finds its continuation in the silence and frozen motion of a single shot of a woman in a state in-between dream and death, agony and apathy.

PHOENIX TAPES ist im Auftrag des Museum of Modern Art Oxford anlässlich der Ausstellung "Notorious - Alfred Hitchcock and Contemporary Art" (Juli/Oktober 1999) entstanden. Vertreten waren Girardet/Müller mit ihrem Videoband auch an der MOSTRA INTERNAZIONALE D'ARTE CINEMATOGRAFICA DI VENEZIA (56. Filmfestspiele Venedig 1999). Es gibt eine fahrlässig übergangene Forderung von Jean-Luc Godard: "Die Filmkritiker sollten Filme machen, statt sie zu kritisieren." Genau das haben Christoph Girardet und Matthias Müller gemacht. PHOENIX TAPES, das sind fünf Filme, die aus Hitchcockbildern bestehen. Girardet und Müller haben nicht etwa einen weiteren Film über Hitchcock gemacht. Die PHOENIX TAPES sind der Beweis: Man kann 1999 Filme mit Hitchcock drehen.

Der RUTLAND-Rhythmus wird bestimmt durch Schwarzfilm nach jeder Einstellung, Lücken, die dadurch entstehen, dass Personen herausmontiert sind. Wir sehen nicht Personen, wir sehen, was diese sehen und wie Hitchcock das Verhältnis von Personen und Orten sieht. ... Mit Hitchcock werden die expliziten Mittel des Kinos eigenständig: Schnitt, Montage, Kamerafahrt, Überblendung, Filmzeit, Filmraum.

Index Film / Video

Kino repräsentiert nicht mehr Realität, sondern den Ort, dessen Thema das Sehen ist: Kino.

In BURDEN OF PROOF widmet sich Hitchcocks Aufmerksamkeit für Dinge: Portemonnaies, Streichhölzer, Kissen, Zeitungen, Türen, Treppen, Schlüssel, Telefone... vor allem auch den Teilen des Körpers, mit denen Menschen mit der Welt der Dinge in Berührung sind: Hände. Girardet/Müller machen etwas sichtbar: Hitchcock war nicht nur Meister des Suspense, nicht nur ein Moderner, er war ein grosser Dinge-Regisseur. Und war für ein Hände-Regisseur! ... Girardet/Müller schneiden nicht einfach Motivketten. Sie begeben sich auf der Spur von Motiven längs und quer durch die Hitchcock-Filmjahre und montieren dabei sinnvoll Filmgeschichte. So kann man sehend lernen: Was Bilder gemeinsam haben, was sie unterscheidet. Was war bei Hitchcock ein Schlüssel, eine Treppe, ein Tod, eine Masse 1926, 1945, 1958?

Die rhythmischen Zuggeräusche in DERAILED untermalen und regulieren den Flug der Traumbilder, auch der Zuschauer ist Passagier. ... Eisenbahnlandschaft und Traumlandschaft = Filmlandschaft. Hitchcock ist als Jahrhundert-Regisseur ein Eisenbahnregisseur. Der Zug ist wie das Jahrhundert: Ort der Verlockung und Ort der Gefahr. Höhenflug und Absturz.

WHY DON'T YOU LOVE ME? montiert Hitchcock-Bilder und Worte, die um Mütter kreisen. Hitchcocks Kino als Mutter-Sohn-Kino. ... Um etwas von Hitchcock zu sehen, muss man

mindestens fünf Hitchcocks nebeneinanderstellen, ohne gleich urteilen zu wollen. Was Hitchcock berührt, von was er berührt ist, erst die Girardet/Müllersche Mischung aller dieser Hitchcocks zeigt etwas Geschichte..

Girardet/Müller machen Altes neu. Sie arrangieren und montieren Weggeworfenes (zum allergrössten Teil von unserer Wahrnehmung Weggeworfenes), Bekanntes, Übersehenes und Verloren-Gegangenes um, um es in veränderten Zusammenhängen neu funktionieren zu lassen. Sie interessieren sich für Details, Szenen zwischen Menschen, Motive ... Girardet/Müller-Filme sind erkennbar immer Remakes. Hitchcock-Remakes. Remake ist ja, wenn man Dasselbe nochmal macht und etwas anderes dabei rauskommt. Montage, Schnitt etc., die Mittel dazu sind auch immer explizite Mittel des Films (innerhalb und ausserhalb von Hollywood). Filmkünstler, das sind Filmzuschauer, die ihre Wahrnehmung zu Filmen machen. Pathetisch gesagt: Liebe zum Film besteht aus Film.

Exzerpte aus: "Hitchcock (wieder-)gefunden oder: 5 Arten, Filmemacher beim Denken zu sehen" von Michael Girke (Stadtblatt Bielefeld, 12. 8. 1999)

FILM/BIOGRAPHY: Christoph Girardet: Künstler, Hannover. Mehr als 20 Videos und Videoinstallationen. Werke (Auswahl): SCHWERTKAMPF (1991), FIEBERROT (1993), RELEASE (1996), SICK HEART PARADISE (1997), DIALOGUE (MIT VOLKER SCHREIBER, 1999), SQUAWK'S HEAD ROCK (1999) Matthias Müller: Künstler, Filmemacher und freischaffender Kurator, Bielefeld. Werke (Auswahl): AUS DER FERNE – THE MEMO BOOK (1989), HOME STORIES (1990), SLEEPY HAVEN (1993), ALPSEE (1994), PENSÃO GLOBO (1997), VACANCY (1998)



PHYSICS OF LOVE

Diane Bonder

90:24:00, Canada 1998

THE PHYSICS OF LOVE is an experimental videotape which tells the story of an unresolved relationship. Using the laws of science as a metaphor, the work explores domestic labour, disease, violence and desire, and the way in which the social becomes inscribed on the body. While the laws of physics anchor reality the work of ghosts unhinges it.

FILM/BIOGRAPHY: An award winning media-artist based in New York City. 1992 DANGEROUS WHEN WET, 1992 STICK FIGURES, 1993 PAROLE, 1996 TONGUE AND CHIC, 1997 PAINTING BY NUMBERS, 1998 DEAR MOM

DISTRIBUTION: Martin, 1965 Main Street, V5T 3C1 Vancouver, Canada, Tel: ++1-604 872 84 49, Fax: ++1-604 876 11 85 videoout@portal.ca



PLATTE

Christof Steinmann

S-VHS, 06:00:00, Switzerland 1998

Aus dem Zug gefilmte, realexistierende Fertigbauhausarchitektur entlang dem Plattensee (Ungarn). Konstante Geschwindigkeit, minimalste technische Eingriffe, kurze Verschlusszeiten, extreme Farbsättigung lassen die Landschaft virtuell erscheinen, wie eine sich an den Zuschauenden vorbeidrehende, monotone Platte.

FILM/ BIOGRAPHY: * 1972 in Luzern; 1999 Een Bleek Huis (Gruppenausstellung), 1998 KNABINO, elektronische Musik mit Bildsamples, VHS, MODELL, Installation, AALTO.WUNDER, Musik, Video, Performance u.a., AUTO/MODELL, Installation, 1997 LUXAFLEX, bemannte Toninstallation, REKONSTRUKCIA, Installation, u.a.

DISTRIBUTION: Christof Steinmann, Industriestr. 9, 6005 Luzern, Sitzerland, Tel: ++41-41-360 36 05



POETICA DE LA SIMULACION

Ruben Guzman

VHS, 00:05:00, Argentina, 1998

Hommage to the workers and engineers who built the world's south most train on earth (1950/51), working under severe winter conditions, in order to fight the deficiency of coal in argentina.

FILM/BIOGRAPHY: * in Buenos Aires. Diploma in Fine Arts in Film and Video (Eccad Canada). Has won several grants, awards and mentions. Currently living in Buenos Aires. 1996 LEWIS FUNAMBULES, 1999 IT IS SUICIDE TO BE ABROAD, 1999 GOOD ADVICE, 1999 ZERO AND THE REVOLVER

DISTRIBUTION: Ruben Guzman, correo central, 1000 Buenos Aires, Argentina, Tel: ++54-11-4314 90 88, Fax: ++54-11-4799 28 09, rguzman@cpsarg.com



PORTER SPRINGS 4

Henry Hills

16 mm, 00:15:00, USA 1999

A remake of my first film (1975), composed from footage shot on summer vacation in the North Georgia mountains over 20 years.

FILM/BIOGRAPHY: Hills has made 22 short experimental 16mm films since 1975. He lives in New York where he works as a free-lance Avid editor.

DISTRIBUTION: Henry Hills, 303 East 8th Street, #6R 10009 New York, N.Y., USA Tel: ++1-212-413 0615, henryh@interport.net



HAUS AUS SEINEN KLEIDERN

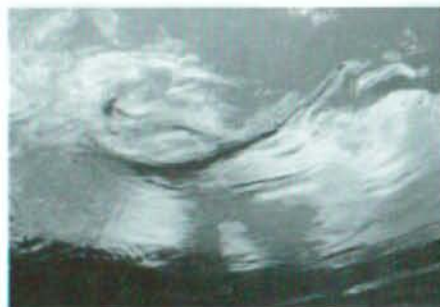
Corinna Schnitt

16 mm, 00:07:30, Germany 1998-99

Was macht man, um sich wohlfühlen? Von der Wäsche und von anderen wichtigen Dingen im Leben.

FILM/BIOGRAPHY: * 1964 in Duisburg. 1989-96 Studium Hochschule für Gestaltung, Offenbach, Kunstakademie, Düsseldorf. 1992 27.1.92, 1993 MAHLZEIT, 1995 SCHÖNEN, LAUTEN TAG, 1996 PAUSE, 1997 ZWISCHEN VIER UND SECHS, 1999 DAS NÄCHSTE MAL

DISTRIBUTION: Corinna Schnitt, Vogelsangerstr. 39, 50873 Köln, Germany, Tel: ++49-221-52 67 62, Fax: ++49-221-52 67 62



RIVERGLASS (V STEKLU REKE)

Andrej Zdravic

Betacam SP, 00:40:00, Slovenia 1997

Through the liquid lens of crystalline water we perceive, perhaps for the first time, the magical underwater world of turquoise volumes, flying bubbles, pulsating membranes, dancing stones... Four years in making, Riverglass is not about the river Socca. It is a poetic river ballet to the music of natural sounds.

Election: International Festival of New Film Split 1998, Grand Prix (video) in Split 1998 to see at Video Gallery VIPER 99, International Competition VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: *1952 in Slovenia, where he lives and works today. Since 1973 he has created more than 25 personal films in which he is exploring different elements such as water, volcanoes, microsurgery. His films have been screened in Europe and USA. He has lectured film making at several US Universities. 1987 RESTLESS, 1990 OCEAN BEAT, 1993 WATER WAVES - TIME HORIZON, 1994 TOKYO TSUKIJI, 1995 SECRETS OF SOCA - TIME HORIZON

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch

DISTRIBUTION: Canyon Cinema, 2325 third Street CA 94107 San Francisco, USA, Tel: ++1-415-626 22 55



ROCKIN ROBIN

Uri Urech

Betacam SP, 00:12:00, Switzerland 1998

Ein Video aus Schwarzweissfotos, horizontal und vertikal aus der Hüfte geschossen in NYC im Frühling 1997, zuhause mit dem Schwing-schleifer geschüttelt, getrieben von einer Trompete und zwei Trommelschlägeln, die auf einen Plastikeimer dreschen, endend mit einem Ave Maria über dem River Hudson.

FILM/BIOGRAPHY: * 1949, Studium der Germanistik und Philosophie, seit 1975 freischaffender Fotograf, Fotomonteur, 1986-88 Weiterbildungsklasse für audiovisuelle Gestaltung SFG Basel, Mitbegründer von VIA AudioVideoFotoKunst in Basel, Mitglied von point de vue, audiovisuelle Produktionen Basel, arbeitet als freischaffender Fotograf und Videoschaffender in Basel, 1997 HOTEL EL PORTAL, Video aus Schwarzweiss-fotografien, 1995 NACH DEM KRIEG, Installation, 1994 LITTLE AUTO..., Installation - Performance mit M. Zwart, 1992 DER DEUTSCHE OSTEN, Fotografien u.a. Realisiert verschiedene dokumentarische und experimentelle Videobänder und Videoinstallationen, Ausstellungen in der Schweiz und im Ausland.

DISTRIBUTION: Uri Urech / point de vue, Flughafenstr. 20, 4056 Basel, Switzerland, Tel: ++41-61-322 52 00, Fax: ++41-61-322 52 00, video@pointdevue.ch



RON & LEO

Oliver Husain

Betacam SP, colour, 00:12:47, Germany 1999

Die schielenden, schwulen Star-Zwillinge Ron & Leo in einem Musical über Unzufriedenheit in der elektronischen B-Ebene.

The cross-eyed Gay twin stars Ron & Leo in a musical about the discontent in the electronic B-zone.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at Video Gallery VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: * 1969, Oliver Husain studied in Baroda (Guzarat, India) and at the Art College in Offenbach/Main until 1998.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch

DISTRIBUTION: Oliver Husain, Mörfelder Landstr. 80, 60598 Frankfurt, Germany, Tel: ++49-69-96201139, Fax: ++49-69-96201139, husain@gmx.de



ROARSCH

Daniel Young

16 mm, 00:31:00, Switzerland 1998

ROARSCH, a lonely UN soldier, is being blackmail by a group of hungarian low-lives. In return for his possessions he is forced to provide the hungarians with a young woman, who will then be sold into prostitution in Germany. As ROARSCH deceives the women, fights with his ex-girlfriend, and tries patiently to comprehend the hungarian language. He awardly realizes that the incoherency of his life is actually quite reasonable: That it is all like an addiction.

ROARSCH only realizes this after being interrogated by Captain Weaver, his superior, on the UN base in southern hungary. Almost all of the work on the film was done in Hungary, with Hungarians.

FILM/BIOGRAPHY: Young has been living in Budapest and for the last six years, was born in Houston, Texas and attended the university of Texas at Austin 1989-93, BA history/psychology. 1996 DR. YOUNAMIS SAGT: WARUM EINE FRAU EINEN MANN HASSEN SOLLTE, 35mm, 1995 THE FAKE MANTAILS, 16mm.

DISTRIBUTION: MP Production; Daniel Young Erismanhof 2, 8004 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-291 05 29, heisyong@hotmail.com



SADOMASOCHISM

Deanna Bowen

Betacam SP, 00:14:00, Canada 1998

Sadomasochism is a metaphor for the transcendence of the self over the politics of race, gender and sexuality.

FILM/BIOGRAPHY: Mixed-media installation artist and writer. She graduated from Emily Carr College of Art and Design in 1992. 1997 MILK FED, 1998 A PRIVATE PATCH OF BLUE, 1998 DYSFUNCTIONAL, 1998 SLIP, 1999 FLEETINGNESS

DISTRIBUTION: Deanna Bowen, 1313 Queen str West, app 101, M6K 1L8 TORONTO, ONTARIO, Canada, Tel: ++1-416-539 86 71, Fax: ++1-416-588 70 17 dbowen@interlog.com



SANTORA

Norbert Pfaffenbichler

Betacam SP, 00:04:00, Austria 1998

Santora ist ein metrisch aufgebauter Bildstrang, basierend auf der Zahl 3 und der Musik von Christian Fennesz. Found Footage, 3 Zooms, 1-3 parallele Screens, visueller Rhythmus, metrische Montage, Reduktion, elektronische Impulse.

Santora is based on the metric system of the number 3, in correspondence with the soundtrack by Christian Fennesz. Archive cinema footage, 3 zooms, 1-3 parallel screens, visual rhythm, metric editing, reduction, electronic pulsation, deviation of sight, shadows.

FILM/BIOGRAPHY: INSTRUMENT 1996 J.Moritz, WIREHEAD 1996

DISTRIBUTION: N. Pfaffenbichler, Gruppe Monoscope, Degenstr. 67/17, 1160 Wien, Austria. Tel: ++43-431-48 12 123, norbert@monoscope.at



SCANNER

Stella Händler/Phillip Schmid

Betacam SP, 00:07:00, Switzerland 1998

Eine Erzählung in Fragmenten, die um einen dunklen Kern kreist. Die Bilder stellen sich nur flüchtig und wechselhaft im Kopf des Betrachters ein. Einzig das Gesicht des Erzählers scheint in Bruchstücken aus dem Schwarz auf. Die einzelnen Sequenzen verdichten sich zur unheimlichen Szenerie.

FILM/BIOGRAPHY: Phillip Schmid: * 1962 in Basel, 1981-82 Studium der Kunstgeschichte an der Uni Basel, 1983-88 Ausbildung an der Schule für Gestaltung Basel, Diplom Lehramt für bildende Kunst. Lebt und arbeitet in Basel. Stella Händler: * 1962 in Dornach, 1982-85 Studium der Germanistik/Romanistik an der Uni Basel, 1984-86 Regieassistentin (Theater), 1986-89 Regie- und Produktionsassistentin bei SAMSA-Film, Luxemburg, 1990-95 Produktion (Theater), Theaterfestivals, 1991-97 Leitung der Film- und Videotage der Region Basel, 1995-96 Grundkurs für audiovisuelles Gestalten, SFG Bern, seit 1995 Produktions- und Aufnahmeleiterin für Spiel-, Dokumentar-, Auftragsfilme, 1998 EXTENDER, Videoclip, (Ph. Schmid, Beat Brogle), 1996 SAD SONG, Animationsfilm, 16 mm, (Ph. Schmid, S. Händler), 1995 COMBO Video Beta SP, (Ph. Schmid, S. Händler), 1993 DUETT, Video Beta SP, (Ph. Schmid), 1990 PRIVAT, 16mm, Kurzspielfilm (S. Händler, Ph. Schmid, Chr. Schoch)

DISTRIBUTION: Video & Film 62, Stella Händler, Haltlingerstr. 95, 4057 Basel, Switzerland. Tel: ++41-61-693 09 42, stellah@access.ch



SEDUCTION

Valerie Pavia

Betacam SP, 00:03:30, Netherlands 1998

DE LA SEDUCTION belongs to a collection of 6 selfportraits where Pavia creates a character called Viola Tricolor who, in 6 ironic situations, all of them comical and realistic, tells us about the desires and repulsion. Blonde, brunette, making a parody over Marilyn or in musical comedies, Viola Tricolor reveals an aspect of hetero-sexuality where sex isn't much taken into account. This work follows a primary inspiration: to let the characters, most of them people that Pavia meet by chance, talk about themselves. It is precisely when they start to tell his or her own truth when the picture moves into the direction of universality.

FILM/BIOGRAPHY: * 1970 in France, 1998 AUTOPORTRAITA, 1998 SOFIA

DISTRIBUTION: montevideo, Keizersgracht 264, 1016 EV Amsterdam, Netherlands, Tel: ++31-20-623 71 01, Fax: ++31-20-624 44 23, jan@montevideo.nl



SETTE MELE BEN LUCIDATE

Giuseppe Stassi

VHS, colour, 00:13:00, Italy 1998

Reelaboration of home movies ... mixing memories ...: "Rielaborazione di spiccato gusto pittorico che fonde home movies e riprese più recenti, mescolando memoria e presente in un equilibrato gioco di rimandi."

Election: l'immagine leggera, International videoart and film and media festival 1998, to see at Video Gallery VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: * 1973 from Palermo, studied at the Accademia di Belle Arti (painting).

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch



SIX WEEKS IN JUNE

Stuart Hilton

35 mm, colour & B/W, 00:06:00 Min, Great Britain 1999

Over a period of six weeks, Hilton drove 18'000 kilometers in a van, across the US and back, with a rock band, a pencil and a pile of A6 paper. His sketches formed the basis of this fluid animation film, which very strongly recalls the feeling of being on the road. Security cameras, guitars, telephones, signposts, landscapes, floor plans of motel rooms: in both written as well as drawn form, a host of impressions races by.

Election: Impakt Festival for audiovisual arts, Utrecht, The Netherlands 1999, to see at Video Gallery VIPER 99

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipex.ch

DISTRIBUTION: Picasso Pictures Ltd., Danielle Susijn, 7 d'Arblay St W1V 3FD London, Great Britain, Tel: ++44-171-437 90 40



SKOT VS. HECKER

Tina Frank & Mathias Gmachl

DV, 00:22:00, Austria 1999

Das Video gibt das 22 Minuten dauernde Konzert anlässlich Phonotaktik wieder, das den Titel SKOT VS. HECKER trug. Die Bildsequenzen wurden im März 99 im Rahmen der Veranstaltung CINEMASONICLOUNGE live generiert, die Musik wurde zu den abgespielten Bildsequenzen im Mai 99 live erzeugt.

FILM/BIOGRAPHY: Tina Frank: * 1970 in Tulln. Now based in Vienna. Studied graphic design in Vienna. Mathias Gmachl: * 1974 in Salzburg. Now based in Vienna. Autodidact. Both members of Skot. 1997 MEGO 'LOVEBOAT', 1998 FENNESZ 'AUS', 1998 FARMERS 'MANUAL LIVE IN STOCKHOLM'

DISTRIBUTION: Mego, Ruckergasse 10/21&22, 1120 Wien, Austria, Tel: ++43-1-817 14 780, Fax: ++43-1-817 14 788, info@mego.at



SPIRITUAL ANIMAL KINGDOM

Steve Reinke

Video, 00:28:00, Canada 1998

In a nimble and simultaneously irrepressible stream of images and texts, Reinke puts his preoccupations, obsessions and fantasies on parade. These anecdotes and outpourings, which cover physical and mental health, sexuality and identity, are held together by the down-on-earth tone. This intimacy is sometimes sensitive (a boy sits half-naked on the sofa, softly and rather hoarsely singing along with a nostalgic song) but more often hilarious (as when we hear Reinke practicing his 'cartoon voices' at every pitch). And what are we to make of "Doctor, what's happening? I didn't become an artist to have work for a living!"

Election: Impakt Festival for audiovisual arts, Utrecht, The Netherlands 1999, to see at Video Gallery VIPER 99

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipex.ch



STILL

Shiho Kano

S-VHS, 00:15:00, Japan 1999

Unit film with photography and overlapped time.

FILM/BIOGRAPHY: Shiho Kano: * 1974 in Tokyo. 1997 Graduate from Musashino Art University. 1997 MANI - MANI, 1998 CLOSET

DISTRIBUTION: Nabila Irshaid: Kurzfilmagentur Hamburg Friedensallee 5, 22765 Hamburg, Germany. Shiho Kano: Takagi-cho, Kokubunji-shi, 185 0036, Tokyo, Japan, Tel: ++81-42-577 93 84, shiho@musabi.ac.jp



SURVIVAL SIGNS

Mounir Fatmi

5-VHS, colour, 00:12:30, Marocco 1998

The video deals with the problem of tongue as a sense of taste and the instrument of speech. Tongue makes people construct the tower of Babel in order to be able to cross to heaven and give themselves to God, fearing his punishment... Using electronic language and television images, video shows the loss of ability to understand and communicate using language.

Election: International Festival of New Film Split 1998, to see at Video Gallery VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: * 1970 in Tanger. He graduated in fine Arts at the Academy of Fine Arts in Rome, and later also in Casablanca. In 1993, he was awarded first prize at the Encounter of young Painters of Maroc, and in 1994 at the 2nd Arabian Video Festival. After that he continued successfully showing his works at other festivals.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipet.ch



SWELL

Carolynne Hew

16 mm, Super 8, 00:05:00, Canada 1998

Desire disorients... and bodily swelling results. Numerous filmic techniques such as hand processing, tinting, and pixellation to explore desire and disembodiment.

FILM/BIOGRAPHY: 1996 BANGS

DISTRIBUTION: Carolynne Hew, Toronto, Ontario, Canada cshew@interlog.com



TERRORVISION

Karin Bürki

Betacam, 00:07:00, Great Britain 1999

A memory of german terrorists Baader-Meinhof group that persists into the present through the filters of medial representation. The past appears as sequenced historical images and sound recordings which have become so blurred, they inscribe mere stains on a present consciousness: monochrome shapes on wanted posters, shadows flickering past TV-screen or crackling radio transmissions. Yet, these second-hand, mass-medial images and sounds still manage to point painfully at the human tragedy of a past imperfect - where facts blur with fiction terrorvision wins out.

FILM/BIOGRAPHY: Recent graduate of Saint Martins College of Fine Art, film and video, 1999 TRUST ME

DISTRIBUTION: Karin Bürki, Eichholzstrasse 1, 8500 Frauenfeld, Switzerland, andysbirds@yahoo.com



THE AMATEURIST

Miranda July

Video, colour, 00:14:00, USA 1998

A "professional" has been observing an "amateur" for years via audio security system. Numbers, buttons and careful use of language make a certain communication between the two women possible. With conviction, and humour, July plays both parties in this absurd and oppressive situation.

Election: Impakt Festival for audiovisual arts, Utrecht, The Netherlands 1999, to see at Video Gallery VIPER 99

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipet.ch



THE AUDITION TAPES

Kerry Tribe

Video, colour, 00:21:00, USA 1998

Tribe records the auditions for an experimental documentary about family history and memory on video. Various actors read aloud from the script, which was assembled from interviews that Tribe recorded with her mother, brother and senile grandpa, as well as her own memories. Over the course of time, the stories begin to contradict each other, as different accounts are given of the same event, and the actors project their own visions and desires onto the characters. The audition tapes exist somewhere in the gray area between autobiography and confession, history and memory, documentary and fiction.

Election: Impakt Festival for audiovisual arts, Utrecht, The Netherlands 1999, to see at Video Gallery VIPER 99

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schneiderle, videogallery@viper.ch



THE FLASHER FROM BERLIN

Martin Guggisberg

16 mm, 00:03:00, Switzerland 1998

THE FLASHER FROM BERLIN spielt in den Strassen von Berlin. Der Flasher flitzt. Auf der Suche nach Erfolg. Er kämpft. Am Schluss gibt er sich beinahe geschlagen. Doch: "make yourself a mental picture".

FILM/BIOGRAPHY: Ausbildung zum Primarlehrer, danach London International Film School 1995-1997. Zur Zeit freischaffender Fotograf und Kameramann. 1998 THE PIGS FAMILY, 1996 MAIL BONDING, 1995 THE MAGIC BRUSH, 1994 LITTLE BIG DREAMS, 1990 STARVING

DISTRIBUTION: Guggifilm / Pig Pictures c/o M. Guggisberg, Stationsstrasse 11A, 3097 Liebefeld, Tel: ++41-31-972 26 93, Fax: ++41-31-972 09 75, goggi@swissonline.ch



THE BLAIR WITCH PROJECT

Daniel Myrick, Eduardo Sanchez

16mm/HIS on 35mm, 00:87:00, USA 1999

With Heather Donahue (Heather Donahue), Michael Williams (Michael Williams), Joshua Leonard (Michael Williams) a.o.

CONTACT: <http://www.blairwitch.com>

See also page 92



THE KISS

John Smith

Betacam SP, 00:05:00, Great Britain 1999

A depiction of the forced development of a hothouse flower.

FILM/BIOGRAPHY: 1989-91 SLOW GLASS, 1992 GARGANTUAN, 1993-94 HOME SUITE, 1994-96 BLIGHT, 1998 MONOLOG

DISTRIBUTION: LUX DISTRIBUTION, Smith & Bourn, 2-4 Hoxton Square, N1 6NU Londo, Great Britain, Tel: ++44-171-684 28 44, Fax: ++44-171-684 11 11, dist@lux.org.uk



THE TRANSLATORS

John Zeppetelli

colour, 00: 40:30, Canada 1998

THE TRANSLATORS is an experimental narrative which mixes melodrama with conceptual ideas, operating with the metaphor of translation. The story concerns a couple, he a writer, she an academic, whose personal difficulties are tested by chance, fate and misadventure and ends with a video-letter, composed of lyrical dissociations and bemused commentary, "written" from death the ultimate border-crossing.

Election: International videoart and film and media festival 1998, to see at Video Gallery, Int. Competition VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: artist, filmmaker, teaches in a university in Montréal, worked as public programmer at the ICA in London, the Musée d'Art Contemporain, Montréal, exhibited the video installation SWEET NOTHINGS

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipер.ch

DISTRIBUTION: Cinéma Libre, 460, Sainte-Catherine Ouest, #500 H3B 1A7 Montreal, Quebec, Canada, Tel: ++1-514-861 36 34, johnz@alcor.concordia.ca



TIME PASSES

Nelson Henricks

Betacam SP, 00:06:30, Canada 1998

No place is as real as this room. I imagine my house when I am not there. The silent, empty rooms. They write so that they may disappear. This is a considerable task. Using a Super-8-camera, Henricks employed time-lapse photography to document the interior and exterior of his appartement. Inspired by the work of Virginia Woolf, this video uses writing as a metaphor to speak on notions of temporality and impermanence.

FILM/BIOGRAPHY: * 1963 in Bow Island, Alberta. Henricks graduierte 1986 am Alberta College of Art, Calgary. Seitdem hat er in einer Vielzahl von Medien gearbeitet. Seine Videos sind weltweit aufgeführt worden. Er erhielt einen BFA an der Concordia University, Montreal. Er lebt und arbeitet in Montreal, wo er an der Concordia University unterrichtet, 1991 MURDERER'S SONG, 1992 CONSPIRACY OF LIES, 1994 EMISSION, 1994 COMEDIE, 1995 SHIMMER, 1997 WINDOW, 1997 CRUSH

DISTRIBUTION: Monte Video Elstgeest, Keizersgracht 264 1016 EV Amsterdam, Tel: ++31 - 20 - 623 71 01, Fax: ++31 - 20 - 624 44 23, info@montevideo.nl



TODAY

Eija-Liisa Athila

15 mm, colour, 00:10:00, Finland 1996/97

Three polemical episodes, which discuss the relationship between father and daughter. In a summer night grandfather died 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.

Election: VIPER, International Festival for Film, Video and new Media 1998, VIPER, International Film Contest Award 1998, Cinematography: Arto Kaivanto, to see at Video Gallery VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: * 1959, is as filmmaker especially gifted in visual thinking and storytelling, main characteristics a sharp, witty language, avisual innovativity.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipер.ch

DISTRIBUTION: The Finnish Film Foundation, Marja Pallassalo, Kanavaku 12, 00160 Helsinki, Finland, Tel: ++358-9-62 20 30, Fax: ++358-9-62 20 30, marja.pallassalo@ses.fi



TO DATE

Sonja Wyss

S-VHS, 00:08:30, Switzerland/Netherlands 1998

A face appears on the screen. White, new, fresh, it contemplates itself like in a mirror. The hands touch the face, start to prepare it like one prepares a terrain to welcome something strange. The more make-up covers the face, the more agitated the person starts to act.

Election: International Festival of New Film Split 1998, to see at Video Gallery VIPER 99, Swiss Competition VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: * 1967, 1998 HEIDBRAND Videoinstallation, REX, NOT STRICTLY PRIVATE, FEMMES ET LEUR CORPS, 1997 VIDEOCLUB Videofilme, 1996 DIE VERFÜHRUNG, Installation, HOME IS WHERE THE ART IS, Videoinst. AFTER THE NATURE, Video, SUMMER 96, Video u.a., 1995 INDIANA POINT PARK, Bauminstallation

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipер.ch

DISTRIBUTION: Sonja Wyss, Vinkenstraat 83, 1013 JM Amsterdam, Netherlands. Tel: ++31-20-4202974



TRUE STORIES (NO.1)

Sandra Sterle

Video, colour, 00:04:53, Netherlands 1998

Hiking around different locales, a process which continually coaxes different demeanors and recalls different memories, is the concept on which Sterle's four videos are based: this is one example. Dressed up like Minnie Mouse, she leads us into the forest towards her hidden secrets. We are only privy to her world of experience to a certain degree, a world dominated by a tone which is at once playful and threatening.

Election: Impakt Festival for audiovisual arts, Utrecht, The Netherlands 1999, to see at Video Gallery VIPER 99

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipер.ch



UN GA NAI - BAD LUCK

Ch. Draeger/M. Frei/T. Thümena

Betacam SP, 00:42:00, Switzerland 1999

"When disaster strikes ...": UN GA NAI ist eine Odyssee durch Japan im Jahre 1995, in dem Jahr, als das grosse Beben Kobe erschütterte, in dem die Weltuntergangs-Sekte AUM zwölf Menschen in der Tokyoter U-Bahn ermordete und in dem die Menschheit des fünfzigsten Jahrestages des Atombombenabwurfs auf Hiroshima und Nagasaki gedenkt. Entlang den Spuren von neuen und alten Zerstörungen durchmisst UN GA NAI eine hochtechnologisierte Zivilisation, deren Strukturen seit jeher die drohende Vernichtung verinnerlicht.

FILM/BIOGRAPHY: Christoph Draeger: * 1965, lebt und arbeitet als Künstler in New York. Martin Frei: * 1966, lebt und arbeitet als Künstler in New York. Thomas Thümena: * 1967, lebt und arbeitet als Filmemacher in Zürich. 1999 YELLOW & RED, Kurzfilm und Installation, Draeger, Frei, Thümena, 1996 LIFE ON MARS, Found Footage sci-fi, Draeger und Frei, 1994 APOCALYPSE NOW, Found Footage, Draeger und Frei

DISTRIBUTION: Thomas Thümena, Kyburgstr. 21, 8037 Zürich Tel: ++41-1-272 23 21



VACANCY

Matthias Müller

16 mm, colour, 00:14:30, Germany 1998

Brasilien, die "letzte Utopie des 20. Jahrhunderts" (Umberto Eco), konserviert als "Weltkulturerbe". Amateuraufnahmen und Spielfilmsegmente zeigen einen von Menschen verlassenen Ort, der allein von Wärmern und Putzkolonnen bevölkert ist.

Election: EMAF, European Media Arts Festival 1999 to see at VideoGallery VIPER 99, National Competition VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY * 1961. Studium Deutsch und Kunst an der Universität Bielefeld, Studium Freie Kunst an der HBK Braunschweig, Filme seit 1980: 1994 STERNENSCHAUER - SCATTERING STARS, 1997 PENSÃO GLOBO, 1999 PHOENIX TAPES

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipер.ch

DISTRIBUTION: Matthias Müller, August-Bebel-Strasse 104, 33602 Bielefeld; Germany Tel: ++49-521-17 83 67, Fax: ++49-521-17 83 67



VULCANIZZAZIONE

Roman Signer

Betacam SP, 00:09:50, Switzerland 1999

Früher waren in Italien die Geschäfte der Reifenhändler mit der Aufschrift VUCANIZZAZIONE gekennzeichnet. In diesen Werkstätten wurden Reifen und Schläuche mit Hilfe des Vulkanisierprozesses geflickt ... Roman Signer hat in einer solchen Werkstatt einen Autoschlauch gekauft ... und hat sich nach Stromboli einschiffen lassen ...

FILM/BIOGRAPHY: * 1938 in Appenzell, 1969-71 Kunstgewerbeschule Luzern (Bildhauer), 1971-72 Kunstakademie Warschau, Polen, lebt und arbeitet seit 1977 in St.Gallen. 1997 HUT, 1997 KIESWERK CALANDA, 1998 SEMPER-STERNWARTE, 1999 SAND AUF RADIO 1999 SCHWEBEN IN EINER KISTE 1 & 2, 1999 BIENNALE (div. Videos), diverse Aktionen

DISTRIBUTION: Galerie Editione Periferia, Paravicini-Tönz, Museggstrasse 31, 6004 Luzern, Switzerland, Tel: ++41-41-228 69 23



DER WEISSE CANAL

Andreas Müller

16 mm, 00:07:00, Switzerland 1999

Der weisse Canal ist ein assoziatives Mosaik der Zustände eines Menschen, der in einem apokalyptischen Sperrgebiet zurückgeblieben ist und sich weigert, abzuziehen, weil er dem Gesang der Sirenen nachforschen will. Während seiner Suche, die sein einziger Lebensinhalt geworden ist, bewegt er sich im Spannungsfeld von Sehnsucht und Angst.

FILM/BIOGRAPHY: * 1975 in Winterthur, seit 1997 Ausbildung an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich Abteilung Film/Video, 1998 BÜRGERKRIEG 2002, 16mm, 1997 IM BANN, Super-8 auf VHS

DISTRIBUTION: Hochschule für Gestaltung und Kunst, Limmatstr. 65, 8031 Zürich, Switzerland, Tel: ++41-1-446 23 75 Fax: ++41-1-446 23 55



WHAT FAROCKI TAUGHT

Jill Godmilow

video, 00:30:00, USA 1996

As a remake *WHAT FAROCKI TAUGHT* can be read as a sort of "commemorative edition" of the essay-film *NICHT LÖSCHBARES FEUER* which was made in B/W by the German director Harun Farocki in 1969, denouncing the aware and unaware joint responsibility of workers, cadres, researchers and managers of the American chemical multinationals which had elaborated and produced the Napalm B formula for the war in Vietnam.

Election: l'immagine leggera, International videoart and film and media festival 1998, to see at Video Gallery VIPER 99

FILM/BIOGRAPHY: director/producer film, most of his films, videos are in the realm of non-fiction, teaching film production critical studies a.e.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@viper.ch

DISTRIBUTION: Video Data Bank, The School the Art Institute of Chicago, 112 South Michigan Avenue, 60603 Chicago, Illinois, USA Tel: ++1-312-541 80 73



WHERE IS SOMEWHERE

Pavel Braila

16mm, 00:00, Moldavia 1998

There is white in front of us, which giving us a filling of emptiness, makes us being searching. Every newly ripped white page gives us hope, yet we are surprised that there is never anything except more and more white pages. We look for new ways to rip, but we always find the same white in front of us, and we continue searching...

FILM/BIOGRAPHY: * 1971 in Chisinau, Moldavia. He studied in Technical University and Moldova State University. He works as a photographer in municipal kindergarten. He currently works at the international road transport association. 1997 REFLECTIONS IN WHITE, 1997 SPECIAL SERVICES, 1999 SHORT-CUT TO THE MOON

DISTRIBUTION: Pavel Braila SCCA, str. Bulgara 32, 277008 Chisinau, Moldavia, Tel: ++373-2-26 40 81, Fax: ++373-2-26 05 07



WHIRLWIND

Karel Doing

16 mm, 00:09:00, Netherlands 1998

Performances utilising light, lenses, projections and bodily interventions were the source for this film. By mean stop-motion, long shutter speeds and opticals these performances are manipulated and intensified; resulting in a labyrinth of spaces, resembling levels of consciousness. The essence of cinema, writing with light, is represented in a hallucinatory way.

FILM/BIOGRAPHY: Karel Doing is director and producer. To date he has directed 12 shorts and produced a feature length episode-film. Loophole Cinema was founded in 1990, and based in London. The group is specialized in large scale, site specific performances involving film, video, kinetic machinery and bodily interventions. Many projects with Loophole

DISTRIBUTION: DOING FILM, Rotterdam, Netherlands Tel: ++31-10-65 44 81, Fax: ++31-10-465 44 81, doing@luna.nl



WITHDRAWAL

George Barber

video, colour, 00:05:00, Great Britain, 1997

In the countryside, on a sunny day, a family group repeatedly walks towards the camera. The home-movie is looped and the footage is digitally manipulated so that each time they pass, the family members steadily disappear, the landscape also appearing to withdraw.

Election: International Festival of New Film Split 1998, to see at Video Gallery VIPER 99.

FILM/BIOGRAPHY: Barber is eclectic, his ideas very varied. For example, he has produced many exciting computer experiments, an amusing collection of low-tech slacker pieces, while at the same time has a growing canon of new pieces that involve performance and narrative. This later work is more private, personal and thought-provoking. But whatever the type of work, he always has a refreshing approach, with very much his own voice.

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipet.ch

DISTRIBUTION: LEA, Ben Cook, 2-4 Hoxton Square, N1 6NU London; Great Britain, Tel: ++44-171-684 11 11, lea@easynet.co.uk, www.lea.org.uk



ZONE

Ben Van Lieshout

35 mm, 00:18:00, Netherlands 1999

The Zone is an austere visual film that throws a nerve-racking and revealing light on a typically Dutch phenomenon, the afwerkplek, roughly translatable as "come place". The camera, often filming from behind the windscreen of a car, shows the isolated outdoor locations where prostitutes gratify their clients from the man's standpoint. The statements from interviews give a humiliating picture from the prostitutes' point of view.

FILM/BIOGRAPHY: * 1951 in Helmond. Studied Film at the University of Utrecht and participated for a couple of years in the film-workshop of Frans Zwartjes at the Vrije Academie in The Hague. He is filmmaker and screenwriter and directed a few short films and three feature films. 1995 BUTTERFLY, 1997 DE VERSTEKELING, 1998 CONTAINER

DISTRIBUTION: Filmmuseum, P.O.BOX 74782, 1070 Amsterdam, Netherlands, Tel: ++31-20-589 14 23 Fax: ++31-20-683 34 01



ZUPPA TARTARUGA

Karin Gemperle

Relacam SP, colour, 00:05:00, Switzerland 1997

10 kleine Landschildkröten frei nach Agatha Christie und den "Toten Hosen".

10 little tortoises, based on Agatha Christie and the "Toten Hosen".

Election: VIPER International Festival for Film, Video and new Media 1998, Honourable Mention of the 12th Video On Display 1998, to see at Video Gallery VIPER 99.

FILM/BIOGRAPHY: * 1968. 1985 Schule für Gestaltung Zurich, 1993-97 Schule für Gestaltung, Lucerne, Department Multimedia

CONTACT: VIPER Video Gallery, Ruth Schnederle, videogallery@vipet.ch



Index Film / Video Retrospective



Die 5 folgenden Langfilme sind aus Spargründen aus dem Programm gestrichen worden:

GENEALOGIES D'UN CRIME

Raül Ruiz

35 mm, 01: 01: 66, France 1996

Die Geschichte einer Wiener Kinderpsychologin, die vor 100 Jahren ihren Neffen potentiellen Mörder klassifizierte und später tatsächlich von ihm umgebracht wurde, verlegte Ruiz ins Frankreich von heute. Catherine Deneuve kämpft in der Doppelrolle als Psychologin Jeanne und als Rechtsanwältin Solange, die den des Mordes an seiner Tante angeklagten René vor Gericht freikämpft. Solange wird in die Machenschaften eines Psychologen-Geheimbunds verstrickt und, als sie ihrem Taugenichts-Klienten in Leidenschaft verfällt, selbst zum Opfer des wabernden Reinkarnations-Dramas und Psychothrillers.

LOST HIGHWAY

David Lynch

35mm, 02:15:00, France/USA 1996

Wie ein Puzzle setzt sich aus wirren Wahrnehmungen das Porträt einer bedrohlichen Schattenwelt zusammen. Geheimnisvolle Anrufe und Videos, die vor der Haustüre liegen, bestärken den Saxophonisten Fred in der kranken Eifersucht auf seine Frau Renee. Nach einem Blutausch sitzt er als Mörder in der Todeszelle – und nimmt die Identität des jungen Automechanikers Pete an. Jener muß von den fassungslosen Behörden freigelassen werden. Als Pete in der Begleitung des Gangsters Mr. Eddy auf Alice (Arquette, nun als blonde Vulgär-Ausgabe von Renee) trifft, gerät er in einen Strudel aus Sex und Gewalt. Ein gnomhafter Mystery Man ist der Zeremonienmeister des Schreckens. Nervensausen und Gänsehaut auf einer intelligenten und hochartificialen Geister-Autobahn. David Lynch pflegt hier kompromisslos die Logik des Irrationalen. Wie ein Gefühls-Terrorist bannt der Meister perfekter Kompositionen mit kühl gestylten Bildern, rasanten Schnitten, lakonischen Dialogen und mitreißendem Soundtrack.

NOUVELLE VAGUE

Jean-Luc Godard

00:86:00, France 1990

Eine Elegie über Geld, Macht und Liebe. In der Villa einer millionenschweren Contessa am Genfer See schwirrt reichlich Dienerschaft um eine Gruppe von Finanzhaien, die um grosse Transaktionen dealen. Die Contessa hat derweil zwei Affären. Betörend schöne

Bilder, eine musikalische Struktur, Zitate, Titel und Verweise in vielen Sprachen: ein Klassiker Godards. Mittels einer komplexen Verdrückung literarischer Texte, vielschichtiger Bilder und eines schier unerschöpflichen philosophischen Hintergrundes thematisiert Jean-Luc Godard die Liebe, das Licht, die Natur, menschliche Realitäten und die immerwährende Erneuerung von allem, was ist. Ein optimistisches, wenn auch schwer fassbares Meisterstück Godardscher Kreativität.

TO HAVE AND TO HOLD

John Hillcoat

01:40:00, Australia 1996

Jack, ein in Papua-Neuguinea lebender Weiser, trauert um seine plötzlich verstorbene Frau Rose. Auf einer Geschäftsreise nach Melbourne lernt er die Schriftstellerin Kate kennen, deren Ähnlichkeit mit seiner Frau ihn sofort fasziniert. Auch Kate verfällt Jacks Charme, und da sie Recherchen für einen neuen Roman machen will, geht sie mit ihm in die Tropen. Aber das Leben mit Jack in einem kleinen, abgelegenen Dorf am Fluss Sepik ist alles andere als das Paradies, das sie sich erträumte. Im Dschungel verbergen sich dunkle Geheimnisse, und Jack gerät immer mehr in den Bann der Vergangenheit. Kates romantischer Traum nimmt eine düstere Wendung, und sie wird zusehends in Jacks seltsame Besessenheit verstrickt. "In vielen Ländern der Dritten Welt können Weisse aufgrund ihrer Situation Fantasien von Macht und Kontrolle ausleben. Sie projizieren ihre eigenen Ideale auf eine völlig andere Kultur und errichten ihr eigenes System der

Dominanz." (John Hillcoat) Wer sich Hitchcocks Schwindelklassiker VERTIGO im Urwald von Papua-Neuguinea als melodramatischen Mystery-Thriller mit romantischen Unter- und kriminalistischen Obertönen, garniert mit reichlich sexuellen Obsessionen, vorstellen kann, wird sich in John Hillcoats regenschwüler Ballade verlorener Seelen im Rebellenland der Eingeborenen und im Dunstkreis kranker Psychen wonnig schaurig aufgehoben fühlen.

VERTIGO

Alfred Hitchcock

35mm, USA 1957

Wegen seiner Höhenangst und Schwindelgefühle (VERTIGO) mußte John Ferguson seinen Dienst als Kriminalbeamter quittieren. Sein alter Freund Gavin Elster beauftragt ihn, seine Frau Madelaine zu beschatten, die offenbar Selbstmordgedanken hegt. Nach und nach verliebt sich Ferguson in Madelaine, rettet sie nach einem Selbstmordversuch aus dem Wasser der Bay von San Francisco. Doch als sich Madelaine von einem Kirchturm stürzt, muß er sein erneutes Versagen eingestehen. Seine Höhenangst hinderte ihn, ihr den Turm hinauf zu folgen. Er erleidet einen Nervenzusammenbruch, von dem er sich erst langsam mit Hilfe seiner Freundin Midge erholt. Da entdeckt er eines Tages auf der Straße eine Frau, die der toten Madelaine wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Er macht ihre Bekanntschaft, ihr Name ist Judy Barton. Was er nicht weiß: In Wahrheit ist es dieselbe Frau. Judy hatte Madelaine gespielt; in einem Plan von Gavin Elster, der die Ermordung seiner Frau, und Ferguson als un-

Index Film / Video Retrospective Short Films

verdächtigen Zeugen vorsah. Madelaine alias Judy aber hatte sich in John verliebt und willigt deshalb ein, sein Ansinnen, sie der Toten anzugleichen, mitzumachen. – "Um es ganz einfach zu sagen: der Mann möchte mit einer Toten schlafen, es geht um Nekrophilie". (Hitchcock im Gespräch mit Truffaut)

A MOVIE

Bruce Conner

16 mm, 00:12:00, USA 1958

... beginnt mit komischen Zusammenstößen von alten Autos in Slapstick-Manier, Ausschnitten aus einem Striptease-Film, Cowboys und Indianern, bis die Vorfälle immer ernster werden, Bomben fallen, Brücken einstürzen, der Zeppelin verbrennt, die Katastrophen sich häufen, Zuletzt verschwindet ein Taucher in einem Loch eines Schiffswracks. Der Film ist sehr kurz geschnitten und zählt wegen seiner inhaltlich wie formal unverbindlichen Art zu den Erfolgsfilmen des New American Cinema.

...a montage of found materials from fact (newsreels) and fiction (old movies). Cliches and horrors make a rapid collage in which destruction and sex follow each other in images of pursuit and falling until finally a diver disappears through a hole in the bottom of the sea - the ultimate exit. The entire thing is prefaced by a girl from a shady movie lazily undressing. By the time A Movie is over she has retrospectively become a Circe or Prime Mover.

BALLAD OF THE SKELETONS

Gus Van Sant

35 mm, 00:04:30, USA 1997

Allen Ginsbergs Gedicht BALLAD OF THE SKELETONS wurde 1995 in The Nation erstmals veröffentlicht und im Zusammenhang mit der Präsidentenwahl 1996 interpretiert. Ginsberg hat dieses Gedicht in der Royal Albert Hall vorgetragen, begleitet von Paul McCartney, Marc Ribot und anderen. Diese Zusammenarbeit war ein solcher Erfolg, dass man beschloss, Gedicht und Musik in einen Kurzfilm umzusetzen. Der mit Allen befreundete Gus van Sant wurde gebeten, diesen zu drehen. Er hat als Hintergrund eine Montage aus Bildern geschaffen, die Ginsbergs politische Schmährede visuell unterstützen. Dieser Kurzfilm wurde auf MTV gesendet, womit Ginsberg der älteste Künstler wurde, der bis heute in diesem Sender auftrat.

BERLIN HORSE

Malcolm LeGrice

16 mm, 00:09:00, USA, 1970

Berlin Horse vermischt Arbeitsweisen, mit denen die Transformation von Bildern erforscht wird wie beispielsweise das Abfilmen von der Leinwand und die Verwendung von komplexen Methoden beim Entwickeln des Materials. Es gibt zwei Originalsequenzen: eine alte Nachrichtenseite und Teil eines 8mm-Films der in Berlin gedreht wurde über ein Dorf in Norddeutschland. Der 8mm-Film wurde auf verschiedene Weise von der Leinwand abgefilmt und auf 16mm entwickelt, was eine beeindruckende Wirkung auf die Textur der Bildqualität und die Farbe hat.

Die Musik wurde von Brian Eno komponiert und erforscht, analog zum Bild, die Unregelmäßigkeiten und verändert die Abläufe.

BRICOLAGE

David Rimmer

16 mm, 00:10:00, USA 1984

A film which deals with aspects of male and female representation, spatial and temporal dislocation, and notions of framing and containment.

BRINGING IT TO YOU!

Rita Mae Rakoczi, Ray Thomas

Video, 00:11:00, USA 1998

A kind of Anarchist's Cookbook in the form of a commercial. Quite in style for the advertising of large multinationals, it promotes an organisation that focuses on sabotage. The organisation finances the undermining of the consumer society. In an attractive form, examples are shown of successful sabotage campaigns. Fighting the enemy with its own weapons.

COSMIC RAY

Bruce Conner

16 mm, 00:04:00, USA 1962

In Cosmic Ray wurden die normalerweise für das Publikum unsichtbaren Konstruktionsteile eines Kinofilms wie Nummern, Startkader, Vor- und Nachspann und Schnittmuster mit Ausschnitten aus Dokumentationen und Zeichentrickfilmen verflochten. Conner filmte Szenen mit flutenden Strassenlichtern und

einer von Beth Pewther improvisierten Parodie eines Striptease-Tanzes, und schuf daraus ein höchst kinetisches und strukturell erotisches Filmwerk.

Cosmic Ray seems like a reckless collage of fast moving parts: comic strips, dancing girls, flashing lights. It is the dancing girl –hardly dressed, stripping or nude – which provides the leitmotiv for the film. Again and again she appears sandwiched between soldiers, guns, and even death in the form of a skull positioned between her legs. And if the statement equates sex with destruction, the cataclysm is a brilliant one, like an exploding firecracker, and one which ends the world with a cosmic bang. Of course, the title also refers to musician Ray Charles whose art Conner visually transcribes onto film as a potent reality, tough and penetrating in its ability to affect some pretty basic animal instincts. But if such is the content of the film - that much of our behavior consists of bestiality - the work as a whole stands as insight rather than indictment.

CROSSING THE GREAT SAGRADA

Adrian Brunel

16 mm, 00:15:00, France 1931

Jede Montage fügt sich aus einer bereits "gebrauchten" Filmothek, aus vorangegangenen Produktionen, deren Hersteller oder Vorgänger bereits in ihren Filmotheken erarbeitet haben. Filme, die auf Reisen entstehen sind gratis. Fast einen ganzen Tag lang habe ich damit verbracht, einen Film aus kurzen Se-

Index Film / Video Retrospective Short Films

quenzen von Reisefilmen herzustellen und habe oft einen sehr überzeugenden Effekt erzielt.

C'MON BABE (DANKE SCHÖN)

Sharon Sandusky

16mm, 00:11:00, Great Britain 1988

An inventive, humorous, and sometimes biting recombination of the staples of the "nature documentary", including pompous music and voice-over and ground's-eye-view photography. A documentary on the life of the lowly lemming takes on new and different meaning.

DECODINGS

Michael Wallin

16mm, 00:15:00, USA 1988

Decodings is a profoundly moving, allegorical search for identity from the documents of collective memory, in this case found footage from the 40's and 50's. The search for self ends in aching poignancy with still of a boy and his mother at the kitchen table, catching the moment the marks the dawning of anguish and loss; desire becomes imprinted on that which was long ago.

DEJA VU

Lisl Ponger

35 mm, 00:23:00, Austria 1999

Der faszinierte Blick auf die Fremden lässt diese im vorgefertigten Rahmen erstarren. Lisl Ponger spürt jenem Blick nach, indem sie gefundene Amateuraufnahmen neu ver-

kettet, Geräusche herbeizitiert und dazu eine Serie von Stimmen setzt. Mit subtiler Distanz zum visuell Sichtbaren präsentieren sich in vielfältigen Sprachen die Anderen, von denen sich der Westen ein allzu homogenes Bild gemacht hat. Sie berichten unübersetzt von Erfahrungen mit verschiedenen Formen der Kolonisierung, ob als Beherrschte im eigenen Land oder als Vertriebene und zu Fremden gemachte.

DISPLACED PERSON

Daniel Eisenberg

16 mm, 00:11:00, Australia 1981

Der Film benutzt die "altmodischen" Konventionen der Dokumentarfilm-Praxis, um Geschichte auf den Kopf zu stellen. Es gibt einen Kommentar, der aus einem Radiovortrag von Claude Lévy-Strauss mit dem Titel "The Meeting of Myth and Science" stammt, Bilder der Deutschen Wochenschau vom 25. Juni 1940, die Hitlers düsteren Besuch in Paris aufzeichnen, Bilder aus amerikanischen Wochenschauen, einen Satz aus einem der Rasumowsky-Quartette von Beethoven. Der Film konnte in meiner Vorstellung nur gelingen, wenn bei all seinen Elementen die Spuren des bereits Gebrauchten erkennbar würden. Der Film ist ein Statement aus dritter Hand in einer Welt aus zweiter Hand ... (D.E.)

There is a narration taken from a radio lecture by Claude Lévy-Strauss entitled, "The Meeting of Myth and Science", images from the Deutsche Wochenschau of June 25, 1940 that recorded Hitlers' dawn visit to Paris, images from American newsreels, a move-

ment from one of Beethoven's Rasumovsky Quartets. The film resides as a third-hand statement in a second-hand world, a world of received knowledge, encoded consciously and unconsciously by the spoken word, the framed image and the interpreted musical phrase. History is received through others; this film was a method of unravelling the sources of that impossible condition, and of drawing attention to our passive complicity. Its precautionary warning is: keep thinking, even when you can't understand.

ELEGIJA (ELEGY)

Alexandr Sokurow

35 mm, 5/16, 00:30:00, UdSSR 1986

Elegija zeigt Leben und Schicksal des grössten Schauspielers Russlands – Schaljapin. Seine Grösse ist untrennbar mit dem Tragischen verbunden. (...) Ein Genie hat seine Lebensregeln. Wir, die Russen, können so viel wir wollen darüber trauern, dass letzten Endes unser Fjodor Schaljapin für seinen Lebensabend Europa als Wohnsitz gewählt hatte, doch wir können nicht umhin, unsere Schuld daran zuzugeben. Die Anhänglichkeit des Russen an seine Erde hat etwas Mystisches. Dieses Geheimnis kann nicht erklärt werden. Grösst Tragik umgibt den russischen „Komplex“, tot oder lebendig in die Heimat zurückzukehren. Das grösste Paradox und ein trauriger Widerspruch. (A.S.)

„Elegy” depicts the life and destiny of Russia's greatest actor, Shalyapin. Shalyapin's greatness is inseparable from his tragedy. (...) The Russian's devotion to his land has something mystical about it – this is a secret which cannot be explained. The Russian „complex” of returning to the Motherland dead or alive is surrounded by the greatest tragedy. The greatest paradox – and a sad contradiction. (A.S.)

EUREKA

Ernie Gehr

16 mm, 00:30:00, USA 1974

This is a refilming of a remarkable movie depicting Market Street, San Francisco, around the turn of the century. The original film consisted of one long continuous take recorded from the front of a moving trolley from approximately Seventh Street all the way to the Embarcadero. I extended each frame six to eight times, full-frame, and increased the contrast and the light fluctuations. To some degree, the original film has obviously been transformed, but I hope that this simple muted process allowed enough room for me to make the original work "available" without getting too much in the way. This was very important to me as I tend to see what I did, in part, as the work of an archeologist, resurrecting an old film as well as the shadows and forces of another era.

Index Film / Video Retrospective Short Films

GLORIA!

Hollis Frampton

16mm, 00:10:00, USA 1974

In GLORIA Frampton juxtaposes 19th century concerns with contemporary forms through the interfacing of a work of early cinema with a videographic display of textual material. These two formal components (the film and the texts) in turn relate to a 19th century figure, Hollis' material grandmother, and to a 20th century one, Frampton himself. In attempting to recapture their relationship, Gloria becomes a somewhat comic, often touching meditation on death, memory, and the power of image, music and text to resurrect the past. (B. Jenkins)

HEIMKEHR, WIEN 1941/1996

Caroline Weihs, Michael Domes,

Institut für Evidenzwissenschaft

35 mm, 00:05:00, Austria 1996

Die pathostriefende Beschworung von Heimat und Nation (aus dem nationalsozialistischen Propagandafilm HEIMKEHR) wird in ihre Bruchstücke zerlegt und mit Schrift auf der Leinwand konfrontiert. Der Text verweist auf Struktur und Inszeniertheit der fragmentierten Rede. Plan und Pathos verfremden einander.

The oath sworn on homeland and nation dripped with pathos (from the Nazi propaganda film HOMECOMING) is dismantled and confronted with writing on the screen. The text refers to the structure and composition of the fragmented speech. Plan and Pathos are alienating each other.

HER FRAGRANT EMULSION

Lewis Klahr

00:10:00, USA 1987

An obsessional homage to 60"s B-star Mimsy Farmer.

HISTOIRES PARALLELES

Cecile Fontaine

16 mm, 00:11:00, France 1989

Offizielle Staatsbesuche und ihre Rituale ...

Manipulationen an zufällig gefundenen

Schwarz-Weiss-Filmresten mittels chemischer Behandlung bewirken erstauliche Farbeffekte und eine neue Textur.

HISTOIRE(S) DU CINEMA

Jean-Luc Godard

00:52:00, Switzerland/France 1989

1 A: Toutes les Histoires

1 B: Une histoire seule

Die Idee geht auf die Zeit zurück, in der Godard in Montréal Vorlesungen über Film hielt. In der Schweiz hat JLG dann seine "Geschichte(n) des Kinos" realisiert, weniger die Filmgeschichte, als die "Geschichte durch den Film" (Serge Daney). Er konstruiert anhand des Materials, welches die Filmgeschichte hervorgebracht hat.

HOME STORIES

Matthias Müller

16 mm, 00:06:00

Eine Heimsuchung durch wiederkehrende Figuren des Hollywood-Melodrams. Eine

Choreographie der Blicke und Gesten.

"Oh Lana Turner we love you get up."

JAMESTOWN BALOOS

Robert Breer

16 mm, 00:05:00, USA 1957

Mixing photographs, newspaper clippings, and quickie paintings of an insolent taschisme, he ran them together as fast as racing cars. The eye absorbs them imperturbably, as if they constituted a coherent sequence. It is the succession of different images itself which comes to constitute an illusory form, comparable to that of solids in movement, and which reduces every attempt at analysis to a simple "impression".

L.B.J.

Santiago Alvarez

35 mm, 00:18:00, USA 1968

Satire ist das dynamische Element in diesem Film, das alles erklärt. Der Aufbau ist dreiteilig: Die Initialen L.B.J. (Lyndon B. Johnson) entsprechen den Anfangsbuchstaben der einzelnen Kapitel des Films: L. steht für das Kapitel Luther, B. steht für das Kapitel Bob, J. steht für das Kapitel John oder Jack. Drei Morde an nordamerikanischen Politikern, die die Welt bewegten. Der Film, eine historische, didaktische, poetische und satirische Synthese der Gewalttätigkeit in den USA von der Zeit des Wilden Westens bis in unsere Tage.

Satire is the dynamic element explaining everything in this documentary. The composition consists of three chapters: the initial

letters L.B.J. (Lyndon B. Johnson) correspond to the initial letters of each chapter: L. stands for Luther, B. stands for Bob, J. stands for John or Jack. Three murders of three North-American politicians which moved people all over the world. This documentary is a historical, didactic, poetic, and satiric synthesis of violence in the USA from the time of Far West up until today.

LO SPECCHIO DI DIANA

Angela Ricci Lucch, Yervant Gianikian
Video, 00:30:00, Italy 1997

Als "Forscher" der den Filmen inhärenten Erinnerung, stellen die Regisseure hier eine neue Sammlung von disparaten kinematographischen Materialien vor, die zwischen 1926 und 1940 gedreht wurden. 1926 werden im See von Nemi, in der Nähe Roms, zwei Schiffe gefunden, die vom Kaiser Caligula als Hommage an Diana gebaut wurden: tatsächlich wurde der See als "Spiegel Dianas" bezeichnet, als Geburtsstätte vom Mythos des "goldenen Zweigs", den der Ethnologe James G. Fraser studierte und den Ludwig Wittgenstein beschrieb. 1927 lässt Mussolini den See austrocknen und 1940 eröffnet er ein Museum, das den zwei Schiffen gewidmet ist, mit der Absicht, den Faschismus (und seinen Expansionsdrang) mit den Eroberungsträumen des römischen Reichs in Verbindung zu bringen. Das Museum und die Schiffe werden 1944 in einem Brand zerstört, den die deutschen Soldaten bei ihrer Flucht provozierten.

Index Film / Video Retrospective Short Films

"Explorers" in search of the cinema's remembrance of things past, the authors present a new compilation of miscellaneous film materials, dating from 1926 to 1940. In 1926, the remains of two vessels built by emperor Caligula in honour of the goddess Diana were found at the bottom of Lake Nemi outside Rome. The lake was considered "Diana's mirror", a crucible of the "golden bough" myth made famous by Sir James Fraser's well-known study, and commented on by Ludwig Wittgenstein. In 1927, Mussolini had the lake drained and in 1940 he inaugurated a museum for these two ships. He sought to link fascism (and his own expansionist ambitions) with the imperialist dreams of the Roman Empire. Both museum and ships were destroyed in 1944 in a fire set by fleeing German soldiers.

METASTAZY 361

Igor and Gleb Aleinikov
00:20:00, USSR 1984

From the founding members of the subversive "parallel" cinema movement that exploded in the Soviet Union five years ago. An all-out anarchic assault on the senses, using material culled from Soviet television.

MONGOLOID

Bruce Conner
16 mm, 00:04:00

A documentary film exploring the manner in which a determined young man overcame a basic mental defect and became a use-

ful member of society. Insightful editing techniques reveal the dreams, ideals and problems that face a large segment of the American male population. Educational. Background music written and performed by the DEVO orchestra.

MURDER PSALM

Stan Brakhage
16 mm, 00:20:00

Murder Psalm ist Brakhages erste, bislang einzige Auseinandersetzung mit gefundenem Material, ein Gemisch aus Bildsorten der unterschiedlichsten Genese und Kategorie – vom uni getönten, gänzlich abstrakten Farb-kader über zerfallene, kaum mehr sichtbare Fernsehbilder bis zur Spielfilmszene aus den fünfziger Jahren oder Bruchstücken aus einem Animationsfilm. Viele Aufnahmen sind verfremdet, erscheinen im Negativ, in manipulierter Farbe, zerstörter Bildoberfläche, Überbelichtung und dergleichen. Dazwischen sitzen plötzlich klare, fast überscharf realistische Bilder, die aber oft so kurz gehalten sind, dass sie kaum aufgefasst werden können. Erst in ihrer Wiederholung oder Fortsetzung oder Verwandtschaft zu anderen Passagen werden sie begreiflich.

"Unparalleled debauchery, when man turns into a filthy, cowardly, cruel, vicious reptile. That's what we need! And what's more a little "fresh blood" that we may grow accustomed to it..." Dostoevsky's *The Devils*, Part II, Chapter VII.

NEGATIVE MAN

Cathy Joritz
16 mm, 00:04:00, Germany 1985

NEGATIVE MAN ist ein humorvoller, respektloser Rachefilm. Über das Bild des negative man habe ich spielerisch visuellen Kommentar direkt in die Filmschicht gekratzt, während der negative man selbst über bedeutungslose Dinge plappert. Der negative man ist für mich ein Symbol aller Männer, die unsere Welt "beherrschen". Als solcher bekommt er, was er verdient.

PASSAGE A L'ACTE

Martin Arnold
16 mm, 00:12:00, Austria 1993

Vier Menschen am Frühstückstisch, eine amerikanische Familie in den Beat des Schneidetisches gesperrt: Die kurze, pulsierende Sequenz am Familientisch spricht im Original, unvorfremdet über alles Wesentliche hinwegtäuschend, von klassischer, trügerischer Harmonie. Arnold demontiert dieses alltägliche Szenario durch Zerschlagung der ursprünglichen Kontinuität. Er bleibt hängen an den blechernen Geräuschen und den bizarren Körperbewegungen der Handelnden und lässt diese im Gegenzug selbst hängenbleiben. Die unterschlagene, verlorengegangene Botschaft tief unter der Haut der Familienidylle heisst: Krieg.

Four people at the breakfast table, an American family, locked in the beat of the editing table. The short, pulsating sequence at the family table shows, in its original state, a classic, deceptive harmony. Arnold decon-

structs this scenario of normality by destroying its original continuity. It catches on the tinny sounds and bizarre body movements of the subjects, which, in reaction, become snagged on the continuity. The message which lies deep under the surface of the family idyll, suppressed or lost, is exposed - that message is war.

PIE EATING 101: 101 YEARS OF PIE

Ben Coonley
Video, 00:14:00, USA 1998

Video adaptation of an original film by Edison of a pie-eating contest. 101 years later, a vomit scene is copied. The pictures were converted from analogue to digital 101 times until little was left apart from a vague memory. Referring to the sixties avant-garde fixed on the film material, the maker reflects on the increasing digitalisation of the medium.

REPORT

Bruce Conner
16 mm, 00:13:00, USA 1963-67

Conner is the most brilliant film-editor of the avant-garde. In Report he has used newsreel footage and radio tapes of President Kennedy's assassination to produce a thirteen minute movie that captures unbearably, yet exhilaratingly, the tragic absurdity of that day.

Index Film / Video Retrospective Short Films

ROCKETKITKONGOKIT

Craig Baldwin

16 mm, 00:30:00, USA 1986

Focusing on Southern Africa, several narrative voices expose both neo-colonial military adventurism and its ideological underpinnings in a radically mediated found-footage collage.

ROSE HOBART

Joseph Cornell

16 mm, 00:20:00, USA 1939

Joseph Cornell's filmic masterpiece is a reedited collage of East of Borneo (1931) which starred Rose Hobart. The montage and introduction of a few fragments from a scientific documentary reverses the system of cause and effect, isolates Rose Hobart's expressions and gestures and converts the conventional Hollywood jungle drama into a surrealistic encounter of a beautiful, but nervous, heroine with a quixotic and malevolent natural environment. The film is to be projected at silent speed, which prolongs and emphasises the gestures, and accompanied by a musical tape track supplied by the artist. The film was originally projected through a deep blue glass which gave the effect of a tint.

SHOT - COUNTERSHOT

Peter Tscherkassky

16 mm, 00:00:30, Austria 1987

Keine Regieanweisung, sondern höchste Konkretion verbirgt sich hinter der technischen Vokabel, die etwas von der Sehnsucht nach einem intelligenten und spielerischen Umgang mit dem medium Kurzfilm verrät ... SHOT - COUNTERSHOT, ein Jahrhundertereignis. (M. Feldvoss)

Not a stage direction, but rather something very concrete is hidden behind the technical term. Something which betrays a little of the yearning for intelligent and playful dealings with the medium of short film. SHOT-COUNTERSHOT - the idea of the century.

SONIC OUTLAWS

Craig Baldwin

16 mm, 00:08:00, USA 1995

Ausgangspunkt des Films ist der 1991 von der Major-Plattenfirma Island Records angestrebte Prozess gegen das Independent-Platten-Label SST und gegen die experimentelle Band Negativland. Der Focus des Films erweitert sich dann und beschreibt unzählige andere Beispiele unautorisierten "Aneignens" populärer Kultur, von Rap-Künstlern (Two Live Crew und ihr "Pretty Woman"-Prozess) über die Barbie Liberation Organization bis hin zu Leuten, die Mobiltelefon-Gespräche anderer "scannen", Piratensendern und billboard bandits, die Reklametafeln sinnentfremden.

STANDARD GAUGE

Morgan Fisher

16 mm, 00:35:00, USA 1984

Ein Bild aus Bildern, ein Stück aus Stücken, eine Länge aus Längen. Normalformat auf Schmalfilm; schmaler, ja, aber länger. Eine Grossaufnahme in langer Einstellung. DISJECTA MEMBRA; Hollywood gesammelt. Eine Art Autobiographie des Machers, eine Art Geschichte der Institution, aus deren Scherben sie zusammengesetzt ist, der kommerziellen Filmindustrie. 35mm und 16 mm erforschen sich gegenseitig, das Format Hollywoods und das Format der Amateure und Unabhängigen.

TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND

Bruce Conner

16 mm, 00:05:30, USA 1976

...the state produced by a film like 5:10 to Dreamland is very similar to the feeling produced by a poem. The images, their mysterious relationships, the rhythm, and the connections impress themselves upon the unconscious. The film ends, like a poem ends, almost like a puff, like nothing. And you sit there, in silence, letting it all sink deeper, and then you stand up and you know that it was very, very good.

THE EXQUISITE HOUR

Phil Solomon

Super 8, 00:14:00, USA 1989

Partly a lullaby for the dying partly a lament at the dusk of cinema. Death is bolder, more cruel in The Exquisite Hour.

It's in the slacked mouth of an aged patient who's spied through a window, in a young girl's plaintive Hebrew song, in painfully vivid home movies from the '20s', in lions attacking. These films cut to the bone.

THE FILM OF HER

Bill Morrison

35 mm, 00:12:00, USA 1996

Using archival films as its medium, 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 in his struggle to save her, the collection, and himself, from obscurity.

VALSE TRISTE

Bruce Conner

16 mm, 00:05:00, USA 1977

VALSE TRISTE is frankly and gracefully autobiographical of Conner's Kansas boyhood. Here, the period of the 1940s of his source materials parallels his own life experiences.

Index Film / Video
Super 8 Int. Selection



17 REASONS WHY

Nathaniel Dorsky

16mm, colour, 00:20:00, 1987

17 REASONS WHY was filmed with a variety of 8mm cameras from different periods. It is projected in 16mm, that is, not split down the middle. These pocket cameras allowed me to move around virtually "without being seen", exploring and improvising with the immediacy of a more spontaneous medium. The format of four images in the frame makes for contrapuntal harmonies, ironies and beauty, and in any case allows us to see with no pretensions as to the film frame itself... the simple and primordial rapture of sumptuous kodachrome and intense black and white running through these old film gates.

AI (LOVE)

Takahiko Iimura

16mm, sound, 00:10:00, 1962-63
Soundtrack by Yoko Ono

The most famous film of mine which Jonas Mekas "discovered" at the legendary 1964 Knokke-le-Zoute experimental film festival in Brussels, he described as "a poetic and sensuous exploration of the body. Yet that exploration was realized out of fear of censorship. Japanese censors were so strict on nudity, and on pubic hair in particular, that I shot the whole film in extreme close-up in regular 8mm: in such a tiny image nobody can tell what they are seeing! Only after coming to New York in 1966 could I blow the film up to 16mm and show it to an audience. Close-ups of a male and female body during lovemaking are photographed in such a way that we are frequently unsure which particular portion of which body we are seeing. These close-ups are juxtaposed with long shots in slightly fast motion of the bodies entwined or rubbing against one another. The film emphasizes the essential biological nature of the human organism. In a more formal sense, too, *Love* is interesting, because of the dramatic black and white contrasts in the imagery, created in part by shooting in 8mm and then blowing the film up to 16mm, and because of Yoko Ono's soundtrack, which combines a "shhhhhhh" reminiscent of white noise with a variety of other intermittent sounds (to make the soundtrack, Ono hung a microphone out the window).

AUTOPORTRAIT REFILMÉ

Olivier Fouchard

Super 8, 00:03:00, 1998

A technical exercise and a formal study whose subject is nothing but a pretext. Perhaps the work of a painter in film. Originally filmed in Super 8, reworked chemically, blown up to 16mm, reworked again and finally refilmed in Super 8.

COPACABANA BEACH

Vivian Ostrovsky

16mm, colour, 00:10:00, 1982

Vivian Ostrovsky's acute sense of wit and character is apparent in her rapid diary films documenting her travels. From these everyday scenes on Copacabana beach from dawn to dusk, filmed in Super 8 in Rio de Janeiro in 1982, the rhythms, attitudes and tropical light were reworked in 16mm on the optical printer.

CRISTAUX

Teo Hernandez

Super 8, colour, 00:10:00, 1978

The elements of tetralogy are dominated by the concept and the presence of death, exclusion and fetal vertigo. In the same way, *CRISTAUX* is part of a true descent into an interior labyrinth, though it is hard to say whether this maze is organic or cultural. At the same time, the film contains a dialectical caesura leading to other semantic directions in Hernandez' work. Influenced by Michel Nedjar, the filmmaker gives up his traditional method of editing down his

rushes. The operation takes place from now on inside the camera while filming. This more fluid way of proceeding ("the camera must become a second eye") already appears in the opening passages of *LACRIMA CHRISTI*: the Christian myth seems about to be exorcized. A pantheistic drunkenness – similar to the one evoked by Nietzsche – invades the places, objects and participants.

DREAMING IN YELLOW WHILE SEARCHING FOR CARPACCIO'S GOLD

Andrea Kirsch

16mm, colour, 00:08:00, 1990

An experimental film on Venice, which through its soundtrack evokes certain Italian movies and popular Italian music.

L'IRRÉVERSIBLE CHAPÎTRE III D'UN ROMAN 3 DIMENSIONNEL

Super 8, colour, 00:10:00, 1987

The third part of a group project on the theme of Irreversibility, suggested by Maurice Lemaître. The film was initially shot at the public presentation of the second part of the project (by Hélène Richol), then entirely manipulated to the point of no return. It plays occasionally on film's up/down, left/right and upside-down/rightside-up reversibility.

Index Film / Video Super 8 Int. Selection

NUMÉRO 4

Super 8, colour, 00:03:20, 1989
16mm, colour, 00:03:20, 1989

In 1854, Gustave Le Gray took a photograph of the ocean. For the first time, the sea was not flat due to a long time exposure. However, it was not yet a snapshot - the waves were blurred. If the exposure time had been shorter, the waves would have been frozen. But between a long exposure and a short exposure, the movement was captured as a blur. In cinema, if consecutive frames are identical, there is no movement on the screen, but a freeze-frame. If the frames are completely different, there is no movement either, but chaos. Movement only occurs when the consecutive frames are similar yet different. The protagonist of NUMÉRO 4 is the single frame, that paradoxical unit of cinema, which though it is all we ever see, is never really visible. Filmed in one day on one roll of Super 8, frame by frame from start to finish, entirely edited in the camera and projected in its entirety, NUMÉRO 4 rides the razors edge between photography and cinema.

PALME D'OR

Marcelle Thirache

16mm, colour, 00:04:00, 1993

Marcelle Thirache has been working exclusively in Super 8 for the past fifteen years, making silent gems of sensual impressions. In PALME D'OR she uses the camera as if it were a paint brush, sweeping the contours of palm trees, capturing their natural and material qualities.

PASSAGE DU DÉSIR

Jakobois

Super 8, colour, 00:09:00, 1988

PASSAGE DU DÉSIR is a prelude by Jakobois using pornographic video images treated rhythmically. The sexual activity is explicit. We understand exactly what is going on. We have the impression of watching the screen being formed like a stained glass window. One would say the filmmaker is trying to produce a new perception of the vision of video imagery.

REMAINS TO BE SEEN

Phil Solomon

Super 8, colour, 00:17:00, 1989
16mm, colour, 00:17:00, 1989

Optical and chemical processes were used to cover the film with a membrane of floating silver crystals which coagulate, then dissolve somewhere between an operating room, a waterfall and the Great Plains.

REVE DE PIERRE

Super 8, colour, 00:03:00, 1991

And if stone could speak... Some have thought that in this film I was keeping my diary, or that this was just a little walk through Parisian gardens. And yet I was trying to break the silence of these "pompous" statues which still haunt us. Only cinema allows us to bring dead cadavres back to life. The film begins with the revolt of gargoyles, and then contrasts them with the smooth surfaces of the "pompous" - these latter came literally to

my rescue as sensual players, just like in the sleeping garden dream under the first rays of sunlight. An itinerary only the initiated know of, and die from. A little roll of film to return to its coffin after each projection.

REVEILS

Pierrick Sorin

Super 8, colour, 00:06:00, 1989
Video, colour, 00:06:00, 1989

Self-portrait. The filmmaker places a Super 8 sound camera and a pair of floodlights at the foot of his bed linked to a timer set to go off at 7am every morning. He successfully records, day to day, his rude awakenings.

SEXE - THYM

Nathalie Haran

16mm, colour, 00:45:00, 1994

Inspired by the Courbet painting, L'Origine du monde. Close-up of a female pubis, a zoom in on the hairs, the hairs in macro, a twig of green thyme enters the field of blond pubic hair, pushes in, mixes with, meshes, covering the whole screen.

SEXUAL MEDITATIONS: MOTEL

Stan Brakhage

16mm, colour, 00:07:00, 1970

This film was originally photographed in 1970 in regular 8mm. It was blown up to 16mm a decade later so it could join the rest of the SEXUAL MEDITATION series.

SODOM

Luther Price

Super 8, B/W & colour, 1989

Male pornography is looped and painted to become a poignant elegy for the dead. Gaping pain, compassion, power, pathos, loss, tenderness. All these words come to mind when trying to apprehend this Super 8 film by Luther Price. It is elusive.

Watching SODOM is a visceral experience of such intensity and passion that to try and encapsulate it in words seems a futile exercise. Nevertheless, it is such a provocative and disturbing film that a response is needed. This film has already provoked and stirred up the traditional experimental film community. It has its defenders and its critics, few are indifferent. Some are fascinated by its strength and beauty; others cry out against what they perceive as its message. What does it all mean?

SODOM is a continuous series of explicit images of homosexual sex. These pictures are punctuated by images which seem to be representations of medieval cities on fire. Moreover, strange, disturbing shots appear like wounds: rivers of blood or holes in skin break the continuity. Over these images we hear a Gregorian chant which begins normally but which is quickly deformed, as if the film were running backwards.

**Index Film / Video
Super 8 Int. Selection**

STADT IN FLAMMEN

Schmelzdahin

Super 8, colour, 00:05:00, 1984
16mm, colour, 00:05:00, 1984

Schmelzdahin was a group of three German super 8mm filmmakers which disbanded in 1990. Jürgen Reble continues in the group's tradition of chemical experimentation with his "alchemy" performances, developing and dissolving emulsion as the film loop is being projected before a live audience. STADT IN FLAMMEN was the group's first Super 8 film. Unhappy with a first attempt at shooting a fiction, the film was buried in the corner of a garden and forgotten. Rediscovered a year later, the emulsion had been attacked and corroded by bacteria, decomposing the image in an interesting way. The group then treated the film on a sewing machine and refilmed each frame one by one as they burned and melted in the projector gate.

THERE'S A PERVERT IN OUR POOL!

Martha Colburn

16mm, colour, 00:02:00, 1989

Collage animation. Make-believe perverts play in the pool with underwater policemen.

UN VENT LÉGER DANS LE FEUILLAGE

Martine Rousset

16mm, colour, 00:03:00, 1994

With UN VENT LÉGER DANS LE FEUILLAGE, a steady close-up framing several leaves and their greenness for three minutes, Martine Rousset films the fluorescent vibration of chlorophyll: the color shapes as it drips, it subsists. It's the admirable film Maxime Gorki would have liked to have seen on July 3, 1896.

**Index Film / Video
Super 8 Swiss Selection**



AUSSER MAN TUT ES

Colour, sound, 00:00:30, 1991

C-A-G-E

Daniel Brefin

Colour, sound, 00:01:30

Musik: John Cage, Freeman Etudes und Daniel Brefin.

Ein Versuch, Zufall und Musik möglichst direkt in Bilder umzusetzen.

DAS FAHRRAD

Paul Dorn

Colour, sound, 00:01:50

Der Mensch und die Maschine. Das Fahrrad ist eine einfache Maschine. Das Fahrrad ist eine sehr wertvolle Erfindung. Behandeln Sie Ihr Fahrrad gut.

DER AV-WERKSTATTSSUPPORTER

Karim Patwa

Colour, sound, 00:09:00, 1999

**HERR KULE'S ABENTEUER
IN ARKADIEN**

Rolf Bächler

Colour, anim., sound, 00:30:00, 1997

Ein klassisches Dreiecksdrama mit klassischen Protagonisten in klassischem Dekor in ultimativer Verdichtung zeitlos-klassisch präsentiert.

ICH KOMME DEN SCHERGEN ZUVOR

Claudius Weber

Colour, 00:01:30, 1994

Gibraltarstrasse am 3. Oktober 1994 nach der Schlüsselübergabe und kurz vor dem Abriss.

INTO A CIRCLE

Beatrice Jäggi

Colour, anim. 00:01:00, 1999

Eine surreale Umsetzung über den Versuch einer Annäherung.

KOMMEN UND GEHEN

Irene Balmer

Colour, sound, 00:05:30, 1999

LUST UND SCHMERZ

Colour, sound, 00:00:30, 1988

NEIGHBOURS

Reto Bühler

B/W, 00:02:00, 1998

Index Film / Video
Super 8 Swiss Selection

NICHT VON INTERESSE

David Pfluger
Colour, 00:03:00, 1997

OHNE TITEL

Philipp Ramspeck
BB/W, 00:16:00, 1998/99

PLEM-PLEM

Tomas Frey, Hansjakob Fehr
Colour, anim., sound, 00:05, 1998

Der Besuch beim Arzt bleibt nicht ohne Folgen. Das Problem eines Patienten nimmt während des Untersuchungsgesprächs Gestalt an: Vögel! Ein Fall für die ärztliche Mülltonne. Doch allen Operationstechniken zum Trotz lässt sich der Fehler im System nicht so leicht ausmerzen.

ROMAN SIGNER: SUPER-8-FILME

Roman Signer
Super 8, 00:63:00, 1985-1989
Super-8-Special-Filmblock

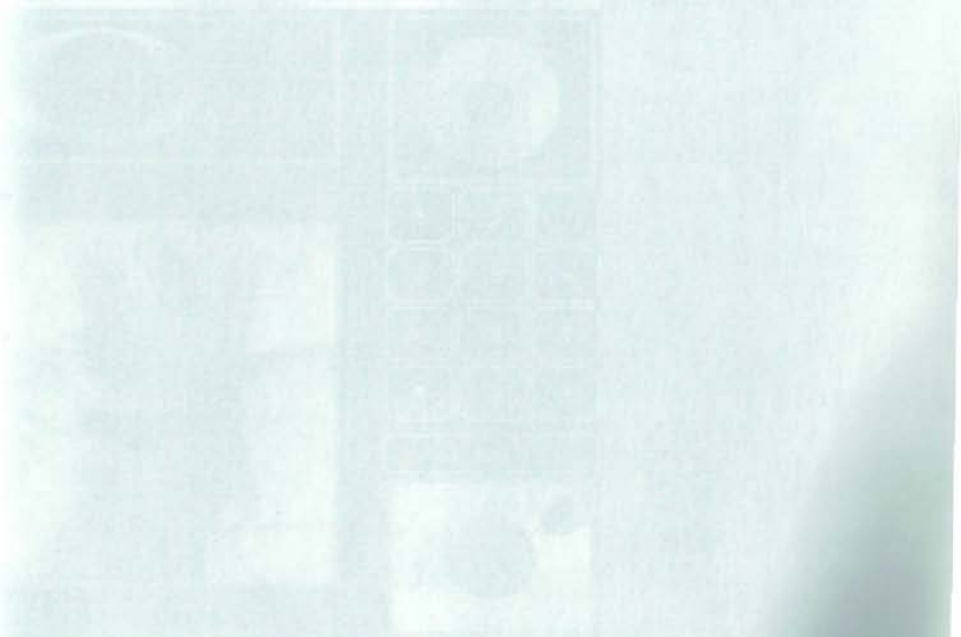
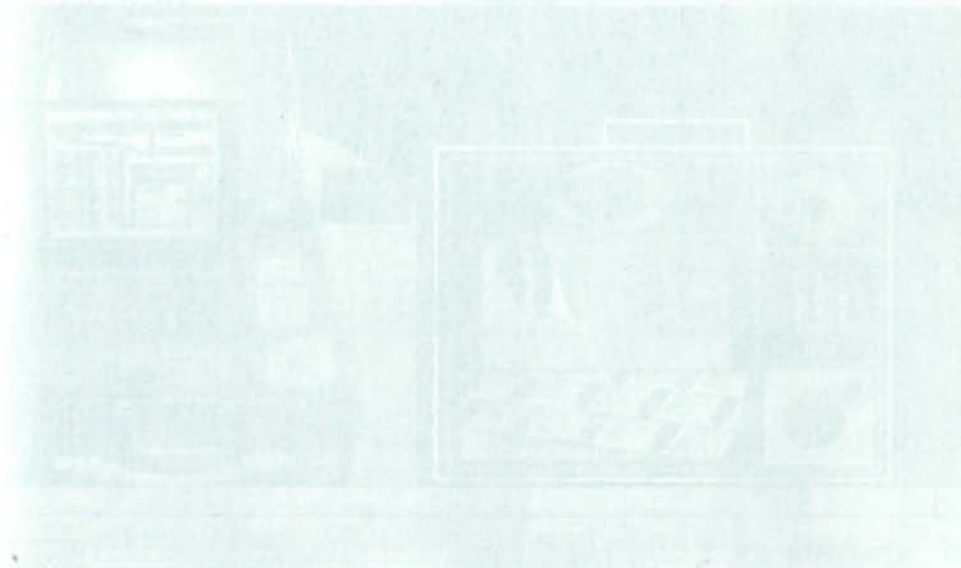
SILVI MARINA

Clara Buntin
Colour, sound, 00:04:00, 1998

TV MOVIE

Thomas Isler
Colour, sound, 00:05:00, 1992

Die Gedanken fangen an zu tanzen,
wenn der Fernseher Sendepause hat.



Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop

Location: http://red.ntticc.or.jp/HoME/javahome.html



Is the exchange still

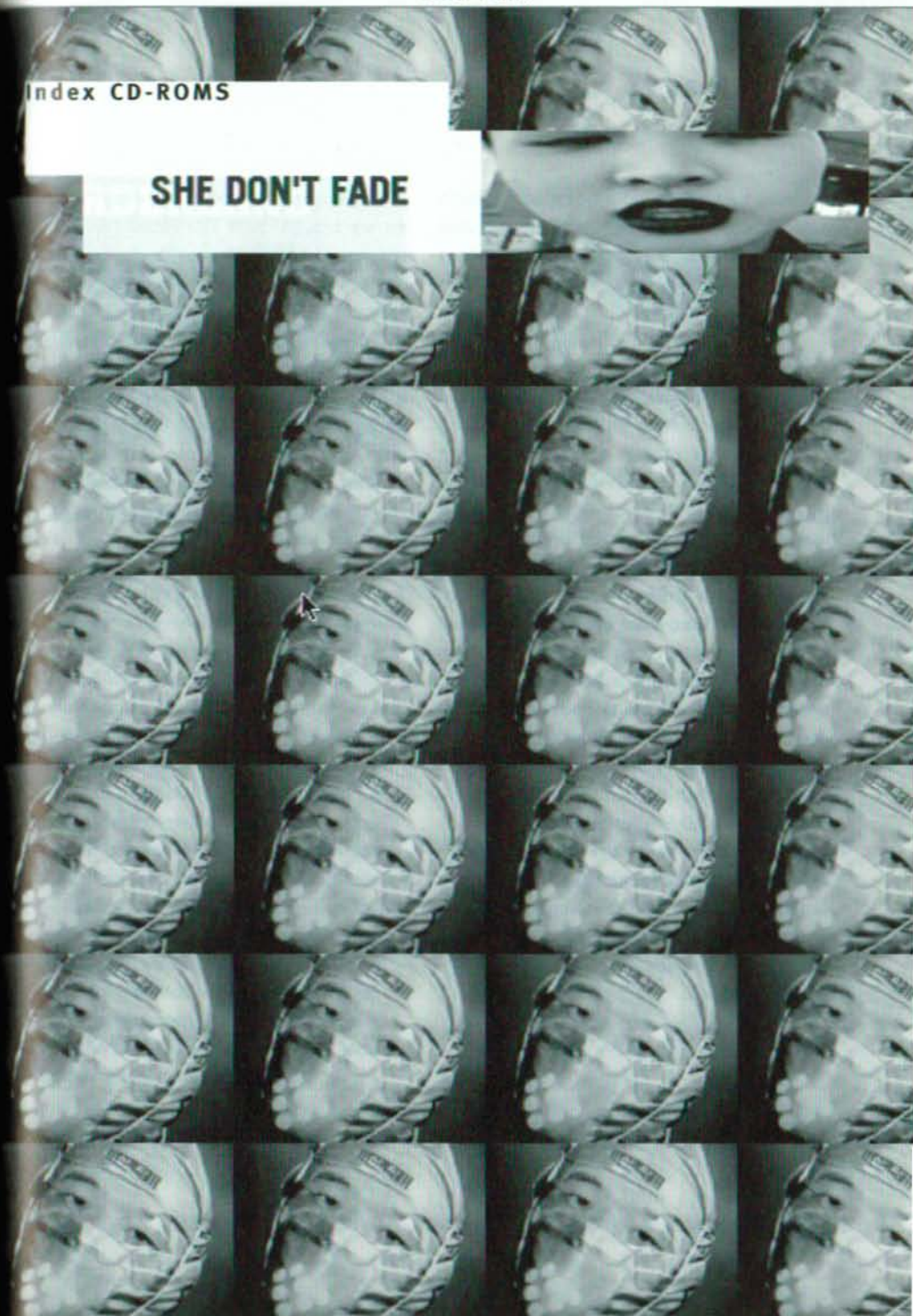
UmeInterface



Java Applet Window

Index CD-ROMS

SHE DON'T FADE



Java Applet Window

Index CD-Roms



BANG BANG

Kathleen Ruiz

USA

<http://www.rpi.edu/~ruiz>

Mit der Frage "you're not dead?" werden Mitspieler ins virtuelle Leben zurückgeholt. Die üblichen VR-Welten, die auf Trefferquoten und andere militärische Qualitäten abzielen, werden umgekehrt. VRML, eine in Virtual Reality Modeling Language erstellte Anwendung, setzt sich satirisch mit den verbreiteten Vorstellungen der 3D-Simulationen und der virtuellen Realität als "shoot 'em up"-Spiel auseinander. Die in derart (abartigen?) realities sattelfeste Techno-Künstlerin versteht sich als Analytikerin im Zusammenhang mit der Entstehung von Standards, Consortien und Webtechnologien.

With the question "you're not dead?" players are brought back into virtual life. The common virtual reality worlds, that aim at hits and other military qualities are turned around. VRML, an application done in Virtual Reality Modeling Language uses satire to deal with the common ideas of three dimensional simulations and virtual reality as a "shoot 'em up" game. The techno artist, who has a firm grasp of these sick realities, sees herself as an analyzer in the context of the formation of standards, consort and web technologies.



BORDERLAND

Plokker, J. Alma, L. Hart

France

Künstler sampeln Computerspiele, welche nicht zuletzt allgemeinverständliche, zeitgenössische gesellschaftliche Codes liefern. Als Ausdruck einer "Joystick Nation", die mit Computergames grossgeworden ist, entwickelt solch aktuelle Kunst ihre eigenen Verfahrensllogiken. Toys'n'Noise, Sounds und visuelle Codes in der Ästhetik und Struktur von Computer- und Videospiele sind Teil des zeitgenössischen kulturellen Gedächtnisses. Visuelle und akustische Elemente einer Videogame-Arcade rufen Erinnerungen an Konsolen-Spielhöhlen wach. Persönliche Involviertheit macht die Anziehungskraft der neuen, alle Aufmerksamkeit auf den Moment konzentrierten, anwendungsorientierten Kunst-Applikationen aus. Action ist auch die Attraktion des Künstler-Spieles Plokker, made in France.

Artists sample computer games that provide, last, but not least, generally intelligible, contemporary, social codes. As an expression of a "joystick-nation" that grew up with computer games, this topical art form develops its own logical procedures. Toys'n'Noise, sounds and visual codes in the aesthetics and structure of computer- and video games are part of the contemporary, cultural memory. Visual and acoustic elements of a video game arcade remind us of a console-gambling – The Personal involvement explains the attraction of the new user-oriented art-applications, where all attention is concentrated on the moment. Action is also the attraction of the artist-game Plokker, made in France.



DA GUERRE NET

Calin Man

1999
offline project

Kulturelle Identität, Krieg, Realitätsbewältigung und geschichtliche Aufarbeitung: sie führen hier zu einem bitteren Spiel um SerbInnen, KroatInnen und MuslimInnen. Archiv-photografien dienen als Identifikationsmaterial, das gewählt, und beliebig gelöscht werden kann. Eine konstruierte Identität mit ihren sich oft tragisch auswirkenden sozialen Aspekten kann relativiert werden. Das Pulverfass Sarajewo, aktuell und historisch, als "silly game" online und am Balkan.

Cultural identity, war, accepting reality and reprocessing history lead to a bitter game amongst Serbian, Croatian and Muslim men and woman. Archive photographs serve as identification material that can be easily selected or erased. In this way such a constructed reality including it's tragic social aspects may become relative. The effects of the powder keg Sarajevo, in the past and today, are frightening: as a "silly game" online and on the Balkans.

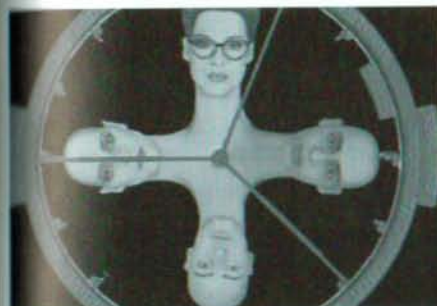


FORTE

Claudio Knöpfli

Switzerland, 1998

Begleitet von impulsiver Musik zeigt FORTE eine rasante Folge von animierten Zeichnungen, Malereien, Grafik und Worten. Der Reichtum an kruden Bilder und herben Trickzeichnungen packen den Betrachter am Sehnerv.



GENDER MEDIA ART

Herst/Schaub/Torpus

AXIS bureau vor de kunsten, Netherlands

Das niederländische Glücksrad ist ein Multimedia-Spiel rund um Genderkonstruktionen, das über ein mechanisch anmutendes Navigations-Rad auch Konzepte, Themen und zwölf verschiedene Kunstprojekte vermitteln will – vom Avatar bis zu Lynn Hershmans Virtual Love.

The Dutch wheel of fortune is a multi media game about gender constructions, that, with a help of a mechanical navigation wheel, mediates concepts, themes and twelve different art projects – from the avatar to Lynn Hershmans Virtual Love.

CONTACT: axis@axisvm.nl



INTERACTIVE NARRATION/REPLAY

Jennifer/ Kevin McCoy

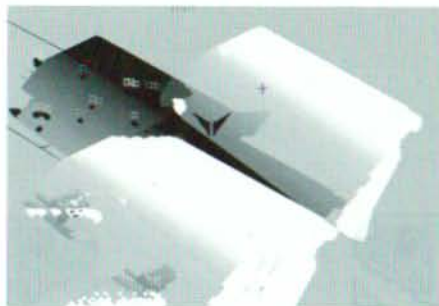
Troy/New York

Im Home der McCoys werden die BetrachterInnen selbst zu aktiven Spect-Acteuren. Narration geschieht als Interaktion, Geschichten sind Sciencefiction der Gegenwart, geleitet von der Metapher der Schnittstelle Mensch-Maschine mit ihren Tücken.

In the home of he Mc Coys the viewers themselves become active spectators, narration happens through interaction, stories are Science Fiction of the present, lead by metaphors of the interface man-machine including some dangers.

CONTACT: <http://home.earthlink.net/~mccoy/>
mccoy@earthlink.net

Index CD-Roms



KAROUSHI

Dextro

Austria

Spiele der Stunde 0, des Levels 1 liefern die Grundlagen der typischen Dextro-Ästhetik. Das Sampling aus dem Umfeld der Clubbing- und DJ-Szene in Wien liefert Sounds und Erscheinungsbilder multimedial. Die Nähe zu Japan und seiner Mangakultur wird deutlich im Schlagwort von "Karoushi", dem Tod durch Überarbeitung. Ironische, comicartige, schwarz-weiße Gedanken in 3D-VR erinnern an Game Boys World, Pong, Tetris, Space Invaders. In neuen Interfaces wird eine Dekontextualisierung und Extraktion aus dem Gameboy-Display kommerzieller Massenspiele realisiert. Die Reduzierung durch Technologie wird als kultureller Identifikationsfaktor angenommen.

Level 1 of the zero-hour Games provide the basics of a typical dextro-aesthetic. The sampling associated with the clubbing and DJ scene in Vienna provides the multimedia perception of sounds and images. The closeness to Japan and its Manga-culture becomes clear by using the keyword "Karoushi", meaning death caused by overworking. The ironic, comic-like, black&white thoughts in 3D-VR remind us of Game Boys World, Pong, Tetris and Space Invaders. With new interfaces one realizes a de-contextualization and extraction from the Gameboy-display of commercial mass-games. The reduction through technology is accepted as a cultural factor of identification.

CONTACT: dextro@sil.at



L' ETANG NOIR

StudentInnen der Fachklasse für audiovisuelle Gestaltung Schule für Gestaltung Basel.
Projektleitung Philipp Gasser und Catherine Lutz-Walthard
Switzerland 1999

L'ETANG NOIR ist ein interaktives Spiel, voller geheimnisvoller Unterwasserstimmungen. Die Atmosphäre teilt sich auch dem Spieler mit, man taucht ein in die verlangsamte Wahrnehmung einer submarinen Formen- und Bewegungswelt. An L'etang noir sieht man, dass subtile Lowtech-Poesie neben den grossen Factory-Spielprodukten ihre reizvolle Ästhetik entwickeln kann, und dass an den Schweizer Kunsthochschulen im Bereich der Neuen Medien jetzt eine vielversprechende Ausbildung eingesetzt hat. Beteiligte StudentInnen: Clara Borbely, Charlotte Greber, Rebecca Mori, Marc Mouci, Peter Spiellmann, Bruno Steiner.



LITTORAL ZONE

Tiffany Holmes

USA

Tanzende XY-Chromosomen: Die Künstlerin als Avatar übernimmt die Identität der Forscherin und sezziert mit ihrem virtuellen Besteck Zusammenhänge aus Sprache, Identität und Selbstkonstruktion, visualisiert unter dem Multimedia-Mikroskop Strukturalismus, Poststrukturalismus, fluides und fraktales Selbst.

Dancing XY chromosomes: the artist as avatar takes on the identity of a researcher. She dissects with her virtual surgical instruments connections between language, identity and self construction. She visualizes under her multi media microscope structuralism, post-structuralism, fluid and fractal self.

CONTACT: <http://www.umich.edu/~tgholmes>
tgholmes@umbc.edu



METVERSE

John Klima
USA

Komplexe Strukturen, Inhalte sowie ein Modell des Web 3D: In seinen Kunstprojekten verwendet Klima – über copy und paste – Samples seiner kommerziellen Anwendungen. Besonderes Interesse fand sein jüngstes METVERSE, das während des Krieges in Ex-Jugoslawien täglich die Zahl der US-Bomben, live als Videogame, simulierte.

Complex structures, their contents and a web 3D model: In his art projects Klima uses – with the help of copy and paste – samples from his commercial applications. – Especially his new meta verse got him a lot of attention: that during the war in (Ex)-Yugoslavia he simulated the number of US bombs every day, live - as a video game.

CONTACT: <http://www.cityarts.com/metaverse/>



SYNWORLD

Konrad Becker, to-Public Netbase
CD-ROM und <http://synworld.to.or.at>, Austria

Über die gemeinsame Synreal-Ebene kommunizieren Online-SpielerInnen. Was real und was synreal ist, hängt von den Auswirkungen der globalen Ökonomie der Aufmerksamkeit ab. Ausgangspunkte und Koordinationsknoten sind Public Netbase, ein realer Ort, ein Server und ein 3D-Raum. Ein virtuelles 3D-Modell verbindet unterschiedlichste Künstlerlevels.

Online players communicate on a common synreal level. What is real or synreal depends on the effects of the global economy of attention. Starting points and coordination knots are public netbase, a real place, a server and a 3D room. A virtual 3D model combines the different art levels.

CONTACT: konrad@to.or.at



TALKING WITH ANGELS

Andy Best and Merja Puustinen
Finnland

Der online-chat mit humanoiden Avataren, die jüngste Evolutionsstufe des elektronischen Netzes. Im witzigen Blaxxun 3D-Chat stehen neben Avataren als Engel Massenkiler und Neurotiker zur Verfügung. Die Stereotypen sind Inverses zur üblichen Netiquette. Beim web3d roundUp des VRML99 Consortium-Meeting erhielt TALKING WITH ANGELS den Publikumspreis.

The online chat with humanoid avatars, the youngest evolutionary step of the electronic web. In the funny Blaxxun 3d-Chat avatars as angels, mass murders and neurotics are available. The stereotypes are inverted to the usual netiquette. On the web3d roundUp of the VRML99 Consortium-Meeting TALKING WITH ANGELS received the award from the public.

CONTACT: <http://angels.kiasma.fng.fi>

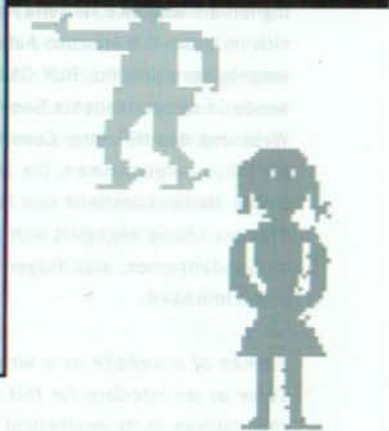
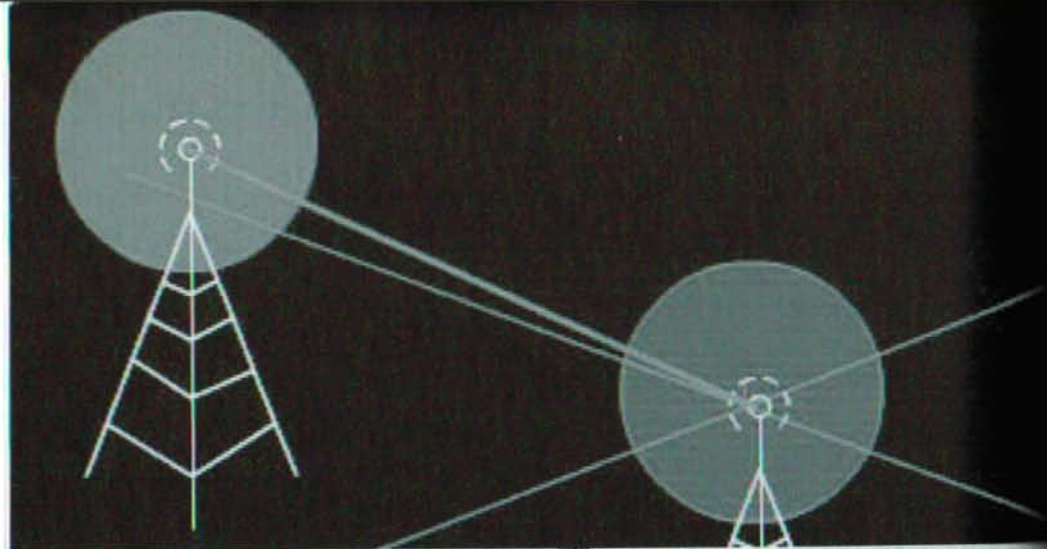


TOTENTANZ

Erik Dettwiler
Switzerland 1999

Erstes Bild von Dettwilers Aktualisierung des historischen Totentanz-Themas ist das Hula-Hoop-Spiel. In verschiedenen Movie-Einspielungen bemüht sich ein junger Mann, den Reifen um seinen Körper am Laufen zu halten. Körper und Tod sind unser Schicksal, also stellt sich die Frage nach der Eleganz. Der Autor umkreist das Thema in Videoloops, Fotomontagen, gesprochenen und geschriebenen Texten, und er umkreist bildhaft die eigene Person als Zentrum seiner Subjektivierung und Objektivierung der Todesthematik.

Index Web Sites





BUY ONE GET ONE

Shu Lea Chang

Tokyo/New York
<http://www.nttcc.or.jp/HoME>

Frames einer Website als virtuelle Bentobox dienen als Interface für jene Anwendung, die sich in ihrem ästhetischen Aufbau an Spielumgebungen anlehnt. BUY ONE GET ONE wurde in die permanente Sammlung von Webkunst des NTT Inter Communication Center Tokyo aufgenommen. Die in New York lebende Medienkünstlerin und Filmemacherin Shu Lea Chang engagiert sich insbesondere zu Genderthemen, also Fragen der Geschlechtlichkeit.

Frames of a website as a virtual Bentobox serve as an interface for this application that follows in its aesthetical structure a game background. BUY ONE GET ONE was chosen for the permanent selection of web-art from NTT Inter Communication Center Tokyo. Shu Lea Chang, the New York City based media artist and film maker is especially interested in questions related to gender subjects.



CLOSED REALITY - EMBRYO

Andreja Kuluncic

Kroatien 1999
<http://embryo.inet.hr>

“Wenn wir das menschliche DNA kennen und den genetischen Code manipulieren könnten, würden die zukünftigen Generationen in unserer Gewalt sein. In der Gewalt einer unperfekten Gesellschaft, wie wir sie ausmachen...” Das 6-monatige Projekt wirft die Frage auf, in welchem Umfang wir bereit sind, an allem teilzunehmen, was wir ermöglicht haben usw. Im Spiel kann interaktiv gewählt, können neue menschliche Wesen kreiert werden (1. Phase). In einer “Embryo-Galerie” werden virtuelle mit realen Menschen verglichen (2. Phase).

“If we knew the human DNA and could manipulate the genetic code, the future generations might be at our mercy, and that of the imperfect society that we are constituting... “ The project (of 6 months) raises a simple question: To what extent are we prepared to participate in all that we have made possible and so on.



COMMUNIMAGE

(alc - tómi Scheiderbauer, Teres Alonso, Lukas Brunner, Malex Spiegel, Roger Lüchinger und Silke Sporn in Zusammenarbeit mit Johannes Gees und Gino Esposto
 Switzerland 1999-2001
<http://www.communimage.ch>

In COMMUNIMAGE wächst eine grosse Bildmontage durch das An- und Einfügen von Einzelbildern. Bilder einsenden darf jedermann. Das Projekt geht davon aus, dass viele NetzanwenderInnen am Computer heute ihre eigenen Bilder herstellen. Da man auf der Web Site sieht, an welche anderen Bilder das eigene angrenzen wird, kann man sich auf diese beziehen und die Übergänge anpassen. Auch kann man mit den Bildnachbarn Kontakt aufnehmen, um gemeinsam am Bild weiterzubauen. Bis zur Expo 0.2 soll so ein grosser Bildteppich entstehen, der dann das Internet verlässt und sich in der Aussenwelt der Landesausstellung manifestiert.



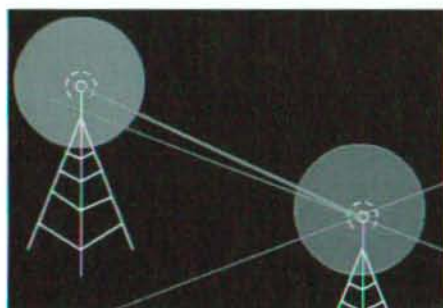
MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY

Monica Studer / Christoph v.d. Berg

Switzerland 1999
<http://www.xcult.ch/ateliers/quake>

MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY arbeitet nur mit Text und Java Script-Programmierung. Das kleine Projekt benutzt die Betrachter-Monitor-Realität, um in 12 Stufen den steigenden Intensitätsgrad von Erdbeben und den zunehmenden Realitätsverlust des Betrachters zu veranschaulichen.

Index Websites



COLLECTIVE PAINTING

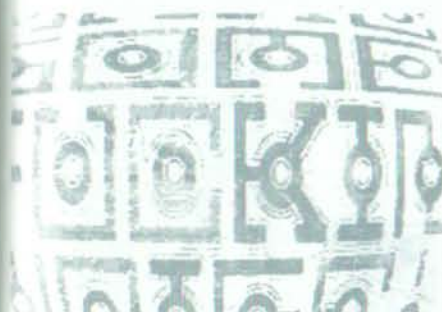
Hervé Graumann

Switzerland 1999

<http://www.collectivepainting.ch>

COLLECTIVE PAINTING heisst eine der drei Arbeiten, die für das neue Gebäude des Bundesamtes für Statistik in Neuenburg bestellt und dort installiert worden sind. Das Werk besteht aus einer Website und einem Gemälde, dem Collective Painting, an dem sich beteiligen kann, wer ans Netz angeschlossen ist. Jeder Besucher der Website darf mit einem Zeichnungsprogramm sein eigenes Bild oder Element kreieren, das an einen Server im Bundesamt gesandt, dort verarbeitet und mit den Bildern der anderen Teilnehmer gemixt wird. Das auf diese Weise neu komponierte Bild ist ein Triptychon, das sich aus drei Plasma-Flachbildschirmen zusammensetzt und in der Halle des Bundesamtes für Statistik – und natürlich auch auf der Website – zu sehen ist.

COLLECTIVE PAINTING is the title of one of the 3 works ordered by the Federal office of statistics (OFS) to be installed in the new building in Neuchâtel (Switzerland). It is a collective painting web site where every Net connected person can participate. A drawing program allows you to create your drawing/element that can then be sent to the OFS server to be processed and mixed with other participants' drawings in order to compose a picture. This evolving picture is a triptych composed of 3 flat plasma screens and can be seen in the OFS hall, as well as on the website.



EARSHOT

Andi Freeman und Jason Skeet

Great Britain

<http://www.deepdisc.com/earshot>

EARSHOT ist eine kostenlose Software, die endlose Mixturen des akustischen Raumes im Web kreiert. EARSHOT schleppt sich durch das Netz und sucht nach Audio-Files und Strömungen, mit denen die BenutzerInnen spielen und sie manipulieren können. EARSHOT bringt aber auch seinen eigenen Rhythmus hervor, indem der HTML-Code der Websites in perkussive Sequenzen übersetzt wird, um vorbestimmte Klänge auszulösen. EARSHOT macht das Netz zu einer gewaltigen Sound-Maschine. Es kann sich im Web durch die Links auf den Sites hindurchwühlen, es als einen akustischen Raum voller unerwarteter Entdeckungen erforschen und so Begegnungen ermöglichen. Es treibt die Technik des Samplens voran, das Verarbeiten und Mixen von Tönen, die für verschiedene Sparten in der zeitgenössischen Musikproduktion zum Mittelpunkt geworden ist. EARSHOT zeigt die andauernde Konstruktion, unter der das Web steht; ein Raum, der unendlich remixed, d.h. wieder und wieder aufgemischt, werden kann, wo jede Tonspur,

die EARSHOT kreiert, zugleich eine einmalige Vorstellung und Komposition darstellt. EARSHOT fügt sich in die kollektive Intelligenz ein, die das Netz formt.

EARSHOT is a free software that creates endless mixes of the web's acoustic spaces. EARSHOT trawls through the web searching for audio files and streams which the user can play with and manipulate – it also generates its own rhythms by translating web site HTML code into percussive sequences that trigger pre-defined sounds. EARSHOT transforms the web into a vast sound machine. It can crawl the web by following links between sites, exploring the web as an acoustic space full of unexpected discoveries and chance encounters. It pushes further the practise of sampling, processing and mixing sound which has become central to various strands of contemporary musical production. EARSHOT reveals how the web is under constant construction; a space which can be endlessly remixed, where every sound path that EARSHOT creates is both a unique performance and composition. EARSHOT plugs into the collective intelligence that forms the net.



HAMBURG-ERSATZ

Dellbrugge&de Moll / Christof Grund
Germany 1999
<http://hamburg-ersatz.trmd.de>

Im Rahmen des Hamburger Kunst im öffentlichen Raum-Programms wird das Projekt als work in progress bis zum 31.12.1999 im Internet angesiedelt sein. Der Hamburg-Ersatz ist wie ein Turm mit sieben Etagen angelegt:

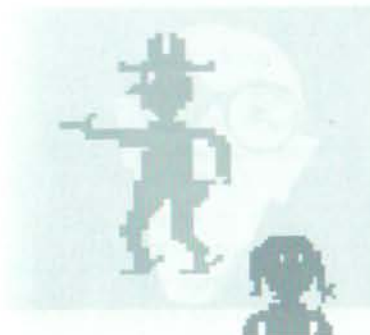
Die Datenkörper der Ersatzkörper artikulieren auf verschiedenen Ebenen ihre Bedürfnisse: Auf 1. Etage menschliche Grundbedürfnisse, auf 2. Etage sozialutoptische Modelle und auf dritter Ebene individuelle Wohnbedürfnisse. Auf 4. Stufe wird über die Funktion der Stadt debattiert – und wer auf der 5. Und 6. Ebene angelangt ist (Klangsound und Philosophen), genießt den Ausblick ins All, die Aussicht auf Reisen zum Mond, auf ausserirdische Siedlungsformen und den Klang der Sphärenharmonien.



ID

Björn Wangen
Sweden 1998
http://ctheory.concordia.ca/multimedia/dirt/id/page_1.html

ID is an art-work about the identity of duplication and the identity of the body as text. I was amazed by many peoples will to, as an act of honesty, display their bodies on the web, hence I am contributing my own flesh. In this work the identity is shaped by "the other" a "copy". By interacting and playing this body, there is an immediate fleshlike reflexivity upon the touching, an electric touch and reflex on and from (human) (tissue). ID was originally made as an art-installation at a Malmö Art-Gallery. The digital version was made for the inaugural issue of CTHEORY's multimedia site DIGITAL DIRT 1998.



THE INTRUDER

Natalie Brookchin
USA
<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder>

Eines Morgens werde ich verrückt aufwachen, meine Knarre nehmen und mein Baby erschliessen. Ziel ist es, jeden wegzublase, der mir vor die Augen tritt. Ich liebe dich so sehr, dass es schmerzt. Ihre Kurzstrecken-Kanonen können deine Abwehrkräfte rasch zugrunde richten. Kleines Mädchen, ich möchte lieber, dass du tot bist, als mit einem anderen Mann zusammen zu sein. Spieler können echte 3D-Tanks den Berg hinauf, durch Täler und sogar unter Wasser fahren. Ich werde weggehen und die alte Dame erschliessen. Besetze den hinteren Turm, und dann ist es deine Sache, die Fremden zu zerstören, bevor sie nahe sind. Sie schoss drei-oder viermal auf ihn. Beim Wandern durch die Zeitzonen unterliegen alle lebenden Kreaturen unwiderrufflichen Veränderungen, die sie wild und aggressiv machen. Ich habe die einzige Frau getötet, die ich liebte. – Es ist eine unglaublich realistische Welt aus brutalem, gefühlslosem, grundlosem, ungeheurem und gleichwohl faszinierendem Horror.

"Ein Paar holte Rat und dann Pistolen" (Frenso, Calif, April 23 (AP)).

Ein Paar, das sich auseinandergelebt hatte, schoss mit Pistolen aufeinander los und verletzte sich gegenseitig, nachdem der Ehemann zu spät zur Eheberatung in einer Kirche erschienen war. Michael Martin hatte an einem Mittwoch, mit einer Hand ein Bier haltend, den ersten Schuss abgegeben, mit dem er seine Frau Bonnie verletzte, als sie gerade die bischöfliche Kathedrale St. James verliess, wie seine Hochwürden Bud Searcy von den New Creation Ministries erklärte. Mrs. Martin hatte eine Pistole aus der Tasche genommen und ihrem Mann ins Kinn geschossen, sagte Mr. Searcy weiter. Dann schoss Mr. Martin wieder auf seine Frau, nachdem sie ihm von der Kirche folgte. Die Martins wurden in das University Medical Center gebracht und waren in guter Verfassung, als sie verhaftet wurden. Gegen sie wird Anklage wegen versuchten Mordes erhoben, erklärte Detektiv Mike Garcia.

Index Websites

One of these mornings I'm gonna wake up crazy, gonna take my gun gonna shoot my baby. The object is to blast everyone in sight. I love you so much it hurts. Their short-range cannons can wear your defenses down quickly. I'd rather see you dead little girl than to be with another man. Players can drive true 3-D tanks up mountains, into valleys and even underwater. I'm going out to shoot my old lady. Manning the rear turret, it's up to you to destroy the aliens before they get close. She shot him three or four times. While migrating along time channels all living creatures are undergoing irreversible mutations that are making them wild and aggressive. I killed the only woman I loved. Its an unbelievably realistic world of brutal, senseless, gratuitous, egregious, yet strangely compelling, horror.

COUPLE GO FOR COUNSELING AND THEN FOR GUNS (Frenso, Calif, April 23 (AP)). An estranged couple drew guns and wounded each other after the husband was late for a marriage counseling session at a church. Michael Martin, clutching a beer in one hand, fired the first shot on Wednesday and wounded his wife Bonnie, when she began to leave St. James Episcopal Cathedral, the Rev. Bud Searcy of New Creation Ministries said. Mrs. Martin took a gun from her purse and shot her husband in the chin, Mr. Searcy said. Mr. Martin shot his wife again after she followed him from the church, Mr. Searcy said. The Martins were in fair condition at University Medical Center. They were arrested and face charges of attempted murder.



LEKSOS CODEBOX

Wendy L. Vissar
Russia 1998-1999
<http://www.codebox.com>

LEKSOS CODEBOX erforscht Art und Weise der Beeinflussung der Menschen in der realen und der Online-Welt. Ziel ist, den Einfluss zu untersuchen, den kultureller und persönlicher Hintergrund und Geschichte ausüben resp. zu fragen, wie eine Online-Gemeinschaft sich durch eine computervermittelte Kommunikation verändert.

Dazu habe ich eine Website entwickelt, die eine direkte Verbindung zwischen dem Verhaltenscode meiner Ahnen und meinem eigenen Online-Verhalten schafft. Persönliche Erlebnisse und Familienfotos illustrieren diese Verbindung und zielen darauf ab, den Betrachter zu inspirieren, Schlüsse zum eigenen Leben zu ziehen – online wie offline.

Grundlage dieser Site ist ein mittelalterlicher, albanischer Verhaltenskodex, der als "Code des Leke Dukagjini" bekannt ist. Er besteht aus einer Sammlung von Verhaltensregeln und Pflichten, die über die Jahrhunderte mündlich überliefert und erst 1913 niedergeschrieben

würden. So setzt der Kodex etwa Ehre und Gastfreundschaft über alles. Obwohl am Kanon nicht mehr länger festgehalten wird, beeinflussen seine Grundsätze weiterhin das tägliche Leben der modernen AlbanerInnen.

LEKSOS CODEBOX explores the connection between the ways people interact in the real world and in the online world. The goal is to examine the influence that cultural and personal backgrounds and histories exert on how the online community is evolving through computer-mediated communication.

To accomplish this, I have developed a web site that draws a direct link between my ancestors code of conduct and my own online behavior. Personal stories and family photographs illustrate this connection and aim to inspire the viewer to draw conclusions about his or her own life, both online and offline.

The foundation for this site is a medieval Albanian code of conduct known as The Code of Leke Dukagjini. It is a set of rules and obligations, passed down over the centuries by word of mouth but not put into writing until 1913. Also known as the Kanun, the code book places honor and hospitality above all else. While the code is no longer widely adhered to, its tenets influence the everyday lives of modern day Albanians.



THE NAVAL OF THE WORLD

Hof3, Regula und Thomas Turttschi
Switzerland 1998-99
<http://www.hof3.ch>

Von Mai 1998 bis Juni 1999 waren im Projekt Napf-art 16 KünstlerInnen auf der ganzen Welt miteinander verbunden und kreierten in einem multimedialen Experiment ein Panoptikum des Alltäglichen. Jeden Monat kreierten sie gleichzeitig ein zweiminütiges Video-Porträt von sich und ihrer Umgebung. Die 144 Videos wurden in RealVideo-Technik fortlaufend auf dem Internet veröffentlicht. Zum Abschluss des Projektes wurden die Grenzen physisch gesprengt: die KünstlerInnen reisten für eine gemeinsame Video-Jam-Session in die Schweiz. Die virtuellen Bekanntschaften wurden zu realen Begegnungen. Das Material von Napf-art ist auf der Website und, in besserer Filmauflösung, auf einer CD-Rom dokumentiert.



PERSONAL EUGENICS

John Tonkin

AUS 1998-99

<http://207.225.33.116/meniscus/eugene/eugene.html>

Wayne möchte intelligent, kultiviert und sportlich sein. Chuck möchte glatzköpfig, mutig und sexy sein. Tessie möchte weltgewandt, schlimm und wollüstig sein. Wer behauptet denn, die Verbesserung des Selbst sei harte Arbeit? Sie können sich jetzt mit nur wenigen Mausklicks verändern! Entfalten Sie sich und andere schnell und schmerzlos. Erreichen Sie in wenigen Sekunden, wofür die Natur Generationen benötigen würde. "Als Sir Francis Galton im Jahre 1883 die Eugenik (Erbforschung) als Wissenschaft betrachtete, welche die menschliche Rasse vor der Degeneration bewahre, weil den "besser angepassten Arten oder Rassen eine grössere Chance gegeben werde, um sich gegen die schlechter adaptierten "durchzusetzen", hatte er kaum John Tonkins PERSONAL EUGENICS Projekt vorausgesehen."

"Der Erfindergeist von PERSONAL EUGENICS stösst die Biologie nicht zurück, sondern stachelt ihre endlose, fruchtbare Verformbarkeit an.

So fördert PERSONAL EUGENICS ein System von bio-beeinflussten genetischen Veränderungen und Verschiedenheiten, die Galtons Wissenschaft der Eugenik nie wirklich hätte enthalten können."

PERSONAL EUGENICS ermöglicht es den BenutzerInnen, ein Bild ihres Gesichtes und die Beschreibung eines Personentyps einzugeben. Andere UserInnen können das Gesicht dann so herausarbeiten, dass es zur Beschreibung passt. Auf diese Weise wird jedes ausgewählte Gesicht zum Elternteil einer neuen Generation von Gesichtsvariationen. Über längere Zeit können verschiedene Gesichtszüge übertrieben oder ausgelöscht werden, entsprechend den von den BenutzerInnen "ausgebrüteten" Entscheidungen. Das resultierende Gesicht ist die Summe vieler individueller MitmischerInnen.

Wayne wants to become intelligent, cultured, sporty. Chuck wants to become bold, courageous and sexy. Tessie wants to become worldly, wicked and wanton. Who said self improvement had to be hard work? Now you can change with just a few clicks of the mouse! Evolve yourself and others quickly and without pain. Achieve in only seconds what would take nature generations.

"When Sir Francis Galton envisaged eugenics as the science that would prevent the degeneration of the human race by giving "more suitable races or strains of blood a better chance of prevailing speedily over the less suitable" in 1883, he undoubtedly was not anticipating John Tonkin"s appropriation of the concept in his

project, PERSONAL EUGENICS". "The inventiveness of PERSONAL EUGENICS doesn't reject the biological but incites its endless, generative malleability. To this end, PERSONAL EUGENICS promotes a system of bio-affective-genetic variation and diversity that Galton's eugenic science can never properly contain."

PERSONAL EUGENICS allows the user to upload an image of their face together with a description of the type of person they would like to become. Other users can then evolve the face to fit the description. Each selected face becomes the parent for a new generation of facial variations. Over time different traits can be exaggerated or diminished according to the user's breeding choices. The resulting face is the sum result of many individual tamperings.



RADIOQUALIA

Honor Harger & Adam Hyde

Australia, New Zealand, Netherlands

<http://www.radioqualia.va.com.au/freqclock>

RADIOQUALIA is an online radio station aiming to open an electronic portal into the eccentricities of antipodean radio space.

RADIOQUALIA is engaged in the exploration of sound and media within the context of philosophical speculation. Informed by the discrete discourses surrounding science, art and philosophy,

RADIOQUALIA is attempting to simulate the introspective and monadic properties of sense-datum, through sound. A recent project by RADIOQUALIA, the Frequency Clock comprises an installation, a web project, and a networked broadcast system. The installation encompassed a series of mini-FM transmitters attached to computers relaying audio art and net.radio material.

Index Websites

Each computer / transmitter is intended to be a physical representation of a discrete step in global time zones, the space between transmitters, representing the transition between time zones. The networked broadcast system will be a network of transmitters based around the world. The FM network will be connected to the internet. With the development of an automated web interface, net.radio programs will be able to be shared over the FM network, as well as through existing online networks, allow geographically remote participants of the project, to collaboratively develop programs for transmission.



RAMSHOW

Xcult, Studer/v d Berg

Switzerland 1999
<http://www.ramshow.com>

An der RAMSHOW beteiligen sich 15 netzferne KünstlerInnen und AutorInnen aus der Schweiz, Canada und Finnland. Das Projekt bewegt sich thematisch im Umfeld der Begriffe Telepräsenz und Identität, die im Internet Bedeutungsveränderungen erfahren. Schuhlöffel des Projektes für Mitspieler und Publikum ist ein narrativer Plot: Eine fiktive Web-Show der Agentur Crosscomm, die es sich zur Aufgabe macht, Fälle von Amnesie öffentlich zu bearbeiten. Die TeilnehmerInnen treten als Agenten auf, die ihre künstlerischen und theoretischen Investigationen regelmässig erweitern und direkt auf den Server schicken. Da die Teilprojekte inhaltlich mit Beiträgen von anderen AgentInnen verlinkt sind, entsteht ein gemeinsamer, wöchentlich aktualisierter Hypertext. Projektdauer: September bis Dezember 1999.

re-m@il

The purpose of re-m@il is to help people with heavy e-mail loads by forwarding messages to re-mail@writeme.com. Those messages will be answered by the public. Below is a list of unanswered e-mail letters. This service is almost completely anonymous.

We'll answer as many messages as you want. Just click a subject.

Subject	Sender
Mail.com Completax Initial Public Offering	*@mail.com

Re-mail

Joachim Blank & Heinz Jeron

Germany 1999
URL: <http://sero.org/cgi-bin/re-mail/re-mail.pl>

Alle kennen das Problem. Nach dem Aufsteigen Mail checken und wieder einmal ist die Mailbox voll! Studien belegen, dass immer mehr Menschen immer mehr Zeit mit der Kommunikation durch Neue Medien verbringen. RE-M@il hilft Ihnen, Ihr Kommunikationsmanagement zu verbessern: Mails, die Sie nicht beantworten wollen oder können, forwarden Sie an die e-mail Adresse re-mail@writeme.com. Diese Mail wird automatisch auf der Website <http://sero.org/re-mail/> veröffentlicht. Besucher aus dem Internet werden Ihre Mail beantworten. Die Antwort wird – ohne, daß Sie weiter belästigt werden – an den ursprünglichen Absender zurückgeschickt. Warum richten Sie nicht einfach ein autoforward ihres mail-accounts auf re-mail@writeme.com ein und verbringen den Tag mit sinnvolleren Dingen, als tonnenweise e-mails zu bearbeiten?



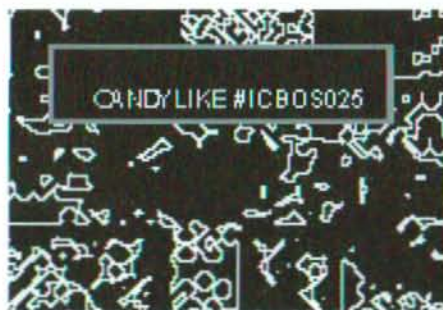
YOU_LEFT

Nicolas Fernandez

Switzerland 1999
<http://www.centreimage.ch/fernandez>

Schon länger arbeitet Fernandez mit der Umnutzung von kopierten und bearbeiteten Fotografien. Für YOU_LEFT hat der Künstler Fotos von Porno-Sites heruntergeladen und durch Übermalungen verändert. Die Bilder zeigen (und verbergen) Körper und Interieurs. Die grossformatigen Fotos bauen sich auf dem Netz nur langsam auf, der Blick auf die nackten Menschen wird verzögert. Bruchstücke von Dialogtexten und zurückhaltende Sounds versetzen die Bilder in eine melancholische Atmosphäre. YOU_LEFT zeigt den schwierigen Versuch, Menschen- und Körperbilder aus einem pornografisch-funktionalen Kontext poetisch zu interpretieren.

Index Websites



SMELL.BYTES TM

Jenny Marketou

USA 1998-1999

<http://smellbytes.banff.org/>

Wie es der Titel schon andeutet, ist SMELL.BYTES TM (Geruch beisst) doppeldeutig und bezieht sich mit dem gastronomischen und sexuellen Bezug auf zwei unserer wichtigsten Sinne, die in direktem Zusammenhang zu unserem Körper stehen. Geruch, im speziellen Körpergeruch, steht in der realen Welt für einen neutralen, chemischen Stoff, der die Partnerwahl des Menschen beeinflusst. In unserer Kultur wird der Geruch auch dazu benutzt, Erfolg, Rasse, soziale und wirtschaftliche Hintergründe sowie geographische Wurzeln einzustufen. Im virtuellen Raum wird der "menschliche Körper" in Form von Daten beschrieben; in SMELL.BYTES TM existiert der Geruch ebenfalls aus Daten. SMELL.BYTES TM wurde im Web erzeugt und verwirklicht. Die vernetzte Umgebung von CU See Me, die entkörperterte und dislokalisierte Natur der Online-Kommunikation, die künstliche Intelligenz der unsichtbaren Net-Spezies Bots sowie die sich stetig weiterentwickelnde Bildverarbeitung werden zur Plattform der Nachforschungen.

Den ersten Teil bilden das "home" (Heim), das "odor lab" (Geruchslabor) und das "stinky menu" (stinkende Menü), wo Vielfachbenutzer die Geruchsuche und das Online-Verhalten von Chris.053 mitbekommen und erleben. Danach folgt der internationale Chris.053-Fanclub, wo Besucher mit Chris.053 in Wechselwirkung treten, ein E-mail austauschen, Geruchskarten senden oder dem Club beitreten können, indem sie ihr eigenes Porträt via Quick Cam Kamera an Chris.053 senden. SMELL.BYTES TM wurde von Chris.053 gestartet, der als Parfümeur des Netzes bekannt ist. Die unsichtbare Person von Chris.053 wurde als Bot kreiert, einer künstlichen Intelligenz, für die keine äusseren, grafischen Eigenschaften, sondern nur ein Verhalten bestimmt wurden. Chris.053 ist ein Serien-Sniffer, dessen Leidenschaft die "Körperausdünstungen" sind. Um seinen Appetit zu stillen hängt er in der CU SEE ME Telekonferenzen-Umgebung herum und snifft während 24 Stunden am Tag durch die Profile der ahnungslosen TeilnehmerInnen.

SMELL.BYTES TM, as the title suggests has double meaning and it refers to two of our major senses with gastronomic and sexual references directly related to our body. Smell in particular body odor in the real world is a neural chemical, which effects how people choose their mates. In our culture smell has been also used to classify success, race, social and economic backgrounds and geographical origins. In the virtual space "human body" is described as data, so in SMELL.BYTES TM smell exists as a pure data. SMELL.BYTES TM has been conceived and realized on the web.

The CU See Me networked environment, the disembodied and dislocated nature of on line communication and the artificial intelligence, of bots, the invisible net species, and the evolutionary image processing become the platform of investigation. The first part is the "home", the "odor lab" and the "stinky menu" where multiple users can experience and witness Chris.053 olfactory quest and behaviors on line. Second the international Chris.053 fanclub where visitors can interact with Chris.053, exchange e-mail, send smellcards or join the club by submitting their own facial portraits to Chris. The three locations of this performance combined 053 via a Quick Cam Camera. SMELL.BYTES TM is launched by Chris.053, known as the perfumer of the net. Chris.053 invisible persona has been created as a bot, an artificial intelligence, with no external graphic characteristics defined only by its behavior. Chris.053 is a serial lurker and sniffer, whose passion is "body odor" To satisfy this appetite Chris.053 hangs out in CU SEE ME teleconferencing environments and sniffs through the profiles of the unsuspected participants, 24 hours a day.



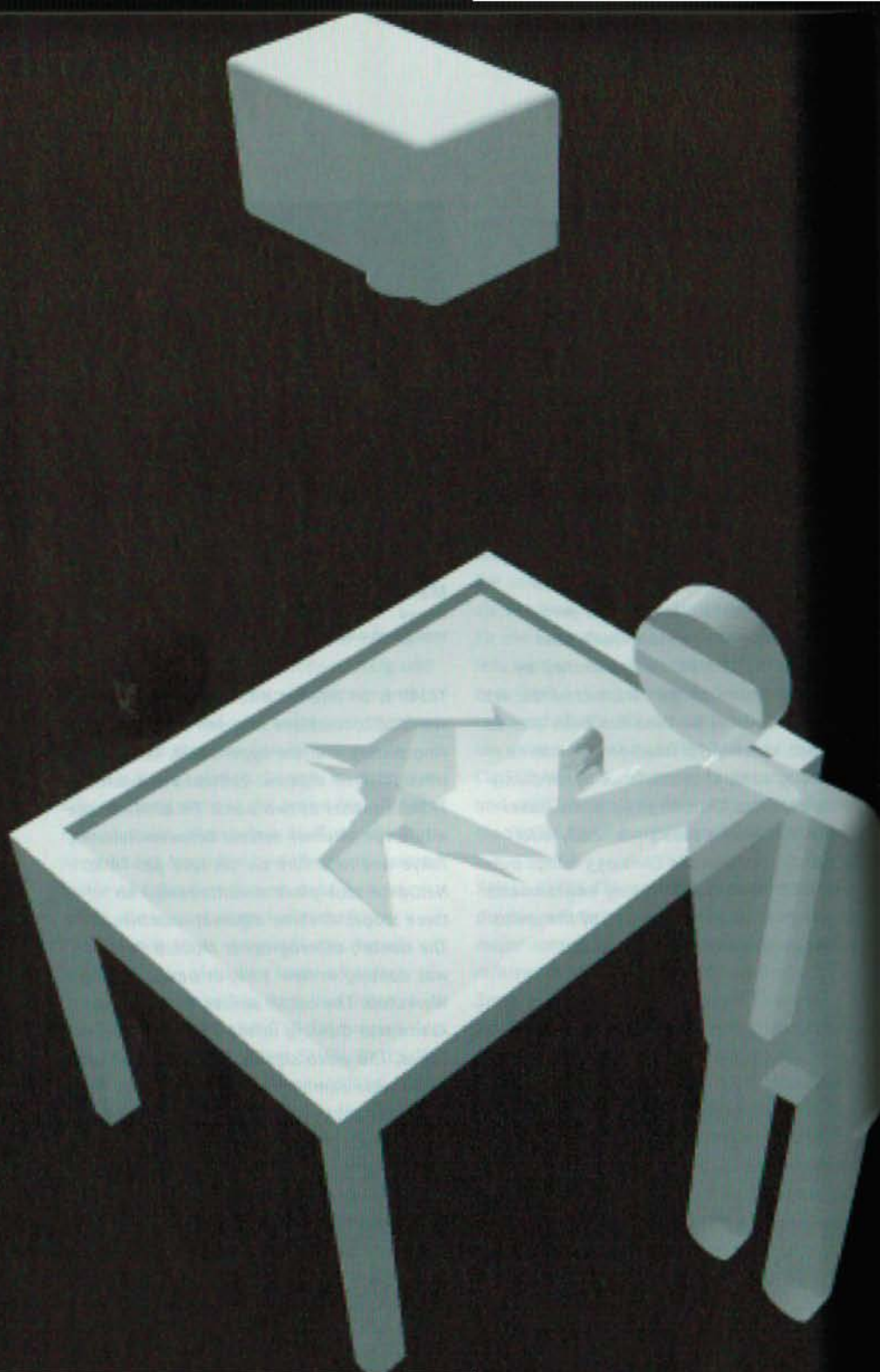
TRIAD HYPERDANCE WEBSITE 2.0 TRIAD NETDANCE REMIX TRIAD INSTALLATION

Marikka Hakola

Finland

<http://triad.kiasma.fng.fi>

TRIAD is an Internet art work which makes semiotic connections between dance, moving picture and the hypermedia, seen through three different cultural viewpoints. TRIAD consists of two parts: TRIAD NetDance was a live Internet netcast between Helsinki, Tokyo and New York on 5th June 98. TRIAD NetDance took place simultaneously on three stages in three different countries. The dancer, choreographer Molissa Fenley was dancing in New York, at Dance Theater Workshop. The butoh dancer, choreographer Akeno was dancing at the VTV studio in Tokyo. The video signals from New York and Tokyo were combined there, mixed with the electronic backgrounds and sent directly to the Internet.



Index Installationen

MISSING LINK TATEORI-YOKOORI

Takaumi Furuhashi

Germany, 1999

This work intends to realize the process of evolution by the act of folding origami. The origami is shaped by folding a sheet of paper vertically (Tate-Ori), horizontally (Yoko-ori) or obliquely. In MISSING LINK - TATEORI YOKOORI, virtual paper is folded when touching lines on a paper by the audience. One sheet of virtual paper is projected on a table, and the audience can touch it with a pen. The positions of the line indicate the direction of folding. The next shape which appears varies in whether to touch which line. The various shapes are created by repeating this process. It may have the possibility to become a bird by metamorphosis from the present shape or an insect or flower. It may happen that unknown creatures become reality. Every shape has the possibility to become a Missing Link. Also, one completed shape, that looks for example like a bird, may give the impression of another creature to the viewer depending on his viewing direction. In other words, recognition of the shape of an origami is depending on the viewers imagination. A change in the recognition of a shape is seen in the design of various artificial objects as well. For example, there are cars and their design is inspired by the shapes of rays or beetles. Won't it be possible to think about these cars as mutants of rays or beetles? This is evolution by a persons imagination.

If the animals of the cambrium age were an experiment of evolution done by nature, then it can be said that the development of artificial objects is evolution done by humans. Origami is the simplest example for this. The various artificial objects created by today's mankind may become the second Missing Link for a post-human mankind.

Sometimes one origami influences the metamorphosis of others. Also, two origami shapes may combine to form a new creature when they are touched by the audience at the same time. As all the audience is influencing the metamorphosis of all virtual papers by touching lines, it is really evolution by the audiences hands.

BIOGRAPHY: Born in Saitama, Japan in 1971. Education: 1992-95: Tama Art University: Bachelor of Arts, Textile Design, 1995: Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, Germany: Bachelor of Arts, Graphic Design

EXHIBITIONS:

SHIWA, Tokyo 1992
JUTAN NI NATTA TEDDY BEAR, Tama Art University 1993
THIS IS YOUR LIFE, Seoul 1994
STRAIGHT JACKET, Design center 1995
DIE KLEINE KATZE (Kinderbuch), HFG 1997
DIGITAL LAMPE ZAG ZAG, HFG 1999
ANIMALS (Illustration), HFG 1999
KAO, Aroma in Berurin 1999
DEGITAL TZPO, HDK in Berurin 1999

PUBLICATIONS:

GARDEN, A and P.co 1995:

DISTRIBUTION: Takaumi Furuhashi, 1-11-37 Turusehigashi, Fujimi-shi, Saitama-ken, JAPAN, Tel +81(0)492/51 10 35, Fax +81(0)492/53 29 42

Takaumi Furuhashi, Reinhold Frankstrasse, 76133 Karlsruhe, GERMANY, Tel +49(0)721/20 30 437, Fax +49(0)721/20 30 437, E-mail : taka@okay.net



Scanner++

Joachim Blank / Karl Heinz Jeron



Index Installationen

SCANNER++

Joachim Blank / Karl Heinz Jeron

Germany 1998

Der Schuh sucht den Kontakt zum Bildschirm. Er tastet die geschwätzige Aussenfläche des Computers ab, auf der sonst immer nur ein dünner Film von Zeichen und Andeutungen entweder an das Denkvermögen oder doch eher an einen sich alles unterwerfenden Verwaltungssinn appelliert. Endlich also wird mit den Füssen, nicht den auf die Tastatur schlagenden Händen, die flimmernde Front des Monitors berührbar. Der Zugang zum Rechner ist ein vom Sehnsinn inszenierter Betrug, den die BenutzerInnen in armweitem Abstand zu einem hellen Rechteck ertragen. Hier aber beschreiten sie die Projektionsleinwand ihrer Sehnsüchte leibhaftig. Bei SCANNER++ betreten sie den Schirm.

In Tat und Wahrheit stehen sie nicht auf dem Monitor, sondern auf dessen symmetrischem Gegenstück; auf einem Scanner, einem Lesegerät, das so flach wie schematisch die Bildvorlagen und Akten digitalisiert und in den Computer speist. SCANNER++ ist eine Bühne aus einem Dutzend begehbarer, gläserner Platten, jede so gross wie ein Schulzeichenblock, unter denen ebensoviele Flachbettscanner in regelmässigem Rhythmus die Welt erfassen. Diese Welt hat zwanzig Zentimeter Tiefe, weil Kopierer kurzsichtige Geräte sind, die nur abtasten, was sich in ihrer unmittelbaren Nähe befindet, während alles Entferntere undurchdringlich dunkel bleibt, ausgeblendet und auf dem Abbild geschwärzt. Bewusstlos, aber nach der Choreografie eines Algorithmus, kartographiert die Maschine

schematisch ihr Publikum, dem sie von unten auf die Sohlen blickt, während die Köpfe der Menschen der mechanischen Reproduktion entoben bleiben. (Gerrit Gohlke)

Diese "Kurzsicht" von Aussenwelt wird ermöglicht durch zwölf handelsübliche Scanner im A4-Format, von Blank und Jeron zu einem Quadrat von 4 x 3 Geräten auf ein erhöhtes Metallgestell montiert, die dank der Abdeckung mit Panzerglasplatten eine Bühne bieten, auf der die BesucherInnen die Rolle der Bildvorlagen und Objekte einnehmen, die der Scanner erfasst. Unvorhersehbar werden so vom Publikum Spuren von Händen, Füssen oder Kleidungsstücken als digitales Abbild hinterlassen, weil jeder der zwölf Scanner mit einem - zufallsgenerierten - anderen Zeitpunkt beginnt, diese Berührungen zu erfassen. Nach der Intention des Informationsrecycling/Information-Smog-Projekts werden diese gefiltert, umgestaltet und einem lokalen Webserver zur Verfügung gestellt und nach kurzer Verzögerung per Datenbeam auf eine Leinwand projiziert. Das Licht der Scanner und die auf Leinwand projizierten und verfremdeten Ergebnisse - die dank 4x3 Java-Applets in gleicher Form abgebildet werden wie die Geräteskulptur - leuchten den Ausstellungsraum doppelt aus, einerseits durch das Licht der Scanner, andererseits durch dasjenige der auf die Leinwand projizierten und verfremdeten Scanningergebnisse.

Der Schuh, die Hand, der Fuss: auf der site <http://sero.org/scanner> sind sie auf 12 Feldern verteilt, die sich in regelmässigen Abständen ändern, sichtbar. Hände, Schuhsohlen, Raumrauschen; sie werden zum Objekt der Beobachtung ihrer BeobachterInnen. Für Gerrit Gohlke Grund genug, die "berührungssüchtige Apparatur Blanks und Jerons" zu betrachten "als Diktat von Bedingungen, unter denen die Physis ihrer NutzerInnen lesbar wird." Sie folge auf eigenartige Weise der alt gewordenen Utopie einer Internet-enthusiastischen Gründergeneration. Wie diese sich von dem entstehenden weltweiten elektronischen Netz die befreiende Entkörperlichung seiner TeilnehmerInnen verspreche, erfasse Scanner++ die Menschen: unterschiedslos, nach dem Mass ihrer Nähe zur technischen Oberfläche - und übersetze in Daten und Zeichen. Dem Sinnesorgan des Rechners seien nur die zufälligen Fussspuren der Flaneure lesbar; standfest real, aber ohne die Ideale des Überbaus.

BIOGRAFIE: JOACHIM BLANK * 1963 in Aachen, lebt in Berlin und Leipzig. KARL HEINZ JERON * 1962 in Memmingen, lebt in Berlin. Joachim Blank und Karl Heinz Jeron arbeiten seit 1996 unter dem Namen "Blank & Jeron" als Künstlerduo zusammen. Seit 1993 realisierten sie in unterschiedlichen Konstellationen Internetprojekte im Kunst- und Kulturkontext. Neben reinen Internetprojekten arbeiten sie derzeit an hybriden Projekten, die das Internet thematisieren, sich jedoch als Hängungen, Objekte und Installationen und Events auf den physischen Raum ausdehnen. Dabei befassen Sie sich mit Strategien zum Informations- und Kommunikationsrecycling im Kontext der Informationsgesellschaft. Teilnahme an diversen Ausstellungen und Symposien (u.a.): 1995 ARS ELECTRONICA (Linz), 1996 TELEPOLIS (Luxemburg) 1997 DOCUMENTA X (Kassel), 1998 NEUER BERLINER KUNSTVEREIN (Berlin), 1999 „EXPO DESTRUCTO“ (London), EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL (Osnabrück), SHIFT E.V. (Berlin), PRIX ARS ELECTRONICA (Linz), Anerkennung im Bereich "Interaktive Kunst"

PROJECTS:

<http://sero.org>
mail: sero@sero.org

WITHOUT_ADDRESSES, Documenta X,
http://sero.org/without_addresses

DUMP YOUR TRASH!
<http://sero.org/dyt>,

Das Internet wird hier als Kopiermaschine benutzt, indem virtuelle Dokumente durch Manipulationen und Softwareagenten automatisch umgestaltet werden.

Bei SCANNER++ wird diese Methode umgekehrt, da vom realen Raum in die digitale Information übergeführt wird.

SENSE OF SPACE

Kevin McCoy / Jennifer McCoy



Index Installationen

SENSE OF SPACE

Kevin McCoy / Jennifer McCoy
Interactive Computer Installation

SENSE OF SPACE ist ein lebhaftes Beispiel, das auf die Nähe des Benutzers reagiert. Es kombiniert das Bild des Betrachters mit über 30 Szenen von erzeugten Landschaften aus städtischen und ländlichen Gebieten. SENSE OF SPACE sollte in einer städtischen Zone installiert sein und eine Einmischung in die Stadt durch den gespeicherten Raum ermöglichen. Der gespeicherte Raum bietet sich an in der Funktion der Metapher und er bietet ein formelles Handlungsprotokoll für das Funktionieren des Werkes. Bilder von ehemaligen BetrachterInnen werden in einer Datenbank gespeichert, von einem Computer periodisch ausgewählt und ineinandergefügt. Nach einiger Zeit hat das Werk seine eigene Geschichte und Existenz kreiert. Es präsentiert diese dem Publikum zusammen mit dessen eigener Reflektion.

Die Installation vermittelt die unbeständige Erfahrung des Reisens sowie die dem Reisen eigenen psychischen Empfindungen durch den physischen Raum. Schlüsselbild des Werkes ist die Interpretation des Betrachterporträts, überblendet mit dem Bild der Landschaft; wie wenn die BetrachterInnen durch ein Zug- oder Autofenster blicken und gleichzeitig hinein- und hinausschauen würden – analog zum Akt der Teilnahme in einem interaktiven Umfeld. SENSE OF SPACE stellt dieses Bild elektronisch wieder her und verändert Geschwindigkeit und Ort, um den Status der sich verändernden Idee des Reisens in

einer verkabelten Hochgeschwindigkeitswelt in Frage zu stellen. Den Bildern ist ein Soundtrack gegenübergestellt, der die BetrachterInnen in fiktionale Transitzone platziert. Hier orientieren und verwirren gleichzeitig Instruktionen, Beschreibungen und Warnungen die BesucherInnen dieser Installation. Eine zusätzliche Komponente des Soundtracks ist site-spezifisch: die Verstärkung von ausgewählten Klängen aus der Umgebung der Installation.

SENSE OF SPACE is a living sampler which is sensitive to user proximity. It combines images of the viewer(s) with generated landscapes from over 30 sequences of urban and rural locations. SENSE OF SPACE should be installed in an urban zone, creating an intervention of memory space into the city. This memory space is both a function of metaphor and a formal operating protocol for the piece's functioning. Images of past viewers are stored in a database which a computer periodically draws upon to recollage. Over time, the piece creates its own history of existence and presents this to the public along with their own reflections.

This installation draws upon the unsettling experience of travel and the psychic sensations inherent to moving through physical space. The key image of the piece is an interpretation of the image of oneself superimposed with the landscape as one gazes through a train or car window. This experience of travel, looking outward and inward at the same time, is analogous to the act of participating in an interactive environment. Sense of Space recreates this image electronically, altering speeds and locations in order to question the status of the changing idea of travel in a wired and high speed world.

These images are counterpointed by a soundtrack that places the viewer in a fictional transit zone, where instructions, descriptions, and warnings both orient and disorient the viewer as they inhabit the installation. An additional component of the soundtrack is site specific, an amplification of selected sounds from the installation environment.

BIOGRAPHY: Jennifer Mc Coy: born 1968, Sacramento CA (USA), Education: Film Studies, Cornell University, Electronic Arts, Rennselaer Polytechnic Institute

Kevin Mc Coy: born 1967, Seattle WA (USA)
Education: Philosophy, Whitman College
Electronic Arts, Rennselaer Polytechnic Institute

Index Installationen

SUPER-8-INSTALLATIONEN



DUNKELKAMMER

Muda Mathis

Installation Switzerland 1999

Installation in der Festivalbar vom
1. Manifest grosser und angesehener
KünstlerInnen.



EIN KATER FÜR FÜNF MÄUSE

Susanne Hofer/ Stefan Bischoff

Installation Switzerland 1999

CONTACT: Susanne Hofer, Geissensteinring 10, 6005 Luzern,
Switzerland, Tel/Fax: ++41-41-360 35 92, net1@datacomm.ch



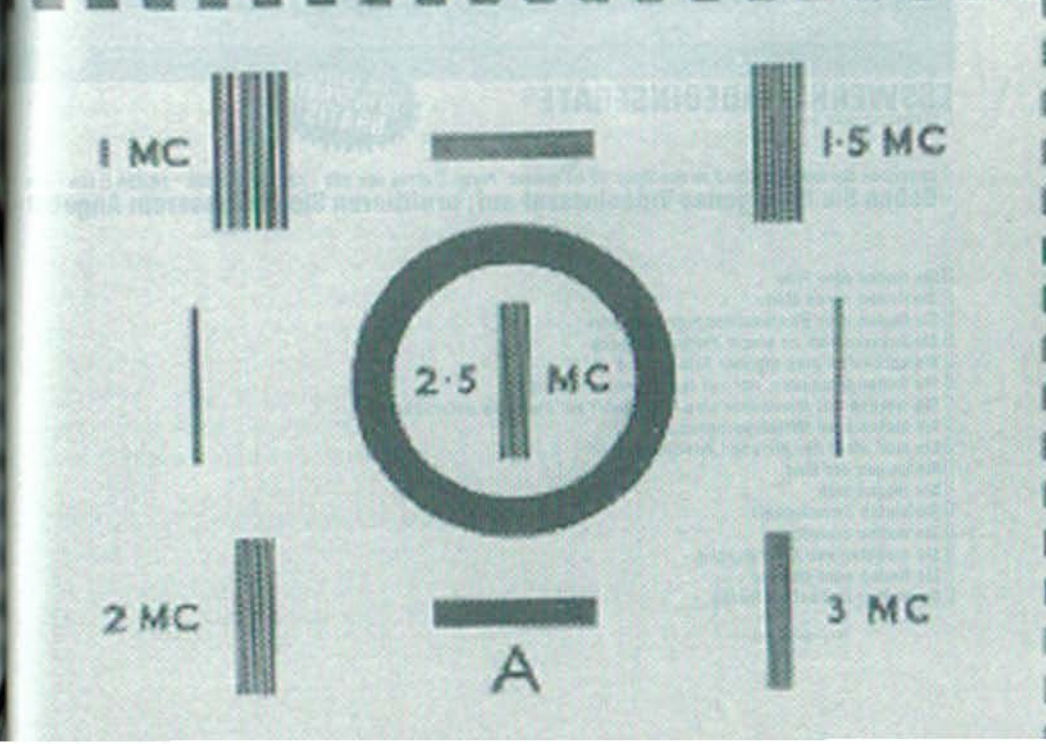
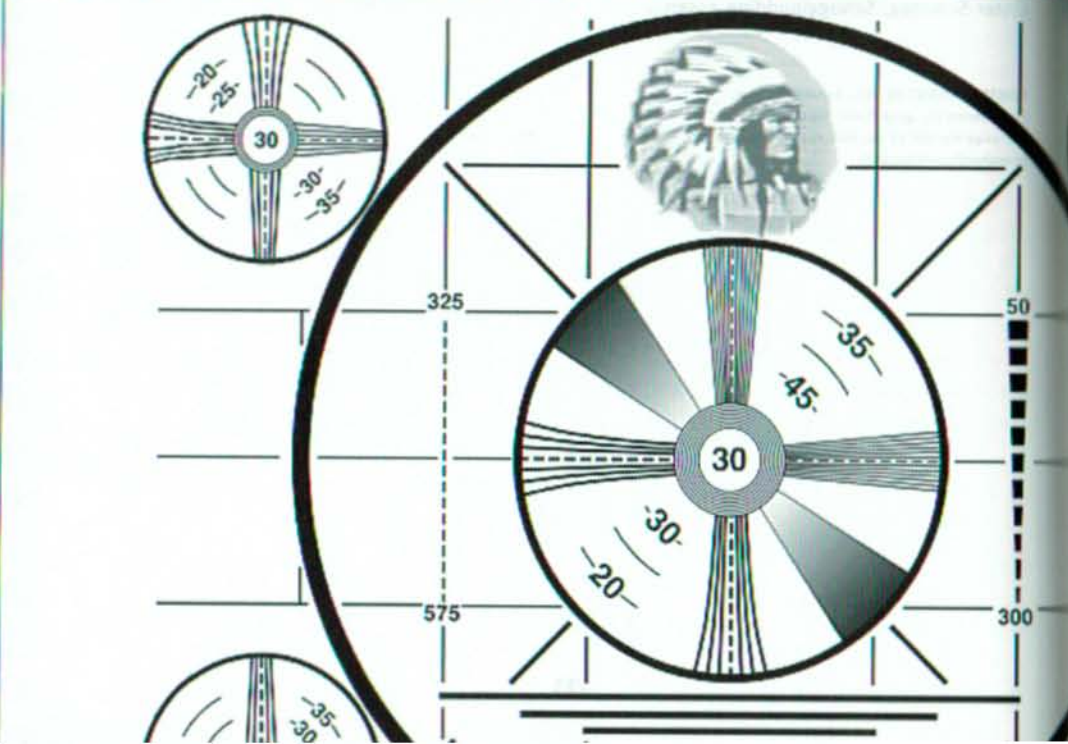
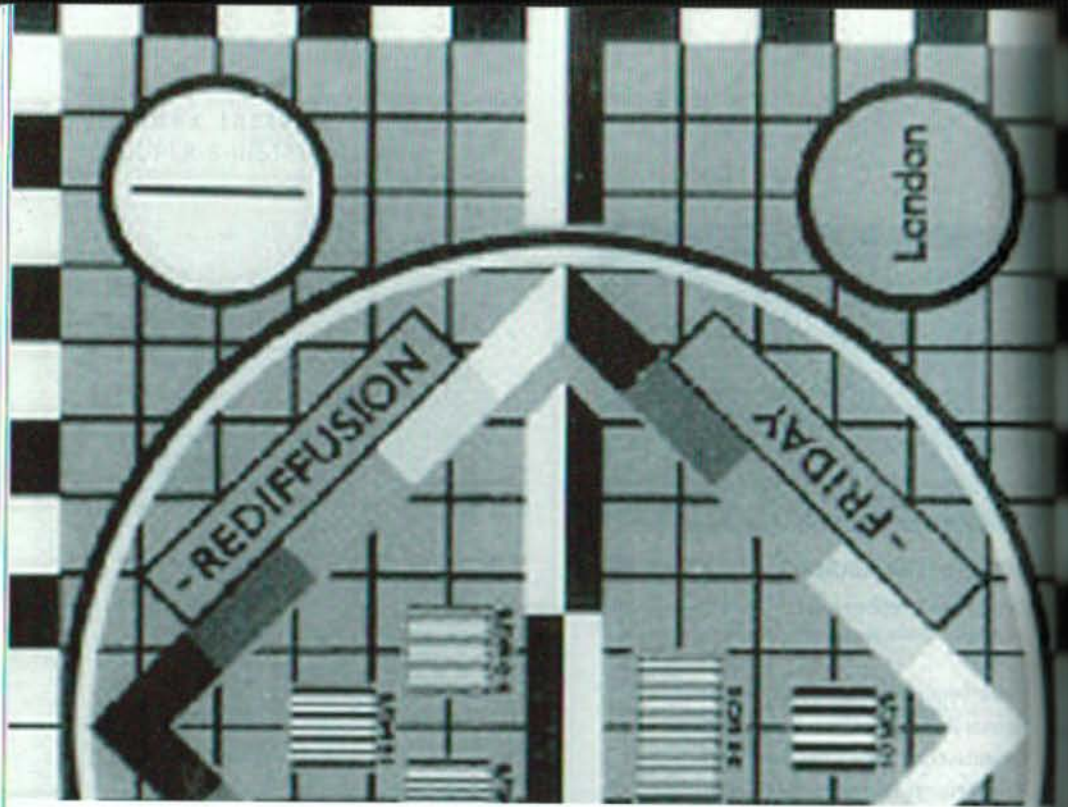
REGARDE! LA BANDE.

Renatus Zürcher

Installation Switzerland 1999

Kurze Sequenzen aus Super-8- und
Normal-8-Filmen zeigen Momente aus
Ereignissen im Leben der Schweizer
Bevölkerung: Purzelbaum schlagen,
Erster Schultag, Schoggipudding essen...

CONTACT: POINT DE VUE, Renatus Zürcher,
Flughafenstr.20, 4056 Basel, Switzerland,
Tel: ++41-61-322 52 00, Fax: ++41-61-322 52 22,
rziercher@pointdevue.ch



ESSWERK'S VIDEOINSERATE® VERMITTLUNGEN ALLER ART
 AUFGENOMMEN: 03.08.99 20.15 GÜLTIG BIS: ---.---.--- DAUER: 0:35.15

DATENSATZ NR.
0001
 ▣ ▣ ▣

RUBRIK: > GESUCHT SPEZIFIKATIONEN: > INSERENTEN
 KATEGORIE: > WERBUNG ZUORDNUNG: > EIGENWERBUNG

ESSWERK'S VIDEOINSERATE® VERMITTLUNGEN ALLER ART
 AUFGENOMMEN: 08.08.99 21.15 GÜLTIG BIS: ---.---.--- DAUER: 0:33.15

DATENSATZ NR.
0011
 ▣ ▣ ▣

RUBRIK: > GESUCHT SPEZIFIKATIONEN: > INSERENTEN
 KATEGORIE: > WERBUNG ZUORDNUNG: > EIGENWERBUNG

ESSWERK'S VIDEOINSERATE®
 VERMITTLUNGEN ALLER ART

**DIE ERSTEN
 10 INSERATE
 GRATIS!**

▣ Besuchen Sie unseren Stand an der Viper 99 im Casino - Foyer. ▣ offen von 10h - 12.50h ▣ 13.15h - 16.35h ▣ 17h - 22h
 «Geben Sie Ihr eigenes Videoinserat auf; profitieren Sie von unserem Angebot»

- ▣ Sie finden eine Frau
- ▣ Sie finden einen Mann
- ▣ Sie finden eine Übernachtungsgelegenheit
- ▣ Sie äussern sich zu einem Programmblock
- ▣ Sie verkaufen eine digitale Fotokamera
- ▣ Sie finden jemanden, der auf Ihren Hund aufpasst
- ▣ Sie werden mit jemandem eine Schifffahrt auf dem See unternehmen
- ▣ Sie bieten eine Mitfahrgelegenheit
- ▣ Sie sind nicht der gleichen Ansicht
- ▣ Sie singen ein Lied
- ▣ Sie zeigen sich
- ▣ Sie bieten Gesellschaft
- ▣ Sie wollen einladen
- ▣ Sie erzählen von Ihrer Psyche
- ▣ Sie finden eine Flunder
- ▣ Sie wollen in Kontakt treten

[Faint, illegible text from the reverse side of the page is visible through the paper.]



CRITIC'S CHOICE

Die neuen Kommunikationstechnologien haben nicht zuletzt auch die Medien selbst in Bewegung gebracht. Neben der Fülle an technik- und konsumorientierter Fachpresse im Printsektor zu den Neuen Medien nimmt die Kritik kultureller Theorie und Praxis dazu eine erstaunlich unbedeutende Stellung ein. Wer sich als KulturjournalistIn mit digitalen Werken befasst, darf als PionierIn gelten. VIPER will dieser Fachkompetenz eine Plattform bieten und hat deshalb Schweizer JournalistInnen gebeten, als Gäste bei VIPER 1999 eine Premiere zu gestalten. Ausgehend von der Frage, welche künstlerische CD-ROM oder Website PrintjournalistInnen faszinieren, werden fünf KritikerInnen ihre Schweizer FavoritInnen vorstellen:

Elisabeth Chardon, Journalistin für LE TEMPS
Albert Kuhn, freier Journalist für DAS MAGAZIN
Beat Mazenauer, freier Autor u.a. für BASLER ZEITUNG (Magazin), LUZERN HEUTE, FREITAG
Hans Rudolf Reust, Kunstkritiker, ART FORUM, FREEZE, KUNSTFORUM, KUNST-BULLETIN
Matthias W. Zehnder, Chefredaktor SMILE

Der Basler Kunstjournalist Samuel Herzog moderiert die Präsentation.

The new communication technologies also set the media in motion. It is surprising that next to the wide range of the specialized press (technical and consumer-oriented) there are hardly any papers that review cultural theory and practice. All journalists dealing with digital work may be considered pioneers. VIPER wishes to offer a platform to all experts in this field and therefore has asked Swiss Journalists to create a premiere at VIPER 99. Which artistic CD-ROM or website fascinated print journalists? Five Swiss newspapers critics introduce their Swiss favourites:

Elisabeth Chardon, journalist LE TEMPS
Albert Kuhn, free-lance journalist MAGAZIN
Beat Mazenauer, free-lance author, BASLER ZEITUNG (MAGAZIN), LUZERN HEUTE, FREITAG
Hans Rudolf Reust, art critic, ART FORUM, FREEZE, KUNSTFORUM, KUNST-BULLETIN
Matthias W. Zehnder, editor in chief SMILE

The presentation is hosted by the (art)journalist Samuel Herzog, Basel.



FESTIVAL BAR

Ein gepflegtes Soundambiente wird es während des ganzen Festivals in der Festival-Bar im Casino geben. Petit Prince experimentiert mit Freunden und Freundinnen in einer speziellen Soundworkstation, die teilweise als Internet-Radio organisiert ist. Auch für die Kinos wird ein spezielles Audioprogramm zusammengestellt.

Petit Prince: Meist wird die akustische Seite neuer Medien als Begleitphänomen behandelt. In unserer Festivalbar wird sie in den Mittelpunkt gehoben. Im neuen Forum dreht sich alles um Schallwellen. So wird die Casino-Bar während des Festivals zu einem akustischen Spiel- und Forschungsfeld, zu einem Festival im Festival, zu einem Resonanzraum der Produktion, Verteilung und Rezeption von Schallwellen. Wer eine ganz spezielle Beziehung zu Schallwellen hat, ist besonders herzlich dortin geladen.

BesucherInnen, deren Arbeit uns interessiert und von denen wir den Eindruck haben, dass ihre Arbeit mit Sound originär und zukunftsweisend ist, sind vor allem in diesem Forum

angesprochen. Uns schwebt ein Versuchsfeld vor, das in konzentrierter Form experimentelles Radio anbietet. Dafür stehen im Raum der Casino-Bar verschiedene Medienträger zur Verfügung: Mini-Disc, Bandmaschine, CD, Mikrophone, Kassetten, Vinyl, Computer etc., die zum Forschen und Bespielen einladen. Die Produkte, die diesem akustischen Spiel- und Versuchsfeld entstammen – etwa Sounds, Gespräche, Rauschen, Features, Interviews – werden von uns aufgezeichnet und direkt über verschiedene Kanäle wie Radio und Internet verbreitet. Auf diese Weise finden die ForumsproduzentInnen eine Plattform, in der sie ihren derzeitigen Forschungsstand ohne Zensur veröffentlichen und in einen echtzeitigen Austausch stellen können.

Nach unserer Vorstellung sollten sich hier deshalb Erfahrene und Neulinge, ja, alle jene, die vielleicht schon in der einen oder anderen Weise mit Schallwellen gearbeitet haben, treffen - um ihre Arbeit hier einfach fortzusetzen. Die Aufgabe von uns Organisierenden besteht darin, diesen Prozess zu koordinieren und das Umfeld mit den Teilnehmenden zu gestalten. Den Spielerinnen und Spielern sollte es in diesem Forum in erster Linie um Qualität, Vielfalt und Austausch gehen, sie sind dabei aber aufgefordert, neue Möglichkeiten bis an ihre Grenzen zu erforschen.

petit prince&starcounter

Index Events

During the entire festival one will find a pleasant sound ambience in the festival bar at the Casino. Petit Prince experiments with his friends within a special soundwork station, that is partially organized as an internet radio. A special audio program for the cinemas will also be organized.

Petit Prince: Usually the acoustical side of the new media is generally only seen as a side effect. In our festival bar it has the main focus. This new forum will be all about sound waves.

The Casino Bar during the festival will be transformed into an acoustic field of play and research, to a festival within the festival, to a resonance room of production, distribution and reception of sound waves. All those that have a special relationship to sound waves are kindly invited.

This forum is especially directed towards visitors, whose work we are interested in and for those that we think are original and future oriented in their work with sound. We have a research field in mind that offers experimental radio in a concentrated form. To achieve this the room at the Casino Bar will dispose of different media supports: Mini-Disc, Tape deck, CD, microphones, cassettes, vinyl, computer etc. that should tempt visitors to record and play with them. The products that result from this acoustical research and play field such as sounds, talks, static, features and interviews will be recorded and broadcast via different channels such as radio and

internet. This way the forum producers have a platform for exposing their research results, without censorship and they can place it into a real time exchange.

According to our beliefs newcomers and advanced visitors as well as, anyone who has to do in one way or another with sound waves, should meet here in order to continue their work. We as the organizers wish to coordinate this process and create the appropriate surroundings. At this forum the players should aim mainly at quality, multiplicity and exchange. We also ask them to explore new possibilities to their limits.

petit prince&starcounter



FRED@VIPER

Das während der VIPER stattfindende Event Fred99 (29. Oktober im Migros Museum für Gegenwartskunst, Zürich) wird in der Media-Lounge bei VIPER über Internet live mitverfolgt werden können. Fred und VIPER werden durch eine VIC Lounge virtuell verbunden sein. Diese VIC Lounge (für Very Important Clones), vom virtuellen Club VSNOT zur Verfügung gestellt, wird ein zentraler Treffpunkt sein, in dem sich BesucherInnen der beiden Events, Fred99 und VIPER, auf einen Chat treffen können, während sie sich die virtuelle Modeschau von VSNOT anschauen.

"When digital media becomes wearable, fashion wants to interact"

Fred (Fashion radically enters digitality) ist ein europäisches Forschungsprojekt an der Schnittstelle von Kleid, Körper und digitalen Medien. Es wurde im Rahmen des INFO-2000-Programms der EU von MIDAS-NET CH lanciert zur Förderung des Verständnisses für digitale Medien. Fred verfolgt das Ziel, die Kommunikation zwischen verschiedenen europäischen Design-Hochschulen und Modefach-

klassen, Forschungslabors und der Industrie zu fördern. Am 29. Oktober 99 wird im Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich zu entdecken sein, wie junge VertreterInnen aus sechs führenden europäischen Design-Hochschulen mit der Verbindung neuer Technologien mit Körper / Kleid umgehen. Sei es eine Visualisierung bestehender Tendenzen, eine Übersetzung der virtuellen Welt in die Modewelt oder eine zukunftsweisende Verknüpfung neuer Technologien mit Kleidung und Körper. Fred99 wird uns in eine sinnliche, verspielte Welt führen, in der High-Tech Bestandteil unseres Alltags wird.

Fred99 ist eine Party, eine Ausstellung, eine Modeschau und eine virtuelle Show – ein Event, in welchem die traditionellen Grenzen zwischen Kunst, Technologie und Vergnügen gesprengt werden.

Für die virtuelle Teilnahme am Event Fred99 und für weitere Informationen: www.midasnet.ch/Fred.html

Index Events

HYPERWERK: <BLINK>

HyperWerk, der Studiengang zum Design und Gebrauch interaktiver Team-Medien an der Fachhochschule beider Basel, veranstaltete vom 21.–25. September unter dem Motto <blink> in Kooperation mit VIPER Workshops. An den drei Hearing-Tagen formulierten eingeladene Fachleute für Kultur, Bildung und den öffentlichen Raum ihre Erfahrungen, Bedürfnisse und Hoffnungen im Kontext der interaktiven Medien. Dieser Prozess der gemeinsamen inhaltlichen Annäherung wurde von den HyperWerkerInnen zu einer packenden Videodoku verdichtet, die erstmals bei VIPER nun gezeigt wird.

Im Anschluss an die Videopräsentation führt Patrick Tschudin, Journalist Radio DRS, das Gespräch mit Mischa Schaub, Hyperwerk.

CONTACT: <http://www.hyperwerk.ch>



IRENE SCHWEIZER

Super-8-Film live vertont. Es improvisieren: am Piano: Irène Schweizer, am Stimmfilm: Clara Buntin

LIQUID COPYRIGHT KÜNSTLERISCHE WERKE ZWISCHEN VERWERTUNG, VERMARKTUNG UND PIRATERIE

Ein spezielles Panel von VIPER 99 widmet sich im Zusammenhang mit dem Thema CUT + COPY den virulenten Fragen des Urheberrechts im Zeitalter digitaler Medien. Seitdem Texte, Software, aber auch Musik und kleine Videoclips über das Internet (kommerziell und gratis) erhältlich sind und ohne Qualitätsverlust kopiert werden können, geraten die bisherigen Spielregeln und Märkte in Bewegung. Die Wahrnehmung der Urheberrechte wird durch die schnelle Entwicklung der Märkte immer schwieriger, das hier entstandene Vakuum fördert subversive Tätigkeiten. In der Musikbranche ist die Entwicklung am weitesten.

Das Komprimierungsformat MP3 ist populär und erfolgreich: Musik gratis in guter Qualität und völliger Kopierfreiheit. Dabei ist allen klar: MP3 ist nur der Anfang. Was bedeutet die technologische Innovation für AutorInnen und deren Anwälte? Wie agieren bzw. reagieren Politik und Gesellschaft? Was geschieht auf den industriellen Märkten? Lassen sich Rechte, Verwertung und virtuelle Märkte überhaupt kontrollieren? Das Panel veranschaulicht die technologischen Möglichkeiten, VertreterInnen verschiedener Interessen erläutern ihre Strategien und formulieren ihre Visionen und Forderungen.

TEILNEHMERINNEN:

Regula Bähler (Rechtsanwältin, Geschäftsführerin von suisseculture, Zürich), Yvonne Burckhardt (Direktorin Swissperform, Zürich), Lukas Karrer (Technologieverantwortlicher der Firma stimmt, Rüti/ZH), Dieter Meier (Geschäftsführer von suissimage, Bern), Catherine Mettraux (juristische Mitarbeiterin Eidg. Institut für geistiges Eigentum, Bern), Alfred Meyer, (Generaldirektor SUISA, Bern), Peter Mosimann (Rechtsanwalt, Präsident des Dachverbands Urheber- und Nachbarrechtsnutzer (DUN), Basel/Bern), Claudio De La Zopfi (Vertreiber von Video und Audio (MP3, Quicktime Movies) via Internet-Datenbank, Zürich).
Moderation: Rolf Auf der Maur, Rechtsanwalt (Partner Beglinger Holenstein Rechtsanwälte, Zürich) Vorstandsmitglied SIMA – Swiss Interactive Media Association

Index Events

MEDIALOUNGE

Konzipiert als eine Mischung von Internet-Café, Videothek, Ausstellung, Werkstatt, Treffpunkt und Veranstaltungsort steht die MediaLounge den BesucherInnen während des ganzen Festivals zur individuellen Information und Rezeption offen. Das Personal der MediaLounge hilft den BenutzerInnen weiter und beantwortet auch allfällige technische Fragen.

In der MediaLounge präsentiert VIPER 99 den BesucherInnen und Besuchern in einem grosszügig gestalteten Ambiente mit mehreren Terminals eine Auswahl von künstlerischen Arbeiten für das Internet oder auf CD-ROM.

Die Video-Bar bietet dem Publikum die Möglichkeit, Film- und Video-Arbeiten aus dem aktuellen VIPER Programm zu visionieren. Die Projektpräsentationen von digitalen künstlerischen Arbeiten zum Thema CUT + COPY und ausgewählter aktueller Arbeiten sind in diesem Rahmen organisiert. Auch die VIDEO GALLERY ist dort zu finden, die prämierte Film- und Video-Arbeiten von verschiedenen europäischen Partnerfestivals zur individuellen Visionierung bereithält.

Und im INTERNET-TV-STUDIO können die BesucherInnen, den MacherInnen bei der täglichen Produktion des VIPER web based live Programmes über die Schulter schauen.

MUDA MATHIS

"Video ist schon von seiner medialen Anlage her immer Gast auf einem Monitor und auch ich als Künstlerin bin in den Räumen nur zu Gast." Muda Mathis

Gast im diesjährigen VIDEOFOCUS ist die Künstlerin Muda Mathis. Als Grenzgängerin zwischen Musik und bildender Kunst ist die in Basel lebende Künstlerin sinnlich, lustvoll arbeitend unterwegs in der aktuellen Schweizer Kunstlandschaft, in der sie zu den vielseitigsten und beeindruckendsten KünstlerInnen zählt.

Muda Mathis souveräner Umgang mit verschiedensten Stilmitteln, der Installation, der Performance, dem Konzert, wie der Arbeit mit Texten, verdankt sich im Umgang mit dem "Gast auf dem Monitor" nicht zuletzt einer Arbeitsweise, die sie in der Kooperation mit FreundInnen und PartnerInnen erprobt. Im performativen Event im Rahmen des Festivals wird sie solche Vorgehensweisen dem Publikum des Videofocus vermitteln und wird deshalb auch Gäste und FreundInnen präsentieren. Dabei sein werden: Andrea Saemann, Pascale Grau, Sibylle Hauert und Daniel Reichmuth, Sus Zwick und Fränzi Madörin sowie „G.A.B.I.“ Was internationale mediale Verflechtungen und Partnerschaften betrifft, so wird während drei Tagen in einem Archivbus vor dem Festivalgebäude ein weiterer Gast präsent sein. Der Dachverband für Frauen Medien Kultur BILDWECHSEL aus Hamburg wird dort Videobänder von Frauen entgegennehmen und neu in ihre Dokumentation aufnehmen. BILDWECHSEL stellt darüber hin-

aus eine Sammlung zur Verfügung, die einen Einblick in das internationale und facettenreiche Videoschaffen von Frauen ermöglicht. So wird der Focusabend auf vielfältige, zur Zeit aktuelle und wertvolle künstlerische Vernetzungen zwischen Muda Mathis und PartnerInnen resp. KünstlerInnen eingehen und rückblickend Einsichten gewähren in den Werdegang einer "Multimediaköchin", einer "Königinnenmutter" (Reines Prochaines) – von der Tempodrosslerin, über den Frühling, diesem rasanten Hund, bis hin zu Sofies Himmel und darüber hinaus.

CONTACT: Mathis.Zwick@wanadoo.fr

See also VIDEOFOCUS on page 80



ROTARY FACTORY

Karel Doing/ Pierre Bastien

1996, performance, 58/16mm films, soundsculptures, live music.

Wenn wir von "mechanischer Musik" sprechen, könnten wir etwas Ähnliches über den Film von Karel Doing behaupten. Seine aktuelle Arbeit stützt sich auf das mechanische Orchester von Pierre Bastien: Musikmaschinen aus Meccano-Getrieben und Rollen, Pick-up-Motoren und aus traditionellen Musikinstrumenten. Über dessen Thema hinaus, aber mit der gleichen Technik wie Pierre Bastiens Automaten, verfährt die Kamera von Karel Doing: Schlaufen, schnell sich drehende und sich wiederholende Muster, umgekehrte oder palindrome Konstruktionen, abwechselnde Sequenzen.

Übrigens verfolgen die visuellen wie die Klang-Mechanismen den gleichen Zweck: sie liefern eine Übereinanderpositionierung verschiedener Rhythmen, die ein obsessives und hypnotisches Universum kreieren. So hat Pierre Bastien als Gegenstück zum Film eine neue Serie von Maschinen entwickelt. Sie spielen nicht mehr auf Musik-Instrumenten, sondern auf Werkzeugen und Objekten des

täglichen Gebrauchs, wie Zangen, Scheren, Briefwaagen usw. Diese Maschinen formen zusammen mit den Projektoren von Karel Doing eine bizarre Fabrik, deren Kontrolle zwei Arbeiter oder Performer beschäftigt, welche die verschiedenen Elemente ihrer Maschinerie in Gang bringen und anwerfen, um sie als rotierende Komposition zu kombinieren (P.B.).

As we speak about "mechanical music", we might say something similar about Karel Doing's way of filming. His present work is taking Pierre Bastien's mechanical orchestra as material: music machines built with meccano gears and pulleys, pick-up motors and traditional music instruments. Beyond the subject however, Karel Doing's camera uses the same technics as Pierre Bastiens automatons: loops, spinning and repetitive patterns, reverse or palindromic constructions, alternate sequences... By the way, both visual and sound mechanisms have the same purpose: they provide rhythms, a superposition of various rhythms that creates an obsessive and hypnotic universe. As a counterpoint of the films, Pierre Bastien has developed a new series of machines. They are not playing on music instruments anymore, but on tools and daily live objects, like pliers, scissors, letter scale... Those machines, together with Karel Doing's projectors, form a bizarre factory, that needs two workers or performers to control, to engage and set off the different elements of its machinery, in order to combine them in a rotary composition. (P.B.)

BIOGRAPHY: KAREL DOING *1965 in Canberra, produced a lot of films, performances, installations. PIERRE BASTIEN *1953 in Paris, studies in literature, music, produced music for ballets, string quartet, film and produced mechanical music, recordings, permanent installation, sound installations, cooperated with group exhibitions. Performances in: London, New York, Lille, Brussels, Amsterdam, Dortmund, Hannover, Berlin, Tilburg, Rotterdam, Utrecht, Gent, Eindhoven, Den Haag.

DISTRIBUTION: DOING FILM Karel Doing, Walenburgerweg 90a, 3033 AH Rotterdam, the Netherlands
Tel/Fax: 010 46544

VIPER VIRTUAL CLUBBING

Nach der Preisverleihung am Samstag, 30. Oktober laden BOOMBOX (www.boombox.net) und VSNOT (www.viola.ch/vsnot) in die MediaLounge zum VIPER Virtual Clubbing; im legendären virtuellen Club treffen sich Party-Gäste und Djs vor Ort mit Avataren im Cyberspace zu einer Mixed-Media-Performance mit Freestyle Beats und Top D'n'B-Meistern aus aller Welt am Mischpult. Die realen Gäste werden von Mouthwatering (www.mouthwatering.ch) in der MediaLounge verwöhnt mit ihrem Djs, Fjs (healthcare food-jockeys) und Vjs (video-jockeys) umfassenden Club-night-Konzept.

Der "audiovisuelle Barbeque" der Clubnights von Mouthwatering beinhaltet ein Konzept, in dem Musik, visuelle Animation und Food den gleichen Stellenwert einnehmen. MOUTHWATERING wollen die Partykultur maximal ausreizen und weiterentwickeln. (www.mouthwatering.ch)

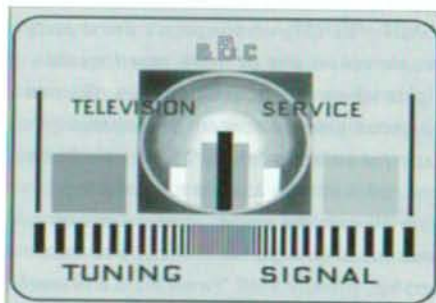
BOOMBOX: „Whether it's French HipHop crews, American Turntablists, British Drum'n'Bass Artists or the German avant-garde of Electronic Music that make the crowd in the clubs dancing - the BoomBox is around and delivers since 1995 a quality web-broadcast in RealAudio and RealVideo of these events. «Not so special», you think? – Then you should know that the BoomBox Crew consists of people that were working in some of the leading clubs, which allows the BoomBox to be a bit closer to the event than an usual broadcast crew.” (www.boombox.net)

VSNOT: "VSNOT – cyberspace's finest party people venue. one of those mixed media nights where artists, programmers, Djs and gorgeous glammy dancers get together. Expect a potent mash up of freestyle beats and ruff cuts with top d'n'b mixmasters from all over the world. Strictly dress-up code (no silly wigs, no smilies), free membership, friendly staff." (www.viola.ch/vsnot)

CONTACT:

<http://www.boombox.net>
<http://www.viola.ch/vsnot>
<http://www.mouthwatering.ch>

Index Events



VIPER WEB BASED LIVE TV

CARGOCULTTV (cctv) und NOMAD ONLINE AGENTS produzieren live in Internet-TV. cctv ist ein Video-Projekt an der Grenze zum Fernsehen. Cctv "beschattet" das Festival und strahlt das Geschehen vor Ort wieder aus, treibt sein Spiel mit der Aktualität und dessen audiovisueller Verdoppelung. Ein speziell dafür eingerichtetes Studio in der Media-Lounge bietet den interessierten BesucherInnen Einblick in ihre Welt.

cctv sagt: "Herzlich willkommen, wo man hinspuckt, da filmt es!"

Die Kooperation cctv/nomad baut einen zeitlich begrenzten Bildraum. Jederzeit kann via Internetverbindung das gesendete Material abgerufen und wiederverwertet werden.

cctv/nomad baut an einem Portal, das keine klaren Signale setzt. Die Selbstüberschätzung des Fernsehens ist auch hier nicht vorübergegangen. tv und internet wird zum Forum für alle, die ihrer Zeit wach und aufmerksam begegnen. Testbilder werden generiert, um

Schönheit, Poesie und die Kraft scharfer Konturen auch fern des hiesigen Sonnenlichts festzumachen.

Wer versucht, in der brüllenden Monotonie der artigen Kommunikation der eigenen Stimme Gewicht zu verleihen, stösst auf Verkehrspolizisten, die zu einem komplikationsfreien Weitergehen auffordern. Auf der Schwelle zum fragwürdigen Etablisement erinnert man sich, kein Geld dabei haben. Keine Sensation, die Aktien sinken lässt, ausser man heisst v.i.p. Das muss niemandem mitgeteilt werden, doch ohne solche Lappalien verkommt die Welt.

Die Zeiten der Alltagssensationen sind auch für cctv/nomad vorbei, erfunden werden keine neuen. Selbstverständlich wird dem nicht widersprochen, der das Gegenteil behauptet. Uns bleibt die Spucke weg! Film ab!

cctv/nomad verbeugt sich und lächelt.

CARGOCULTTV (cctv) and NOMAD ONLINE AGENTS produce a live Internet-TV. cctv is an independent video project that borders TV. The project opposes the big sensations of global news with the sensations of daily life, personal views, trivialities and minor events. cctv will "shadow" the festival and broadcast it's events on the spot. cctv plays a game with actuality and audiovisual doubling. An especially equipped studio in the Media Lounge is planned where interested visitors can get an inside view.

cctv says "Welcome, where ever you spit, will be filmed."

The cooperation between cctv and nomad is within a time limited image space. At any time the broadcast material can be demanded via internet and recycled. The transmission will not be disturbed. The copyright seems to be a relic.

Who ever tries to raise his own voice loudly within the screaming monotony of well-behaved communication, will encounter some traffic policemen who will kindly ask the perpetrator to pass by without making any complications. At the threshold of a dubious hotel one remembers that one does not have any money. No sensation that brings down the stocks, except that one is called a v.i.p. That's something nobody has to be told, but without such petty matters one would witness the downfall of the world.

cctv/nomad constructs a portal that does not send off clear signals. TV's self over-estimation did not stay unnoticed. TV and internet become a forum for all those that encounter the time they live in with open eyes. Test-images are generated in order to fixate beauty, poetry and the power of clear features beyond the local sunlight.

The times of the every day life sensations are over also for cctv/nomad. New ones can not be invented. Of course we will not contradict those who claim the contrary. We are speechless. Roll film.

cctv/nomad smiles and makes a bow.

CONTACT:

<http://www.xcult.ch/cctv>
<http://www.nomad.ch>



WAR GAMES / THESE HANDS

Bob Ostertag

Multimedia-Performance

Das Prinzip von CUT + COPY hat in der Musikszene schon seit langem seinen festen Platz. Digitale Instrumente, allen voran der Sampler, erlauben das Zusammentragen von Klängen jeglicher Herkunft und das nachträgliche Bearbeiten, sei es im Studio oder auf der Bühne. Bob Ostertag, in den USA geboren, arbeitet häufig mit anderen Musikern der experimentellen und freien Rock- und Jazzszene zusammen wie Fred Frith, John Zorn, Mike Patton (Faith No More), Anthony Braxton, u.a.

WAR GAMES / THESE HANDS ist eine zweiteilige Multimedia-Performance, die von Bob Ostertag und dem Licht- und Video-Designer Richard Board in acht Städten in Ex-Jugoslawien gezeigt wird. Während dieser Tournee sammelt Ostertag Reaktionen und Kommentare aus dem Publikum, die schliesslich, als dritter Teil des Werkes, bei der Aufführung an der VIPER erstmals zu sehen sein werden.

WAR GAMES ist eine live produzierte Collage aus einschlägigen Computer- und Videospielen, militärischen Simulationsprogrammen und Filmmaterial aus den Balkan-Kriegen. THESE HANDS ist eine interaktive "Hand-Oper": sie basiert auf den Gesten sprechender jugoslawischer Politiker, die von Ostertag übernommen bzw. kopiert werden. Die Bewegungen seiner mit dem Computer verbundenen Hände steuern und verändern die Klänge der Performance.

CUT + COPY has been an established principle in the music scene for a while. Digital instruments, especially the sampler allow for the collection of sounds of any source and post production in a studio or on stage. Bob Ostertag, born in the USA, often cooperates with musicians from the experimental, freejazz scene as: Fred Frith, John Zorn, Mike Patton (Faith No More), Anthony Braxton and so on.

WAR GAMES is a live produced collage by Ostertag, of relevant computer and video games, military simulation programs and film material from the Balkan wars. THESE HANDS is an interactive "Hand-Opera": based on the gestures of talking Yugoslavian politicians that Ostertag will take over or copy. The movements of his hands are linked to a computer, they steer and modify the sounds of the performance.

See also page 100

**Werkverzeichnis
Index of Titles**

# 11, MAREY < - > MOIRE: Rekveld, Joost	114
17 REASONS WHY: Dorsky, Nathaniel	178
A BOX OF HIS OWN: Sewraj, Yudi,	114
A CONVERSATION (ABOUT WORK): Markiewicz, Lily	120
A MOVIE: Conner, Bruce	168
A SHIP OF FOOLS: Allard, Tony	117
AHÖI: Schmid, Doris	115
AI (LOVE): Imura, Takahiko	178
ANOTHER, ANOTHER: de Visser, Bea	115
ASPHALTO-AN ARIA FOR 13 DEMOLITION DERBY CARS & GAS STATIONS: Pohjola, Ilppo	116
AUSSER MAN TUT ES	183
AUTOPORTRAIT REFILME: Fouchard, Olivier	179
BACON: Bundgaard, Kristian	117
BALLAD OF THE SKELETONS: Van Sant, Gus	168
BANG BANG: Ruiz, Kathlee	188
BERLIN HORSE: LeGrice, Malcolm	168
BERTHA MOSER-METZLER: Wallimann, Susanne	118
BEYOND THE DIGITAL: Capurro, Rafael	40
BEZ NAZIVA (UNTITLED): Bogojevic Narath, Simon	118
BINARY NOTES: Konopka, Barbara	119
BODY MODIFICATION EXTREME: Stenslie, Stahl	42
BORDERLAND: Alma, J./Hart, L./Plokker	189
BRICOLAGE: Rimmer, David	169
BRINGING IT TO YOU!: Rakoczi, Rita Mae/Ray, Thomas	169
BUY ONE GET ONE: Chang, Shu Lea	198
BY THE WAY: Davis, Anna	119
C-A-G-E: Brefin, Daniel	183
CIRCLE'S SHORT CIRCUIT: Stracke, Caspar	120
CLOSED REALITY - EMBRYO: Kuluncic, Andreja	198
C'MON BABE (DANKE SCHÖN): Sandusky, Sharon	170
COLLECTIVEPAINTING: Graumann, Hervé	200
COMMUNIMAGE: Alonso, Teresa/Brunner, Lukas/Lüchinger, Roger/ Scheiderbauer, calc - tOmi/Spiegel, Malex/Sporn, Silke	199
COPACABANA BEACH: Ostrovsky, Vivian	179
COSMIC RAY: Conner, Bruce	169
COUPLE: Ammann, Hanspeter	121
CRISTAUX: Hernandez, Teo	179

CROSSING THE GREAT SAGRADA: Brunel, Adrian,	169
CYBERGENIC SERENDIPITY: THE RACE AGAINST (G)ENTROPY: Druckrey, Timothy	41
DA GUERRE NET: Man, Calin	190
DAS FAHRRAD: Dorn, Paul	183
DE LA SEDUCTION: Pavia, Valérie	151
DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS: Ra'ad, Walid	121
DECODINGS: Wallin, Michael	170
DECOMPENSATION (BREAK-DOWN): Nashat, Shahryar	122
DEJA VU: Ponger, Lisl	170
DER AV-WERKSTATTSUPPORTER: Patwa, Karim	183
DEVICE: Harrison, Paul/Wood, John	122
DIAL H-I-S-T-O-R-Y: Grimonprez, Johan	123
DISPLACED PERSON: Eisenberg, Daniel	170
DIVINA OBSESION: Kamensky, Volko	123
DIVINE BEINGS: Oki, Dan	124
DRAMA, STRINGS & HORNS: Krüger, Gunter	124
DREAMING IN YELLOW WHILE SEARCHING FOR CARPACCIO'S GOLD: Kirsch, Andrea	179
DUNKELKAMMER: 1. Manifest grosser und angesehener KünstlerInnen	222
EARSHOT: Freeman, Andi/Skeet, Jason	201
EIN KATER FÜR FÜNF MÄUSE: Bischoff, Stefan/Hofer, Susanne	222
ELEGIJA - (Elegy): Sokurow, Alexandr	171
EMOTIONS, VIRTUAL MIMESIS AND SYNTHESIA: Emrich, Hinderk	41
ERST HELL, DANN LEICHT, DANN HIMMELHOCH: Flückiger, Edith	125
EUREKA: Gehr, Ernie	171
EVI ERZÄHLT KLARTEXT ZUM 1. MAL: Utiger, Muriel	125
FANTASIES AND OTHER REALITIES: Graf, Peter/Thiel, Tamiko	47
FED UP: Iten, Andrea	126
FELIX IN SCHWARZ - WEISS: Oertli, Christoph	126
FILM IST.: Deutsch, Gustav	127
FILTER BEDS: Sherwin, Guy	127
FIRST STEPS: Aravena, Claudia/Rodriguez, Paula	128
FLANEUR III: BENJAMIN'S SHADOW: Torben Skjoedt, Jensen	128
FLIES: Archituv, Romy/Wilde, Danielle	129
FORTE: Knöpfli, Claudio	190
GENDER MEDIA ART: Herst	191
GENDER MEDIA ART: Schaub/Torpus	191
GENEALOGIES D'UN CRIME: Ruiz, Raul	166
GLORIA!: Frampton, Hollis	172

**Werkverzeichnis
Index of Titles**

HAMBURG-ERSATZ: Dellbrugge & de Moll/Grun, Christof	202
HEIMKEHR, WIEN 1941/1996: Domes/Weihs	172
HER FRAGRANT EMULSION: Klahr, Lewis,	172
HERR KULE'S ABENTEUER IN ARKADIEN: Bächler, Rolf,	183
HERR MANN: Petschen, Roland	129
HIER MUSST DU ENTWEDER ENTSCHLÜSSELN, ODER DU STIRBST: David, Catherine	132
HISTOIRE(S) DU CINEMA: Godard, Jean-Luc	172
HISTOIRES PARALLELES: Fontaine, Cécile	172
HOME STORIES: Müller, Matthias	172
HONGKONG: Holthuis, Gerard	130
ICH BIN IM TV: Bachmann, Irene	131
ICH KOMME DEN SCHERGEN ZUVOR: Weber, Claudius	183
ICH MÖCHTE GERNE EINMAL EINEN HORRORFILM MACHEN: Marte, Sabine	130
ICH TANK: Larcher, David	131
ID: Wangen, Björn	202
IL REGNO: Lo Sciuto, Paola	132
IN MY CAR: Hoolboom, Mike	133
INITIALEN: Brefin, Daniel	132
INTERACTIVE NARRATION/REPLAY: McCoy, Jennifer/McCoy, Kevin	191
IINTO A CIRCLE: Jäggi, Beatrice	183
IVAN HAS NO NEED OF TV: Dekovic, Ivo	133
JAMESTOWN BALOOS: Breer, Robert	173
J'ESPERE QUE VOUS ALLEZ BIEN: Van der Avoort, Boris	134
KAROUSHI: Dextro	192
KILL THE DJ: Patwa, Karim	134
KIRSCHENMUND: Ehrat, Andrea	135
KOMMEN UND GEHEN: Balmer, Irene	183
KORREKTES VERHALTEN ZAHLT SICH AUS: Jaecklin, Lea	135
KRHYZOMORIA: Mally, Wolfgang	136
L' ETANG NOIR: Fachklasse für audiovisuelle Gestaltung, Schule für Gestaltung Basel	193
L.B.J.: Alvarez, Santiago	173
LEERDAM: Schouten, Lydia	136
LEKSOS CODEBOX: Vissar, Wendy L.	204
LIDO 21°: Zanni, Margot	137
L'IRREVERSIBLE CHAPITRE III D'UN ROMAN 3 DIMENSIONNEL: Fontaine, Cécile	179
LITTORAL ZONE: Holmes, Tiffany	193
LO SPECCHIO DI DIANA: Gianikian, Yervant/Ricci Lucchi, Angela	173
LOST HIGHWAY: Lynch, David	166

LUST UND SCHMERZ:	183
ME MYSELF & I: Disler, Bettina	137
MEMES, MINDS AND THE MEDIA: Blackmore, Susan	39
MEMETIC COMMUNICATION IN TEACHING COMMUNITIES: Sibenaler, Patrick	42
MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY: Studer, Monica/v. d. Berg, Christoph	199
METASTAZY 361: Aleinikov, Gleb/Aleinikov, Igor	174
METVERSE: Klima, John	194
MIND UPLOADING: Strout, Joseph	44
MISSING LINK TATEORI-YOKOORI: Furuhashi, Takaumi	213
MONGOLOID: Conner, Bruce	174
MORPHOLOGY OF DESIRE: Arnold, Robert	138
MURDER PSALM: Brakhage, Stan	174
MURPHY'S LAW: Suermondt, Robert	138
MY NAME IS GRANT: Anderson, J. Tobias	139
NEGATIVE MAN: Joritz, Cathy	175
NEGATIVE SPACE: Petit, Chris	139
NEIGHBOURS: Bühler, Reto	183
NICHT VON INTERESSE: Pfluger, David	184
NINE 'NTERAINER: Betulius, Syl	140
NOCTURNE: Gianikian, Yervant/Ricci Lucchi, Angela	140
NOUVELLE VAGUE: Godard, Jean-Luc	166
NUMERO 4: Pip Chodorov	180
OHNE TITEL: Ramspeck, Philipp	184
ON TACT: Schaerer, Michael	141
OUTER SPACE: Tscherkassky, Peter	141
PALME D'OR: Thirache, Marcelle	180
PASSAGE A L'ACTE: Arnold, Martin	175
PASSAGE DU DÉSIR: Jakobois	180
PASSING DRAMA: Melitopoulos, Angela	142
PERGOLA - EINE SPURENSUCHE: Lypitkas, Nico	142
PERSONAL EUGENICS: Tonkin, John	206
PHOENIX TAPES: Girardet, Christoph/Müller, Matthias	143
PHYSICS OF LOVE: Bonder, Diane	145
PIE EATING 101: 101 YEARS OF PIE: Coonley, Ben	175
PLATTE: Steinmann, Christof	145
PLEM-PLEM: Fehr, Hansjakob/Frey, Tomas	184
POETICA DE LA SIMULACION: Guzman, Ruben	146
PORTER SPRINGS 4: Hills, Henry	146

**Werkverzeichnis
Index of Titles**

RADIOQUALIA: Harger, Honor/Hyde, Adam	207
RAMSHOW: Studer, Xcult/v. d. Berg, Xcult	208
RAUS AUS SEINEN KLEIDERN: Schnitt, Corinna	147
REGARDE! LA BANDE. 1999: Zürcher, Rénatus,	223
RE-MAIL: Blank, Joachim/Jeron, Heinz	209
REMAINS TO BE SEEN: Solomon, Phil	180
REPORT: Conner, Bruce	175
REVE DE PIERRE	180
REVEILS: Sorin, Pierrick,	181
RIVERGLASS (V STEKLU REKE): Zdravic, Andrej	147
ROARSCH: Young, Daniel	149
ROCKETKITKONGOKIT: Baldwin, Craig	176
ROCKIN ROBIN: Urech, Uri	148
ROMAN SIGNER: SUPER-8-FILME 1985 - 1989: Signer, Roman	184
RON & LEO: Husain, Oliver	148
ROSE HOBART: Cornell, Joseph	176
ROTARY FACTORY: Bastien, Pierre/Doing, Karel	235
SADOMASOCHISM: Bowen, Deanna	149
SANTORA: Pfaffenbichler, Norbert	150
SCANNER: Händler, Stella	150
SCANNER++: Blank, Joachim/Jeron, Heinz	216
SENSE OF SPACE: McCoy, Jennifer/McCoy, Kevin	220
SETTE MELE BEN LUCIDATE: Stassi, Giuseppe	151
SEXE - THYM: Harran, Nathalie	181
SEXUAL MEDITATIONS: MOTEL: Brakhage, Stan	181
SHOT - COUNTERSHOT: Tscherkassky, Peter	176
SILVI MARINA: Buntin, Clara	184
SIX WEEKS IN JUNE: Hilton, Stuart	152
SKOT VS. HECKER: Frank, Tina/Gmachl, Mathias	152
SMELL.BYTES TM: Marketou, Jenny	210
SODOM: Price, Luther,	181
SONIC OUTLAWS: Baldwin, Craig	176
SPIRITUAL ANIMAL KINGDOM: Reinke, Steve	153
STADT IN FLAMMEN: Schmelzdahin	182
STANDARD GAUGE: Fisher, Morgan	177
STILL: Kano, Shiho	153
SURVIVAL SIGNS: Fatmi, Mounir	154
SWELL: Hew, Carolynne	154

**Werkverzeichnis
Index of Titles**

SYNWORLD: Becker, Konrad,	194
TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND: Conner, Bruce	177
TALKING WITH ANGELS: Best, Andy/Puustinen, Merja	195
TELEPRÄSENZ, 3D-AVATARE: Thalmann, Daniel	45
TERRORVISION: Bürki, Karin	155
THE AMATEURIST: July, Miranda	155
THE AUDITION TAPES: Tribe, Kerry	156
THE BLAIR WITCH PROJECT: Myrick, Daniel/Sanchez, Eduardo	92
	157
THE EXQUISITE HOUR: Solomon, Phil	177
THE EXTROPIAN HERESY: Pesce, Mark	43
THE FILM OF HER: Morrison, Bill	177
THE FLASHER FROM BERLIN: Guggisberg, Martin	156
THE INTRUDER: Brookchin, Natalie	203
THE KISS: Smith, John	157
THE NAVEI OF THE WORLD: Turtschi, Regula, Hof3,	205
THE TRANSLATORS: Zeppetelli, John	158
THERE'S A PERVERT IN OUR POOL!: Colburn, Martha	182
TIME PASSES: Henricks, Nelson	158
TO DATE: Wyss, Sonja	159
TO HAVE AND TO HOLD: Hillcoat, John	167
TODAY: Athila, Eija-Liisa	159
TOTENTANZ: Dettwiler, Erik	195
TRIAD HYPERDANCE, NETDANCE, INSTALLATION: Hakola, Marikka	211
TRUE STORIES (NO.1): Sterle, Sandra	160
TV MOVIE: Isler, Thomas	184
UN GA NAI - BAD LUCK: Draeger, Christoph	160
UN VENT LÉGER DANS LE FEUILLAGE: Rousset, Martine	182
VACANCY: Müller, Matthias	161
VALSE TRISTE: Conner, Bruce	177
VERTIGO: Hitchcock, Alfred	167
VIRTUAL MUSEUM WILL CHANGE OUR CONCEPTION: Weibel, Peter	34
VULCANIZZAZIONE: Signer, Roman	161
WAR GAMES - THESE HANDS: Ostertag, Bob	100
	240
WEISSE CANAL, DER: Müller, Andreas	162
WHAT FAROCKI TAUGHT: Godmilow, Jill	162
WHERE IS SOMEWHERE: Braila, Pavel	163

WHIRLWIND: Doing, Karel	163
WIE ES IHR GEFÄLLT, UND DIE PRINZEN SINGEN: ALLES NUR GEKLAUT: Strunk, Marion	44
WITHDRAWAL: Barber, George	164
YOU LEFT: Fernandez, Nicolas	209
ZONE: Van Lieshout, Ben	164
ZUPPA TARTARUGA: Gemperle, Karin	165

Autorenverzeichnis Index of Authors

1. Manifest grosser und angesehener KünstlerInnen: DUNKELKAMMER	222
Aleinikov, Gleb: METASTAZY 361	174
Aleinikov, Igor: METASTAZY 361	174
Allard, Tony: A SHIP OF FOOLS	117
Alma, J.: BORDERLAND	189
Alonso, Teresa: COMMUNIMAGE	199
Alvarez, Santiago: L.B.J.	173
Ammann, Hanspeter: COUPLE	121
Anderson, J. Tobias: MY NAME IS GRANT	139
Aravena, Claudia: FIRST STEPS	128
Archituv, Romy: FLIES:	129
Arnold, Martin: PASSAGE A L'ACTE	175
Arnold, Robert: MORPHOLOGY OF DESIRE	138
Athila, Eija-Liisa: TODAY	159
Bächler, Rolf: HERR KULE'S ABENTEUER IN ARKADIEN	183
Bachmann, Irene: ICH BIN IM TV	131
Baldwin, Craig: ROCKETKITKONGOKIT	176
Baldwin, Craig: SONIC OUTLAWS	176
Balmer, Irene: KOMMEN UND GEHEN	183
Barber, George: WITHDRAWAL	164
Bastien, Pierre: ROTARY FACTORY	235
Becker, Konrad: SYNWORLD	194
Best, Andy: TALKING WITH ANGELS	195
Betulius, Syl: NINE 'NERTAINER	140
Bischoff, Stefan: EIN KATER FÜR FÜNF MÄUSE	222
Blackmore, Susan: MEMES, MINDS AND THE MEDIA	39
Blank, Joachim: RE-MAIL	209
Blank, Joachim: SCANNER++	216
Bogojevic Narath: BEZ NAZIVA (UNTITLED)	118
Bonder, Diane: PHYSICS OF LOVE	145
Bowen, Deanna: SADOMASOCHISM	149
Braila, Pavel: WHERE IS SOMEWHERE	163
Brakhage, Stan: MURDER PSALM	174
Brakhage, Stan: SEXUAL MEDITATIONS: MOTEL	181
Breer, Robert: JAMESTOWN BALOOS	173
Brefin, Daniel: C-A-G-E	183
Brefin, Daniel: INITIALEN	132
Brookchin, Natalie: THE INTRUDER	203

**Autorenverzeichnis
Index of Authors**

Brunel, Adrian: CROSSING THE GREAT SAGRADA	169
Brunner, Lukas: COMMUNIMAGE	199
Bühler, Reto: NEIGHBOURS	183
Bundgaard, Kristian: BACON	117
Buntin, Clara: SILVI MARINA	184
Bürki, Karin: TERRORVISION	155
Capurro, Rafael: BEYOND THE DIGITAL	40
Chang, Shu Lea: BUY ONE GET ONE	198
Colburn, Martha: THERE'S A PERVERT IN OUR POOL!	182
Conner, Bruce: A MOVIE,	168
Conner, Bruce: COSMIC RAY	169
Conner, Bruce: MONGOLOID	174
Conner, Bruce: REPORT	175
Conner, Bruce: TAKE THE 5:10 TO DREAMLAND	177
Conner, Bruce: VALSE TRISTE	177
Coonley, Ben: PIE EATING 101, 101 YEARS OF PIE	175
Cornell, Joseph: ROSE HOBART	176
David, Cathérine: HIER MUSST DU ENTWEDER ENTSCHLÜSSELN, ODER DU STIRBST	32
Davis, Anna: BY THE WAY	119
de Visser, Bea: ANOTHER, ANOTHER	115
	116
Dekovic, Ivo: IVAN HAS NO NEED OF TV	133
Dellbrugge & de Moll: HAMBURG-ERSATZ	202
Dettwiler, Erik: TOTENTANZ	195
Deutsch, Gustav: FILM IST.	127
Dextro: KAROUSHI	192
Disler, Bettina: ME MYSELF & I	138
Doing, Karel: ROTARY FACTORY	235
Doing, Karel: WHIRLWIND	163
Domes, Michael, Institut für Evidenzwissenschaft: HEIMKEHR, WIEN 1941/1996	172
Dorn, Paul: DAS FAHRRAD	183
Dorsky, Nathaniel: 17 REASONS WHY,	178
Draeger, Christoph: UN GA NAI - BAD LUCK	160
Druckrey, Timothy: CYBERGENIC SERENDIPITY: THE RACE AGAINST (G)ENTROPY	41
Ehrat, Andrea: KIRSCHENMUND	135
Eisenberg, Daniel: DISPLACED PERSON	170
Emrich, Hinderk: EMOTIONS, VIRTUAL MIMESIS AND SYNTHESIA	41
Fachklasse für audiovisuelle Gestaltung, Schule für Gestaltung Basel: L' ETANG NOIR	193

Fatmi, Mounir: SURVIVAL SIGNS	154
Fehr, Hansjakob: PLEM-PELM	184
Fernandez, Nicolas: YOU_LEFT	209
Fisher, Morgan: STANDARD GAUGE	177
Flückiger, Edith: ERST HELL, DANN LEICHT, DANN HIMMELHOCH	125
Fontaine, Cécile: HISTOIRES PARALLELES	172
Fouchard, Olivier: AUTOPORTRAIT REFILME	179
Frampton, Hollis: GLORIA!	172
Frank, Tina: SKOT VS. HECKER	152
Freeman, Andi: EARSHOT	201
Frey, Tomas: PLEM-PELM	184
Furuhashi, Takaumi: MISSING LINK TATEORI-YOKOORI	213
Gehr, Ernie: EUREKA	171
Gemperle, Karin: ZUPPA TARTARUGA	165
Gianikian, Yervant: LO SPECCHIO DI DIANA	173
Gianikian, Yervant: NOCTURNE	140
Girardet, Christophe: PHOENIX TAPES	143
Gmachl, Mathias: SKOT VS. HECKER	152
Godard, Jean-Luc: HISTOIRE(S) DU CINEMA	172
Godard, Jean-Luc: NOUVELLE VAGUE	166
Godmilow, Jill: WHAT FAROCKI TAUGHT	162
Graf, Peter: FANTASIES AND OTHER REALITIES	47
Graumann, Hervé: COLLECTIVEPAINTING	200
Grimonprez, Johan: DIAL H-I-S-T-O-R-Y	123
Grun, Christof: HAMBURG-ERSATZ	202
Guggisberg, Martin: THE FLASHER FROM BERLIN	156
Guzman, Ruben: POETICA DE LA SIMULACION	146
Hakola, Marikka: TRIAD HYPERDANCE, NETDANCE, INSTALLATION,	211
Händler, Stella: SCANNER	150
Harger, Honor: RADIOQUALIA	207
Harran, Nathalie: SEXE - THYM	181
Harrison, Paul: DEVICE	122
Hart, L.: BORDERLAND	189
Henricks, Nelson: TIME PASSES	158
Hernandez, Teo: CRISTAUX	179
Herst: GENDER MEDIA ART	191
Hew, Carolynne: SWELL	154
Hillcoat, John: TO HAVE AND TO HOLD	167

Autorenverzeichnis Index of Authors

Hills, Henry: PORTER SPRINGS 4	146
Hilton, Stuart: SIX WEEKS IN JUNE	152
Hitchcock, Alfred: VERTIGO	167
Hofer, Susanne: EIN KATER FÜR FÜNF MÄUSE	222
Holmes, Tiffany: LITTORAL ZONE	193
Holthuis, Gerard: HONGKONG	130
Hoolboom, Mike: IN MY CAR	133
Husain, Oliver: RON & LEO	148
Hyde, Adam: RADIOQUALIA	207
Iimura, Takahiko: AI (LOVE)	178
Isler, Thomas: TV MOVIE	184
Iten, Andrea: FED UP	126
Jaecklin, Lea: KORREKTES VERHALTEN ZAHLT SICH AUS	135
Jäggi, Beatrice: INTO A CIRCLE	183
Jakobois: PASSAGE DU DÉSIR	180
Jeron, Heinz: RE-MAIL	209
Jeron, Heinz: SCANNER++	216
Joritz, Cathy: NEGATIVE MAN	175
July, Miranda: THE AMATEURIST	155
Kamensky, Volko: DIVINA OBSESION:	123
Kano, Shiho: STILL	153
Kirsch, Andrea: DREAMING IN YELLOW WHILE SEARCHING FOR CARPACCIO'S GOLD	179
Klahr, Lewis: HER FRAGRANT EMULSION	172
Klima, John: METAVERSE	194
Knöpfli, Claudio: FORTE	190
Konopka, Barbara: BINARY NOTES	119
Krüger, Gunter: DRAMA, STRINGS & HORNS:	124
Kuluncic, Andreja: CLOSED REALITY - EMBRYO	198
Larcher, David: ICH TANK	131
LeGrice, Malcolm: BERLIN HORSE	168
Lo Sciuto, Paola: IL REGNO	132
Lüchinger, Roger: COMMUNIMAGE	199
Lynch, David: LOST HIGHWAY	166
Lypitkas, Nico: PERGOLA - EINE SPURENSUCHE	142
Mally, Wolfgang: KRHYZOMORIA	136
Man, Calin: DA GUERRE NET	190
Marketou, Jenny: SMELL.BYTES TM	210
Markiewicz, Lily: A CONVERSATION (ABOUT WORK)	120

Marte, Sabine: ICH MÖCHTE GERNE EINMAL EINEN HORRORFILM MACHEN	130
Mathis, Muda:	80
	234
McCoy, Jennifer: INTERACTIVE NARRATION/REPLAY	191
McCoy, Jennifer: SENSE OF SPACE	220
McCoy, Kevin: INTERACTIVE NARRATION/REPLAY	191
McCoy, Kevin: SENSE OF SPACE	220
Melitopoulos, Angela: PASSING DRAMA	142
Morrison, Bill: THE FILM OF HER	177
Müller, Andreas: DER WEISSE CANAL	162
Müller, Matthias: HOME STORIES	172
Müller, Matthias: PHOENIX TAPES	143
Müller, Matthias: VACANCY	161
Myrick, Daniel: THE BLAIR WITCH PROJECT	92
	157
Nashat, Shahryar: DECOMPENSATION (BREAK-DOWN)	122
Oertli, Christoph: FELIX IN SCHWARZ - WEISS,	126
Ok, Dan: DIVINE BEINGS	124
Ostertag, Bob: WAR GAMES - THESE HANDS	100-105
	240
Ostrovsky, Vivian: COPACABANA BEACH	179
Patwa, Karim: DER AV-WERKSTATTSUPPORTER	183
Patwa, Karim: KILL THE DJ	134
Pavia, Valérie: DE LA SEDUCTION	151
Pesce, Mark: THE EXTROPIAN HERESY	43
Petit, Chris: NEGATIVE SPACE	139
Petschen, Roland: HERR MANN	129
Pfaffenbichler, Norbert: SANTORA	150
Pfluger, David: NICHT VON INTERESSE	184
Plokker: BORDERLAND	189
Pohjola, Ilppo: ASPHALTO - AN ARIA FOR 13 DEMOLITION DERBY CARS & GAS STATIONS	116
Ponger, Lisl: DEJA VU	170
Price, Luther: SODOM	181
Puustinen, Merja: TALKING WITH ANGELS	195
Ra'ad, Walid: DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS	121
Rakoczi, Rita Mae: BRINGING IT TO YOU!	169
Ramspeck, Philipp: OHNE TITEL	184
Ray, Thomas: BRINGING IT TO YOU!	169

Autorenverzeichnis Index of Authors

Hills, Henry: PORTER SPRINGS 4	146
Hilton, Stuart: SIX WEEKS IN JUNE	152
Hitchcock, Alfred, VERTIGO	167
Hofer, Susanne: EIN KATER FÜR FÜNF MÄUSE	222
Holmes, Tiffany: LITTORAL ZONE	193
Holthuis, Gerard: HONGKONG	130
Hoolboom, Mike: IN MY CAR	133
Husain, Oliver: RON & LEO	148
Hyde, Adam: RADIOQUALIA	207
Iimura, Takahiko: AI (LOVE)	178
Isler, Thomas: TV MOVIE	184
Iten, Andrea: FED UP	126
Jaecklin, Lea: KORREKTES VERHALTEN ZAHLT SICH AUS	135
Jäggi, Beatrice: INTO A CIRCLE	183
Jakobois: PASSAGE DU DÉSIR	180
Jeron, Heinz: RE-MAIL	209
Jeron, Heinz: SCANNER++	216
Joritz, Cathy: NEGATIVE MAN	175
July, Miranda: THE AMATEURIST	155
Kamensky, Volko: DIVINA OBSESION:	123
Kano, Shiho: STILL	153
Kirsch, Andrea: DREAMING IN YELLOW WHILE SEARCHING FOR CARPACCIO'S GOLD	179
Klahr, Lewis: HER FRAGRANT EMULSION	172
Klima, John: METAVERSE	194
Knöpfli, Claudio: FORTE	190
Konopka, Barbara: BINARY NOTES	119
Krüger, Gunter: DRAMA, STRINGS & HORNS:	124
Kuluncic, Andreja: CLOSED REALITY - EMBRYO	198
Lacher, David: ICH TANK	131
LeGrice, Malcolm: BERLIN HORSE	168
Lo Sciuto, Paola: IL REGNO	132
Lüchinger, Roger: COMMUNIMAGE	199
Lynch, David: LOST HIGHWAY	166
Lypitkas, Nico: PERGOLA - EINE SPURENSUCHE	142
Mally, Wolfgang: KRHYZOMORIA	136
Man, Calin: DA GUERRE NET	190
Marketou, Jenny: SMELL.BYTES TM	210
Markiewicz, Lily: A CONVERSATION (ABOUT WORK)	120

Marte, Sabine: ICH MÖCHTE GERNE EINMAL EINEN HORRORFILM MACHEN	130
Mathis, Muda:	80
	234
McCoy, Jennifer: INTERACTIVE NARRATION/REPLAY	191
McCoy, Jennifer: SENSE OF SPACE	220
McCoy, Kevin: INTERACTIVE NARRATION/REPLAY	191
McCoy, Kevin: SENSE OF SPACE	220
Melitopoulos, Angela: PASSING DRAMA	142
Morrison, Bill: THE FILM OF HER	177
Müller, Andreas: DER WEISSE CANAL	162
Müller, Matthias: HOME STORIES	172
Müller, Matthias: PHOENIX TAPES	143
Müller, Matthias: VACANCY	161
Myrick, Daniel: THE BLAIR WITCH PROJECT	92
	157
Nashat: Shahryar: DECOMPENSATION (BREAK-DOWN)	122
Oertli, Christoph: FELIX IN SCHWARZ - WEISS,	126
Oki, Dan: DIVINE BEINGS	124
Ostertag, Bob: WAR GAMES - THESE HANDS	100-105
	240
Ostrovsky, Vivian: COPACABANA BEACH	179
Patwa, Karim: DER AV-WERKSTATTSSUPPORTER	183
Patwa, Karim: KILL THE DJ	134
Pavia, Valérie: DE LA SEDUCTION	151
Pesce, Mark: THE EXTROPIAN HERESY	43
Petit, Chris: NEGATIVE SPACE	139
Petschen, Roland: HERR MANN	129
Pfaffenbichler, Norbert: SANTORA	150
Pfluger, David: NICHT VON INTERESSE	184
Plokker: BORDERLAND	189
Pohjola, Ilppo: ASPHALTO - AN ARIA FOR 13 DEMOLITION DERBY CARS & GAS STATIONS	116
Ponger, Lisl: DEJA VU	170
Price, Luther: SODOM	181
Puustinen, Merja: TALKING WITH ANGELS	195
Ra'ad, Walid: DEAD WEIGHT OF A QUARREL HANGS	121
Rakoczi, Rita Mae: BRINGING IT TO YOU!	169
Ramspeck, Philipp: OHNE TITEL	184
Ray, Thomas: BRINGING IT TO YOU!	169

Autorenverzeichnis
Index of Authors

Reinke, Steve: SPIRITUAL ANIMAL KINGDOM	153
Rekvelde, Joost: # 11, MAREY < - > MOIRE	114
Ricci Lucchi, Angela: LO SPECCHIO DI DIANA	173
Ricci Lucchi, Angela: NOCTURNE	140
Rimmer, David: BRICOLAGE	169
Rodriguez, Paula: FIRST STEPS	128
Rousset, Martine: UN VENT LEGER DANS LE FEUILLAGE	182
Ruiz, Kathleen: BANG BANG	188
Ruiz, Raul: GENEALOGIES D'UN CRIME	166
Sanchez, Eduardo: THE BLAIR WITCH PROJECT	92
Sandusky, Sharon: C'MON BABE (DANKE SCHÖN)	170
Schaerer, Michael: ON TACT	141
Schaub: GENDER MEDIA ART	191
Scheiderbauer, calc - tOmi: COMMUNIMAGE	199
Schmelzdahin: STADT IN FLAMMEN	182
Schmid, Doris: AHOI	115
Schnitt, Corinna: RAUS AUS SEINEN KLEIDERN	147
Schouten, Lydia: LEERDAM	136
Sewraj, Yudi: A BOX OF HIS OWN	114
Sherwin, Guy: FILTER BEDS	127
Sibenaler, Patrick: MEMETIC COMMUNICATION IN TEACHING COMMUNITIES	42
Signer, Roman: ROMAN SIGNER, SUPER-8-FILME 1985-1989	184
Signer, Roman: VULCANIZZAZIONE	161
Skeet, Jason: EARSHOT	201
Smith, John: THE KISS	157
Sokurow, Alexandr: ELEGIJA - (Elegy)	71
Solomon, Phil: REMAINS TO BE SEEN	180
Solomon, Phil: THE EXQUISITE HOUR	177
Sorin, Pierrick: REVEALS	181
Spiegel, Malex: COMMUNIMAGE	199
Sporn, Silke: COMMUNIMAGE	199
Stassi, Giuseppe: SETTE MELE BEN LUCIDATE	151
Steinmann, Christof: PLATTE	145
Stenslie, Stahl: BODY MODIFICATION EXTREME	42
Sterle, Sandra: TRUE STORIES (NO.1)	160
Stracke, Caspar: CIRCLE'S SHORT CIRCUIT	120
Strout, Joseph: MIND UPLOADING	44

Strunk, Marion: WIE ES IHR GEFÄLLT, UND DIE PRINZEN SINGEN, ALLES NUR GEKLAUT	44
Studer, Monica: MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY	199
Studer, Xcult: RAMSHOW	208
Suermondt, Robert: MURPHY'S LAW	138
Thalmann, Daniel: TELEPRÄSENZ, 3D-AVATARE	45
Thiel, Tamiko: FANTASIES AND OTHER REALITIES	47
Thirache, Marcelle: PALME D'OR	180
Tonkin, John: PERSONAL EUGENICS	206
Torben Skjoedt, Jensen, FLANEUR III, BENJAMIN'S SHADOW	128
Torpus: GENDER MEDIA ART	191
Tribe, Kerry: THE AUDITION TAPES	156
Tscherkassky, Peter: OUTER SPACE	141
Tscherkassky, Peter: SHOT - COUNTERSHOT	176
Turtschi, Regula, Hof3: THE NAVEL OF THE WORLD	205
Turtschi, Thomas, Hof3: THE NAVEL OF THE WORLD	205
Urech, Uri: ROCKIN ROBIN,	148
Utinger, Muriel: EVI ERZÄHLT KLARTEXT ZUM 1. MAL	125
v. d. Berg, Xcult: RAMSHOW	208
v. d. Berg, Christoph: MERCALLI EARTHQUAKE INTENSITY	199
Van der Avoort, Boris: J'ESPERE QUE VOUS ALLEZ BIEN	134
Van Lieshout, Ben: ZONE	164
Van Sant, Gus: BALLAD OF THE SKELETONS	168
Vissar, Wendy L.: LEKSOS CODEBOX	204
Wallimann, Susanne: BERTHA MOSER-METZLER	118
Wallin, Michael: DECODINGS	170
Wangen, Björn: ID	202
Weber, Claudius: ICH KOMME DEN SCHERGEN ZUVOR	183
Weibel, Peter: VIRTUAL MUSEUM WILL CHANGE OUR CONCEPTION	34
Weihs, Caroline, Institut für Evidenzwissenschaft: HEIMKEHR, WIEN 1941/1996	172
Wilde, Danielle: FLIES	129
Wood, John: DEVICE	122
Wyss, Sonja: TO DATE	159
Young, Daniel: ROARSCH	149
Zanni, Margot: LIDO 21°	137
Zdravic, Andrej: RIVERGLASS (V STEKLU REKE)	147
Zeppetelli, John: THE TRANSLATORS	158
Zürcher, Renatus: REGARDE! LA BANDE. 1999	223

