

FILM
ARCHIV
AUSTRIA

ANALOG _ DIGITAL

MEDIA (EX)CHANGES



SOUND:FRAME

ANALOG __ DIGITAL
Media (Ex)changes

03. Oktober 2017 - 28. Jänner 2018
3rd October 2017 - 28th January 2018

Metrokino Kulturhaus | Filmarchiv Austria
Johannesgasse 4
1010 Wien

Montag - Sonntag 15:00 - 21:00
Monday - Sunday 15:00 - 21:00

FILMARCHIV AUSTRIA

IN KOOPERATION MIT SOUND:FRAME
IN COOPERATION WITH SOUND:FRAME

ANALOG — DIGITAL Media (Ex)changes

CHANGING MEDIA

Was ist die Zukunft des bewegten Bildes? Was die Zukunft des Kinos? Der Übergang von analogen zu digitalen Bildmedien stößt nicht nur tiefgreifende Veränderungen in der gesamten Filmindustrie an. Er stellt auch die Filmarchive weltweit vor enorme Herausforderungen. Das Filmarchiv Austria widmet sich dem Niederschlag dieser bildmedialen Zeitenwende in der Film- und Medienkunst mit einer neuen Ausstellung.

Obwohl die jüngsten Entwicklungen in Film, Kunst und Avantgarde zeigen, dass das Analoge alles andere als tot ist, hat sich der technische Standard in den letzten 20 Jahren in Richtung digitaler Bildproduktionsverfahren verschoben. Seit 2012 hat der Kinosektor beinahe vollständig auf digitale Projektion umgestellt. In den Projektionskabinen ist anstelle des mechanischen Ratterns der analogen Projektionsmaschinen nun das Surren des digitalen Bildwerfers zu hören. Der Übergang von analoger fotografischer Technik und mechanischer Projektion zur digitalen Aufzeichnung und Wiedergabe kommt einer bildmedialen Zeitenwende gleich. Er durchdringt die alltägliche Medienumwelt ebenso, wie die Arbeit von FilmemacherInnen, KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen. Auch die Filmarchive stellen der Übergang von analoger Produktion und Projektion und das gleichzeitige Anwachsen digitaler Archivgüter vor große Veränderungen. Als Institution, die mit der Pflege und dem Erhalt des filmischen Erbes befasst ist, sieht das Filmarchiv Austria diesen medienhistorischen Wandel als die große Herausforderung der nächsten beiden Jahrzehnte.

MEDIA (EX)CHANGES

»Zu den wesentlichen Erfolgen der neuen technischen Medien, Video und Computer, wie der alten technischen Medien, Fotografie und Film, zählen nicht nur, dass sie neue Kunstbewegungen initiierten und neue Ausdrucksmedien schufen, sondern auch, dass sie eine entscheidende Wirkung auf die historischen Medien wie Malerei und Skulptur ausübten. Insofern bilden die neuen Medien nicht nur einen neuen Ast am Baum der Kunst, sondern sie haben insgesamt den Baum der Kunst verändert.«

Peter Weibel, »Die Postmediale Kondition.« In :Elisabeth Fiedler, Christa Steinle, Peter Weibel (Hg.), Postmediale Kondition, Graz 2005, S. 6 –13.

Die Ausstellung ANALOG_DIGITAL. Media (Ex)changes vereint im Mezzanin und dem ersten Obergeschoß des METRO Kinokulturhauses künstlerische Positionen, die die jeweiligen Möglichkeiten des analogen und digitalen Laufbildes erforschen. Die Bandbreite erstreckt sich von Expanded Cinema-Arbeiten, über analog und digital erstellte Experimentalfilme bis hin zu Virtual Reality Installationen.

Digitale Bildtechnologien eröffnen gänzlich neue künstlerische Möglichkeitsräume. Mit ihrem Aufkommen lassen sie aber auch den Zugang zu analogen Bilderzeugungstechniken nicht unberührt. Die Geschwindigkeit, Verfügbarkeit und Omnipräsenz digitaler Bilder lässt uns die mechanische Präzision analoger Projektoren, die greifbare Qualität des Filmstreifens und den Prozess von Belichtung und Entwicklung anders erfahren.

In vier Schwerpunkte gegliedert werden künstlerische Arbeiten vorgestellt, die sich in besonderer Weise mit der technisch-apparativen Basis ihres jeweiligen Mediums befassen.

In direkter Gegenüberstellung sollen analoge und digitale Technologien als das präsentiert werden, was sie sind: zwei genuin verschiedene Weisen der Aufnahme, Verarbeitung und Wiedergabe bewegter Bilder, jede mit ihrem spezifischen Satz an ästhetischen, materiellen und konzeptionellen Möglichkeiten.

CHANGING MEDIA

What is the future of the moving image? What is the future of cinema? The transition from analog to digital visual media has prompted fundamental changes throughout the entire film industry. Not only that, it also presents enormous challenges to film archives around the world. Filmarchiv Austria explores the impact of this visual media turn in a new exhibition.

Though recent developments in film, art, and avant-garde have shown that the analog is far from dead and buried, technological standards in the past twenty years have shifted toward digital image production processes. Since 2012, the motion picture industry has almost entirely converted to digital projection. Instead of the mechanical rattling of analog projectors, the whirl of digital apparatuses fills the projection rooms nowadays. The transition from analog photography and mechanical projection to digital recording and playback may be regarded as a veritable turn in the age of visual media. It permeates our everyday media environment as much as it does the work of filmmakers, artists, and scientists. This departure from analog production and projection and the simultaneous upswing in digital archival materials has also caused film archives to rethink their strategies. As an institution dealing with the maintenance and preservation of our filmic heritage, Filmarchiv Austria sees this media-historic change as the great challenge of the next two decades.

MEDIA (EX)CHANGES

The essence of the success of new technological media, video and computers, and also old technological media, photography and film, lies not only in initiating new art movements and creating new modes of expression but also in having a crucial impact on historic media such as painting and sculpture. To this extent, the new media are not only a new branch on the tree of art, but they have changed the tree of art as a whole.

Peter Weibel: »Die Postmediale Kondition«, in Postmediale Kondition, ed. by Elisabeth Fiedler, Christa Steinle, Peter Weibel. Graz: Neue Galerie, 2005, 6-13.

On the mezzanine and second floor of METRO Kulturhaus, the exhibition ANALOG_DIGITAL. Media (Ex)changes gathers artworks that explore the respective possibilities of analog and digital moving images. The works range from Expanded Cinema to analog and digital experimental films to virtual reality installations.

Digital image technologies open up entirely new artistic possibilities. Their emergence, in turn, also affects the access to analog techniques of image production. The speed, accessibility, and omnipresence of digital images allow us to experience the mechanical precision of analog projectors, the tangible quality of the filmstrip, and the exposure and development process in a different light, as it were.

The exhibition's four thematic focal points, ANALOG_DIGITAL IMAGE MACHINES, CELLULOID_Light Image, DISINTEGRATION ANALOG_DIGITAL_The Poetics of Decomposition, and INTERACTION AND IMMERSION_Hypothetical Spaces, present artworks that idiosyncratically explore the technological and mechanical foundations of their respective media.

By juxtaposition and contrast, analog and digital technologies are presented as what they are: two genuinely different ways of recording, processing, and reproducing moving images, each with its own specific set of aesthetic, material, and conceptual possibilities.

BILDMASCHINEN ANALOG _ DIGITAL

Während das analoge Filmbild als sichtbare Spur auf einem Filmstreifen entsteht, existiert digitaler Film als Satz diskreter Zeichen im binären Code. In diesem Sinne ist eine künstlerische oder archivarische Auseinandersetzung mit analogem Film ungleich gegenständlicher. Tausende Meter von Film werden geschnitten und geklebt, gewickelt, über Rollen und Transporträder gespult, können reißen, zerkratzen oder verblassen. Ihre Bearbeitung erfordert voluminöse Sichtungstische, Umrollmaschinen und Projektionsapparate. Das digitale Bild konstituiert sich dagegen im Moment der Wiedergabe immer wieder neu. Die Arbeit an ihm vollzieht sich im virtuellen Zeichenraum der Bits und Bytes. Anders als das analoge Bild, sind digitale Daten nicht unlösbar an einen Bildträger gebunden. Das digitale Bild eröffnet die Möglichkeit der Interaktion: des Eingriffes und der – oft dem programmierten Zufall überlassenen – Veränderung in Echtzeit.

ANALOG _ DIGITAL IMAGE MACHINES

While the analog moving image emerges as a visible trace on a filmstrip, digital film exists as a set of discreet symbols in binary code. In this sense, an artistic and archival exploration of analog film is disproportionately more objective (in the literal sense of the word). Thousands of meters of film are cut and pasted, rolled, wrapped around feed spools and take-up spools; they can tear, get scratched, or fade. Editing them requires large workbenches, winders, and projectors. Conversely, the digital image is constantly reconstituted in each moment it is played back. Working on it means working in the virtual drawing room of bits and bytes. In contrast to the analog image, digital data is not inextricably linked to an image carrier. Digital images open up new interactive possibilities: of intervention and of a transformation in real time that is often left to programmed chance.

01_

FIELD, 2016 **Rainer Kohlberger**

Anwendung für iPhone, iPad und iPod touch,
openFrameworks, Ton
application for iPhone, iPad and iPod touch, iPad,
openFrameworks, sound

In der Arbeit *field* des österreichischen, in Berlin lebenden Künstlers Rainer Kohlberger wird eine ureigenschaft des errechneten, digitalen Bildes angesprochen. Mithilfe einer Applikation, die der Künstler für iPhone und iPad entwickelte, wird das Kamerasignal des Geräts auf Basis eines Algorithmus in Echtzeit in abstrakte Geräusche, Farbwerte und geometrische Muster umgerechnet. In der Interaktion mit den BenutzerInnen, BetrachterInnen, die zu filmenden und damit gestaltenden Personen werden, ergeben sich immer neue Varianten und Bildwelten. Als Quelle des Signals dient ein iPad, das im Eingangsbereich des METRO Kinokulturhauses aufgestellt ist und von den BesucherInnen bedient werden kann. Der visuelle Output ist simultan auf einem Monitor im Ausstellungsraum zu sehen und eröffnet einen abstrahierten Blick auf die Geschehnisse im Stockwerk darunter.

The work *field* by the Berlin-based Austrian artist Rainer Kohlberger addresses one of the essential qualities of the computed digital image. A special app, which the artist developed for iPhones and iPads, uses an algorithm to translate the device's camera signal in real time to abstract sounds, color tones, and geometric shapes. The users and viewers, who become filming and therefore creative subjects, generate ever-new variations and image worlds. An iPad placed near the entrance to METRO Kulturhaus, to be operated by the visitors, serves as the signal's source. The visual output can be viewed in real time on a screen in the exhibition space, giving an abstract perspective on what's happening downstairs.

LIGHT SPILL, 2005 Gibson + Recoder

16mm-Film, modifizierter 16mm-Projektor, Leinwand
16mm film, modified 16mm projector, screen

Mit dem signature work *Light Spill* stellen Sandra Gibson und Luis Recoder eine Auseinandersetzung mit Filmprojektion fernab jeder kodifizierten Filmsprache vor. Die materielle Qualität von Film und Filmprojektion steht im Mittelpunkt dieser Reflexion, die auf die elementarsten Bestandteile reduziert ist: Licht, Film, Maschine. Als »orphaned object« (Elena Gorfinkel) seiner ursprünglichen Funktion beraubt, spult ein manipulierter Projektor unablässig Rollen um Rollen von Film auf den Boden des Ausstellungsraumes. Der intermittierende »Krallen«-Mechanismus, der den Film normalerweise für den Bruchteil einer Sekunde anhält, ist aufgehoben. Die filmischen Vorgänge auf dem Schmaffilmstreifen fließen in satten monochromen Farbflächen vertikal über die Leinwand. Der abgerollte Film sammelt sich vor dem Projektor zu einem Haufen, der über den Verlauf der Ausstellung stetig wächst.

»Licht strömt in der Verlagerung von Film von seiner heimischen Dunkelheit geschlossener Räume (Camera Obscura) in die unheimliche Weite und verfremdete Illumination der Installation. Wir untersuchen diese Verlagerung, arbeiten die Verschiebung heraus und gestalten die Lichtmechanismen der seltsamen Verfremdung des Mediums neu. Kinokunst, ja. Aber noch zeitgemäßer: werdende Kinokunst. Das ist für uns die Highlightvorschau.«

Sandra Gibson und Luis Recoder, 2007

In their signature work *Light Spill*, Sandra Gibson and Luis Recoder present an engagement with film projection far removed from any codified filmic language. The material quality of film and film projection is at the center of this reflection stripped to its most elemental properties: film, light, machine. As an "orphaned object" (Elena Gorfinkel) in bereavement of its original function, a dysfunctional projector relentlessly unspools reels and reels of film onto the gallery floor. The intermittent "claw" mechanism that normally arrests the film frame for a fraction of a second has been disabled so that the cinematographic

events on the narrow gauge perforated strip cascade into sumptuous vertical monochromatic fields. The unspooled remains pile on the floor into a growing sculptural heap coiling in on itself and, over the course of the exhibition, inundate the exhibition space.

»Light spills in the shifting of film from its native darkness in enclosed chambers (camera obscura) to the uncanny openness and defamiliarized illumination of installation. We are exploring the shift, elaborating the displacement, recasting the light mechanics of a peculiar estrangement of the medium. The art of cinema, yes. But more timely: the becoming cinema of art. That is the coming attraction for us.«

Sandra Gibson und Luis Recoder, 2007

CONTINUIZATION LOOP, 2010 Wim Janssen

35mm Filmloop, s/w, Stahlkonstruktion, Laufrollen, Leuchtkasten

35mm film loop, b/w, steel construction, guiding wheels, lightbox

Auch in der Arbeit des belgischen Medienkünstlers Wim Janssen stehen die apparativen Vorrichtungen des Kinos im Vordergrund, wobei das Moment der Projektion hier ausgeklammert ist. Über eine Konstruktion von 150 Rollen läuft ein Film-Loop, auf dem einander schwarze und weiße Kader ablösen und so eine Celluloid-Wand erzeugen. Wird der Loop in Bewegung gesetzt, erzeugen die schwarzen und weißen Felder ein Rauschen, das an Videostatik denken lässt. Filmtransport und Filmstreifen konvergieren in dieser Installation zu einem Bild, das auf drei Generationen von Medien anspielt: die apparative Basis des Films, das perfekte Chaos des leeren Videosignals und die binäre Logik des Digitalen.

Cinematic apparatuses also take center stage in the works of the Belgian media artist Wim Janssen, but he omits the aspect of projection. A film loop of alternating black and white squares is played back through a contraption made of 150 guiding wheels, creating a wall of film. As soon as the loop is set in motion, the black and white fields create a noise reminiscent of

video static. Film transport and filmstrips converge in this installation to form an image that alludes to three generations of media: the apparatus as the basis of film, the perfect chaos of the empty video signal, and the binary logic of the digital.

04_

NOT EVEN NOTHING CAN BE FREE OF GHOSTS, 2016

Rainer Kohlberger

HD-Video, s/w, Ton, Leinwand, 11'

HD video, s/w, sound, screen, 11'

Die zweite Arbeit von Rainer Kohlberger basiert ebenfalls auf einem Algorithmus. So wie *Continuization Loop* auf die Projektion verzichtet, kommt auch die filmische Arbeit Kohlbergers ohne Kamera aus. In der abstrakten, pulsierenden Komposition aus weißen Lichtwellen mit sanft auslaufenden Rändern auf schwarzem Grund scheint anfangs dennoch das Flackern einer analogen Projektion, des Lichts auf Leinwand sichtbar zu werden. Die Muster verdichten sich zu einem stroboskopischen Flackern und fordern den Wahrnehmungsapparat der BetrachterInnen heraus. Im Wechsel von Hell und Dunkel und im Zusammenspiel mit einer flächig räumlichen Soundkulisse werden in den abstrakten Mustern subjektive Nachbilder und Gestalten erkennbar, die die Grenzen zwischen konkretem Film und subjektiver Wahrnehmung verschwimmen lassen.

»Obwohl es rein digital ist, ist not even nothing can be free of ghosts in dem Sinne recht materialistisch, dass unser Gehirnaktivität von stroboskopische Effekte verändert wird und daher jede/r BetrachterIn den Film individuell irgendwo zwischen Sinneswahrnehmung und Gehirn fertig dreht.«

Rainer Kohlberger, 2016

Rainer Kohlberger's second work is also based on an algorithm. Like *Continuization Loop* factors out projection, Kohlberger's filmic work omits the camera. At first, the flickering of an analog projection, of light on a screen, seems to become visible in the abstract, pulsating composition of waves of white light with softly blurred edges against a black background. The

patterns condense into a stroboscopic flickering and challenge the viewer's perceptive faculties. Subjective afterimages and forms take shape in the abstract shapes as light and dark oscillate in interplay with a planar, spatial soundscape, blurring the line between film and subjective perception.

»Although purely digital, not even nothing can be free of ghosts is quite materialistic in a sense that our brains are altered by stroboscopic effects, therefore every spectator is completing the film individually in between the senses and the brain.«

Rainer Kohlberger, 2016

CELLULOID — Lichtbilder

Das Aufkommen der neuen Medien macht den Einsatz der alten zur Anomalie. Mit der Veränderung der Medien(welt) verändert sich auch der Blick auf die Apparaturen, Ästhetiken und Funktionsprinzipien analoger Technik. Analoges Film heißt 24 Standbilder pro Sekunde, Licht, das sich physisch in eine mit Silberionen angereicherte Gel-Schicht einschreibt. Die Körnigkeit, aber auch die Materialität des Bildes, das die Spuren vergangener Projektionen trägt, erlauben eine künstlerische Sprache, die in kein anderes Medium übertragbar ist. Bereits in den Avantgarde-Praxen der 1960er- und 1970er-Jahre war die Präsenz des Projektors im Ausstellungsraum eine bewusste Durchbrechung des Kino-Apparates. Bei den in diesem Teil der Ausstellung gezeigten Arbeiten wird der Projektionsapparat zum skulpturalen Teil der Installation. Der Genese des analogen Filmbildes im und durch den Projektor kommt ebenso große Bedeutung zu wie der unmittelbaren Erfahrung analoger Projektion als *Licht auf Leinwand*.

CELLULOID — Light Images

The rise of new media renders the use of the old an anomaly. A changing media environment changes one's perspective on the devices, aesthetics, and working principles of analog technology. Analog film is associated with twenty-four still images per second and light that physically inscribes itself on a gelatin emulsion layer containing silver halide crystals. The grain and materiality of the image, showing traces of past projections, allow for an artistic language that is not translatable into any other medium. As early as the 1960s and 70s, the presence of the projector in the exhibition space was therefore a deliberate breach of the cinematic apparatus. The works presented in this part of the exhibition also make the projector a sculptural part of the installation. The genesis of the analog moving image in and through the projector is as significant as the direct experience of analog projection—in the form of *light on a screen*.

05 —

AVAILABLE LIGHT SERIES:

yellow-red & blue-violet, 1999 - 2017

Gibson + Recoder

16mm-Film, Farbe, stumm, 16mm-Filmprojektor, 15'

16mm film, color, silent, 16mm film projector, 15'

In der *Available Light* Serie wenden sich Sandra Gibson und Luis Recoder der grundlegenden, fast rohen analogen Produktionsweise zu, um ein erhabenes Kino, rein aus Licht und Farbe zu erschaffen. Der Film ist ohne Kamera hergestellt, ein fest auf einen Kern aufgerolltes Farbfilmnegativ wurde von beiden Seiten direktem Sonnenlicht ausgesetzt. Das Licht dringt durch den äußersten Rand des Filmstreifens ein. Durch die Langzeitbelichtung entsteht, Gibson + Recoder zu Folge, »die optische Dichte«, durch die das eigentlich vertikale Medium Film einen seitlichen Blick auf sich selbst wirft. Die analoge Entwicklungsgeschichte setzt sich in der Doppelprojektion des *Blau-Violetten* Negativs und seines positiven Doppelgängers in Gelb-Rot fort. Sanft pulsierende, vertikale Farbverläufe, in negativer und positiver Ausführung werden Rücken an

Rücken in einem endlosen Loop projiziert und spiegeln auf diese Weise die diametral entgegengesetzten und doch komplementären Seiten des Entwicklungsprozesses wider.

In their *Available Light* series, Sandra Gibson and Luis Recoder address a basic, almost crude, analog procedure to produce a sublime cinema of pure light and color. Made without a camera, color negative stock is exposed to direct sunlight on both sides of the roll wound tightly on its core. Light enters the outermost edge of the film roll, which, according to the artists, provides the "optical density through which the vertical medium takes a sidelong glance at itself via long exposures." The analog process continues in the dual projection of the negative film *Blue-Violet* with its *doppelgänger* positive film print, *Yellow-Red*. Gently pulsating vertical color bands, both negative and positive specimens are projected back-to-back in an endless loop mirroring the diametrically opposite and yet complimentary sides of the film printing process.

WASSERBAD, 2014**Antoinette Zwirchmayr**16mm-Film, Farbe, stumm, 16mm-Filmprojektoren,
Leinwand

16mm film, color, silent, 16mm film projectors, screen

Die österreichische Künstlerin Antoinette Zwirchmayr arbeitet mit ihrem Film-Triptychon (Sophie Haslinger) an der Schnittstelle von Analogfilm und Analogfotografie. Drei 16mm-Projektoren zeigen simultan Aufnahmen eines Wasserfalls in Endlosschleife. Von Zeit zu Zeit kommt das Bild zum Stillstand, die Wassermassen frieren ein, die Darstellung wechselt vom Modus des Films zu dem der Fotografie. Das filmische Prinzip, die Simulation von Bewegung durch die Abfolge serieller Fotos, wird durch die Wiederholung des immer gleichen Kaders ausgehebelt: simuliert wird nun der Stillstand. Die Projektoren laufen indes unermüdlich weiter, ebenso die Wassermassen auf den beiden anderen Projektoren. Das Wasser als Archetypus der Veränderung in der Zeit und die Bewegung als Grundcharakteristikum des Filmischen treten in Korrelation.

The Austrian artist Antoinette Zwirchmayr's "film triptych" (Sophie Haslinger) operates at the interface of analog film and analog photography. Three 16 mm projectors simultaneously show footage of a waterfall in an endless loop. From time to time, an image freezes, as do the floods of water, and the representation transforms from a motion picture into a photograph. The cinematic principle, the simulation of movement by a sequence of serial photographs, is unhinged by the repetition of one and the same frame: what is simulated now is a standstill. The projectors keep rattling on tirelessly, just like the floods of water on the other two projectors. Water as the archetype of temporal change and movement as the fundamental characteristic of film form a correlation.

Die Installation Side by Side des österreichischen Medienkünstlers Virgil Widrich verweist einerseits auf die fundamentalen gestalterischen und perceptiven Unterschiede digitaler und analoger Filme: Körnigkeit und physische Präsenz des Materials stehen buchstäblich Seite an Seite mit sauberer, errechneter Statik des digitalen Filmbildes. Einem 16mm-Filmprojektor, dem analogen Amateurformat, steht ein Digitalprojektor für den Hausgebrauch gegenüber. Dabei werfen die vom Künstler montierten Found-Footage-Fragmente die Frage nach der Bedeutung medialer Veränderungen für die Filmsprache auf. Bezeichnet der Begriff »Film« ursprünglich die flexible Trägerschicht, den Filmstreifen, markiert er nun einen Satz an gestalterischen Möglichkeiten, eine künstlerische Form, bei der die Trägerschicht weitgehend zum Datenträger geworden ist.

The installation Side by Side by the Austrian media artist Virgil Widrich points to the fundamental creative and perceptive differences between digital and analog film: the material's grain and physical presence are literally placed side by side with the clean, computed rigidity of the digital image. A 16 mm film projector, the amateur's analog choice, is contrasted with a digital projector for home use. The found-footage fragments edited together by the artist raise the question of what the recent changes in the media landscape mean for the language of film. While the term "film" originally denoted the flexible carrier material—the filmstrip—it now marks a set of creative possibilities, an artistic form where the carrier material has been rendered the data medium.

SIDE BY SIDE, 2017**Virgil Widrich**

16mm-Film, HD-Video, s/w & Farbe, stumm,

16mm-Filmprojektor, Digitalprojektor, Leinwand

16 mm film, HD video, b/w & color, silent,

16mm film projector, digital projector, screen

AUFLÖSUNG ANALOG __ DIGITAL __ Poetik des Verfalls

Analoges Filmmaterial altert. Es schrumpft, trocknet aus, verblasst, verklebt und unterliegt chemischen Verfallsprozessen. Archivarische Arbeit ist auch ein kontinuierlicher Kampf gegen die dem Material inhärenten Zersetzungsprozesse. Doch auch die Bytes digitaler Medien sind mehr als abstrakte Kalkulationen. Auch sie sind auf physische Speichermedien angewiesen und werden von Lesemedien dekodiert. Fehlt die entsprechende Infrastruktur, verfallen digitale Daten und werden unlesbar. Bilddaten werden verzerrt oder in pixelierten Fragmenten überliefert. Eine Störung, die analog oder digital gesicherte Daten im schlimmsten Falle unentzifferbar werden lässt, kann aber auch Ursprung einer Zufallsästhetik sein und damit zum Teil des bildnerischen Ausdrucks werden. Die Manipulation und Verfremdung von Bildmaterial ist bereits seit Beginn des 20. Jahrhunderts essenzieller Bestandteil filmischer Avant-Garde-Praktiken, die mit dem Aufkommen digitaler Kunst ihre Entsprechung in der künstlerischen Bearbeitung digitalen Materials findet.

DISINTEGRATION ANALOG __ DIGITAL __ The Poetics of Decomposition

Analog film material ages; it shrinks, dries up, fades, gums up, and is subject to chemical processes of decomposition. Archival work is a continued struggle against the processes of disintegration that are inherent to the material. The bits in digital media, however, are also more than just abstract computation. They, too, are dependent on physical storage media and are decoded by reading devices. If there is no corresponding infrastructure, the digital data expires; it become unreadable. Image data becomes distorted or is passed down in pixelated fragments. The interference that, in the worst case, makes the analog or digital data indecipherable can also become the source of accidental aesthetics and part of a visual expression. Manipulating and tampering with the image material has been an essential part of filmic avant-garde practices since the early twentieth century, which, since the emergence of digital art, has found its equivalence in the creative manipulation of digital material.

08__

GIRL ON FIRE, 2010 **Tony Lawrence**

Found Footage, HD-Video, Farbe, Ton, Digitalprojektor,
Leinwand, 2'
found footage, HD video, color, sound, digital projector,
screen, 2'

Die Found-Footage-Arbeit *Girl on Fire* des australischen Künstlers und Filmemachers Tony Lawrence zeigt ein Mädchen, das eine Art Unterwasser-Tanz aufführt. Durch feuchte Lagerung hat der Film auf der Materialebene Redox-Schäden entwickelt, die sich als rostrote Korrosionsflecken auf dem Filmmaterial zeigen und ausschließlich bei schwarz-weißem Filmmaterial auftreten. Durch Zufall bleiben die Schäden hauptsächlich auf die Figur des Mädchens begrenzt und so scheint es, als stünde es in Flammen. Mit der Veränderung der Emulsion legt sich eine weitere Sinnebene über das Motiv des Films und verkehrt dessen Bildaussage - das Mädchen im Wasser -, einer bizarren Poetik des Zufalls

folgend, in das symbolische Gegenteil - das Mädchen in Flammen.

The found-footage work *Girl on Fire* by the Australian artist and filmmaker Tony Lawrence shows a girl performing an underwater dance of sorts. Storing the filmstock in a damp place has caused Redux damage, which occurs only on black-and-white film and manifests as rust-colored corrosion spots on the film material. As though by chance, the damage is almost exclusively limited to the girl's figure, making it seem like she has burst into flames. Adhering to a bizarre poetics of coincidence, the changes to the emulsion layer have coated the film's motif with another layer of meaning, inverting the visual information—a girl underwater—into the symbolic opposite—a girl in flames.

DISTORTION, 2016**Lydia Nsiah**

Found Footage, HD Video, s/w & Farbe, stereo,

Ton: Billy Roisz, Digitalprojektor, Leinwand

Unterstützt von Bundeskanzleramt Österreich & wienkultur

found footage, HD video, b/w & color, stereo,

sound: Billy Roisz, digital projector, screen

supported by the Austrian Federal Chancellery & wienkultur

In ihrem Found Footage-Film *distortion* montiert die österreichische Künstlerin Lydia Nsiah Ausschnitte aus DVD-Kopien kanonischer Avantgarde- und ephemerer Filme, die durch den medieneigenen Kopierschutz verzerrt wurden. Eben jenes Instrument, das die Filminhalte vor einer unerlaubten Weitergabe schützen soll, ist der Ausgangspunkt für diesen Kommentar zur Kommerzialisierung von Verfremdungstechniken. Es wird zum eigenständigen Player auf der Bildebene und zum Werkzeug künstlerischer Aneignung. Ein »Pixelgestöber« (Joachim Schätz) legt sich, in Form von Verzerrung und kontrollierter Zersetzung als eigenständige Sinnebene über das Ausgangsmaterial von Fernand Léger, Len Lye und Marcel Duchamp (u. a.). Dabei scheint dessen ursprüngliche, analoge Qualität dennoch stellenweise durch. Billy Roisz' Soundtrack greift die beiden Ebenen von Ausgangsmaterial und verzerrter Kopie auf der Tonebene auf und kündigt vom Auftauchen des Glitch.

In her found-footage film *distortion*, the Austrian artist Lydia Nsiah has edited together excerpts from DVD copies of canonical avant-garde and ephemeral films that have been distorted by the media's own copy protection. The very instrument that should protect the films' contents from unlawful duplication is the artist's starting point for her commentary on the commercialization of alienation techniques. It becomes a player in its own right on the visual level and a tool of artistic appropriation. A veritable "pixel storm" (Joachim Schätz) in the form of distortion and controlled disintegration blows over the source material by Fernand Léger, Len Lye, Marcel Duchamp, and others as an autonomous level of meaning. The source material's original analog quality shines through in parts. Billy Roisz's soundtrack picks up on the two levels of source material and distorted copy, heralding the emergence of the glitch.

INTERAKTION UND IMMERSION — Hypothetische Räume

»Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und dadurch verwickelt in seine Handlung. Ich gehe mit, ich fahre mit, ich stürze mit – obwohl ich körperlich auf demselben Platz sitzen bleibe.«

Béla Balázs, 1938

In gewisser Weise verunmöglicht die Reflexion auf die technische Basis, die Hardware, genau jenen Prozess, der lange Zeit als eines der Hauptcharakteristika und großen Versprechen des bewegten (Film-)Bildes galt – die Immersion, die traditionell dem Kinoapparat zugeschrieben wird. Sowohl digital als auch analog realisierte Filme konstituieren einen filmischen Erzählraum, der sich traumartig und virtuell vor den Augen der BetrachterInnen entfaltet. Das Aufkommen berechneter Bilder eröffnet einen wachsenden Raum an Möglichkeiten, die BetrachterInnen in ein virtuelles Bild einzuhüllen, das aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet, durchmessen und durchwandert werden kann. Sie durchbrechen die Grenzen zwischen den Medien und reichen weit über das Konzept von Kino hinaus, wie wir es seit 100 Jahren kennen.

INTERACTION AND IMMERSION — Hypothetical Spaces

»I am surrounded by the figures within the film and involved in the action. I walk along, I ride along, I fall along—though I always stay seated in the same place.«

Béla Balázs, 1938

In a certain way, reflecting on the technological basis—the hardware—makes impossible the very process that has long been one of the main characteristics and major promises of the moving image: immersion, which traditionally is ascribed to the cinematic apparatus. Both digital and analog films constitute a filmic narrative space that unfolds virtually and in a dreamlike way before the viewers' eyes. The emergence of computer-generated images opens up new possibilities of enveloping the viewers in a virtual image that can be viewed, fathomed, and traversed from various angles. They break the boundaries between the media and go far beyond the concept of cinema that we have come to know over the past hundred years.

10__

MEMORY PALACE, 2017 **Virgil Widrich**

Videoanimationen, Game Engine, Farbe, Digitalprojektoren, Leinwände

Ausschnitte aus DIE NACHT DER 1.000 STUNDEN von Virgil Widrich - Courtesy of AMOUR FOU Luxembourg, AMOUR FOU Vienna, KeyFilm & Golden Girls
video animation, game engine, color, digital projectors, screens

Excerpts from Die Nacht der 1000 Stunden by Virgil Widrich - courtesy of AMOUR FOU Luxembourg, AMOUR FOU Vienna, KeyFilm & Golden Girls

Memory Palace ist die Bezeichnung einer Erinnerungstechnik, die neu zu lernende Inhalte mit einem schon bekannten Ort räumlich verknüpft, um ihre Abfolge einprägsam abzuspeichern. Die Installation reflektiert das Haus aus dem Film DIE NACHT DER 1.000 STUNDEN, welches digital gebaut und mit Hilfe von Rückprojektionen, Kulissen, Requisiten, Kostümen und Licht rund um die Darsteller für die Dreharbeiten zum Leben erweckt wurde. *Memory Palace* ist besonders wirkungsvoll, wenn dabei auf jenen Ort zurückgegriffen wird, den die meisten Menschen am besten kennen: das Haus ihrer Kindheit. Doch das Haus, das wir dabei in Gedanken errichten, ist ein unmögliches Haus aus Spiegeln, Projektionen, Licht und vermenget mit

Familiengeschichten im Kampf zwischen Erinnerung und Verdrängung.

»Der *Memory Palace* ist ein Haus auf schwankendem Grund, welches es nie gegeben hat und auch niemals geben kann. Die Zimmer bieten keine Haltegriffe und keine Orientierung zwischen »innen« und »außen«, sie sind Teil eines Rundgangs durch die Erinnerung an einen Ort zu verschiedenen Zeiten, der sich mit jedem Blick verändert und dabei immer weiter auflöst. Am Ende ist nichts mehr da: *the house has left the building.*«

Virgil Widrich, 2017

Memory Palace is the term for a mnemonic technique linking things one wishes to learn to familiar places in order to store their sequence in a maintainable way. The installation reflects the building in the film *Die Nacht der 1000 Stunden*, which was constructed digitally and brought to life using rear projections, set pieces, props, costumes, and lighting around the actors during the shoot. A *Memory Palace* is especially effective when utilizing the place most people know best: their childhood home. But the house we erect in our mind is an impossible house made of mirrors, projections, and light and blends with family histories embattled with memories and repression.

»The *Memory Palace* is a house built on wobbly ground—a house that never was and never will be. The rooms have no hand rails, no orientation between “interior” and “exterior”; they are part of a tour through the memory of a place at different times, a place that changes with every new angle and disintegrates in the process. At the end there is nothing left: *The house has left the building.*«

Virgil Widrich, 2017

und OK Offenes Kulturhaus Linz angeregte und 2017 realisierte interaktive Virtual-Reality-Installation *The Lacuna Shifts* des österreichischen Künstlerduos DEPART (Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf) bringt das Immersive des Bewegtbild-Raumes auf eine neue Ebene. Durch die Verwendung von Realtime 3D Environments ist es für die Künstler möglich, eine immersive First-Person-Experience für das Publikum zu schaffen. Das Aufsetzen einer Vive VR-Brille entfaltet vor den Augen des Betrachters, der Betrachterin einen hypothetischen, virtuellen Raum. Die Steuerung der Erfahrung liegt im wahrsten Sinne des Wortes im Auge der Betrachtenden, denn der Blick spielt eine tragende Rolle in diesem Abenteuer im Wunderland der sprechenden Dinge und beweglichen Wände.

Spurred by sound:frame and realized by the Austrian artist duo DEPART (Leonhard Lass and Gregor Ladenhauf) in 2017, the virtual reality installation *The Lacuna Shifts* takes the immersive qualities of the moving image space to a new level. Using real-time 3D environments, the artists were able to create an immersive first-person experience for the audience. Once the viewer puts on the Vive VR glasses, a hypothetical virtual space unfolds before her or his eyes. Steering the experience is literally in the eyes of the beholder, as one's gaze plays a major role in this adventure in the wonderland of speaking things and moving walls.

11_

THE LACUNA SHIFTS, 2017

Depart

interaktive VR-Installation, Farbe, Ton

interactive VR installation, color, sound

Die von und in Zusammenarbeit mit sound:frame

DEPART (Wien)

<http://depart.at>

DEPART bezeichnet das Duo Leonhard Lass & Gregor Ladenhauf. Ihr künstlerisches Werk umfasst Arbeiten in den Bereichen Interactive Performance, Tanz, Theater, Multimedia, Mixed Media Installations und Netzkunst. Ihre Arbeiten bewegen sich im Spannungsfeld von Text, Bild und Ton und zielen auf eine holistische Verknüpfung von poetischen Momenten zu verzaubernden multimedialen Teppichen ab.

DEPART is the duo Leonhard Lass and Gregor Ladenhauf. Their artistic work deal with interactive performance, dance, theater, multimedia, mixed media installations, and net art. Their works are situated in the tension-filled areas between text, image, and sound. They aim to create a holistic combination of poetic moments and enchanting multimedia tapestries.

Sandra Gibson + Luis Recoder (New York)

www.gibsonrecoder.com

Das New Yorker Künstlerduo Sandra Gibson und Luis Recoder bezeichnet sich selbst als »ErmöglicherInnen einer erweiterten Idee von Kino, das nicht unbedingt außerhalb der Black Box stattfindet, aber auf jeden Fall innerhalb der Obskurität einer immanenten Dunkelheit.« Ihre Arbeiten basieren auf der Erweiterung der theatralen Aufführungsbedingungen des historischen Kinos, seien es der dunkle Raum oder das immersive Licht des Projektors.

The New York-based artist duo Sandra Gibson and Luis Recoder define themselves as "enablers of an expanded idea of cinema that doesn't necessarily take place outside of the black box but definitely within the obscurity of an immanent darkness." Their works are based on the extension of the theatrical performance conditions of historic cinema, including the dark room or the immersive projector light.

Wim Janssen (Antwerpen)

www.wimjanssen.be

Der belgische Künstler Wim Janssen studierte Experimentalfilm an der Sint-Lukas Hogeschool in Brüssel. Seine Arbeit umfasst Media Installationen, Video, Film und Skulptur. In einer charakteristisch minimalen Ästhetik zielt er dabei meist auf die Übersetzung eines spezifischen Mediums in ein anderes ab.

The Belgian artist Wim Janssen studied experimental film at Sint-Lukas Hogeschool in Brussels. His work includes media installations, video, film, and sculpture. His characteristically minimal aesthetics often aim for the translation of a certain medium into another.

Rainer Kohlberger (Berlin)

<http://kohlberger.net>

Der österreichische Künstler Rainer Kohlberger lebt als freischaffender Videokünstler und Mediengestalter in Berlin. Seine algorithmisch erzeugten Bilder entwickelt er für Raum-Installationen, Filme und Live-Performances. Die von ihm verwendete reduktionistische Bildsprache bewegt sich zwischen einem spielerischen Umgang mit konkreten Formen und Noise-Ästhetik.

The Austrian artist Rainer Kohlberger is a freelance video artist and media designer in Berlin. He uses the images he creates by way of algorithms for spatial installations, films, and live performances. The reductionist visual language he employs operates somewhere between a playful approach to concrete forms and noise aesthetics.

Lydia Nsiah (Wien)

www.lydiansiah.net

Lydia Nsiah, Film-/Medienwissenschaftlerin und Künstlerin mit den Schwerpunkten audiovisuelle Künste, historische Avantgarden und Werbung, Wahrnehmungstheorie und Archivpraxis. Sie ist Dissertantin an der Akademie der bildenden Künste, Wien und Filmemacherin mit Beteiligung an internationalen Festivals und Ausstellungen.

Lydia Nsiah is a film and media theorist and artist focused on audiovisual art, the historic avant-garde, and advertisement, perceptual theory, and archival practice. She is writing her doctoral thesis at the Academy of Fine Arts Vienna. As a filmmaker, she has participated in numerous international festivals and exhibitions.

Tony Lawrence (Sydney)

<https://vimeo.com/user20174660>

www.imdb.cf/name/nm5478745

Der australische Experimentalfilmer Tony Lawrence schuf alleine in der letzten Dekade ein umfassendes analoges Filmarchiv von mehr als sechshundert 8mm-, 9,5mm-, 16mm- und 35mm-Heimvideos, Wochenschauen und Archivmaterial. Er ist fasziniert von den oft zufälligen Erscheinungen, die altes und teilweise beschädigtes Zelluloid hervorbringt und damit traumartige Bilder, Halluzinationen und Visionen zu Tage bringt.

Over the past decade, the Australian experimental filmmaker Tony Lawrence has created an extensive analog film archive containing more than six hundred 8 mm, 9.5 mm, 16 mm, and 35 mm home videos, newsreels, and archival footage. He is fascinated by the often haphazard forms that emerge from old and partially damaged celluloid, conjuring dreamlike images, hallucinations, and visions.

Virgil Widrich (Wien)

www.widrichfilm.com

Der österreichische Regisseur, Drehbuchautor, Filmmacher und Multimedia-Künstler Virgil Widrich ist vor allem bekannt durch seine Kurzfilme und Multimedia-Projekte. Er ist einer der Gründer und Geschäftsführer der Multimediaproduktionsfirma checkpointmedia, leitet als Universitätsprofessor den Masterlehrgang *Art & Science* an der Universität für angewandte Kunst Wien und ist Inhaber und Geschäftsführer von *Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktion*.

The Austrian director, screenwriter, filmmaker, and multimedia artist Virgil Widrich is known primarily for his short films and multimedia projects. He is the founder and CEO of the multimedia production company checkpointmedia, teaches the master's program *Art & Science* at the University of Applied Arts Vienna, and is the owner and CEO of *Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktion*.

Antoinette Zwirchmayr (Wien)

www.antoinettezwirchmayr.com

Die österreichische Künstlerin und Filmemacherin Antoinette Zwirchmayr studierte an der Akademie der bildenden Künste Wien (Video und Videoinstallation) und an der Schule für unabhängigen Film bei Friedl Kubelka in Wien. Sie arbeitet an der Schnittstelle zwischen analogem Film und Fotografie. Ihre filmischen Arbeiten handeln von der Imperfektion - sowohl jener des Körpers als auch der des Materials selbst.

The Austrian artist and filmmaker Antoinette Zwirchmayr studied video and video installation at the Academy of Fine Arts Vienna and under Friedl Kubelka at the Schule für unabhängigen Film in Vienna. She works at the interface of analog film and photography. Her filmic works deal with imperfection—both of the body and of the material itself.

Eva Fischer

www.soundframe.at
www.evafischerav.co

Eva Fischer ist selbstständige Kuratorin, Visualistin, Kulturmanagerin und Dozentin. 2007 gründete sie das sound:frame Festival, das seit 2016 als Koproduktionsbüro agiert. Seit 2011 ist sie als Dozentin im Fach Audiovisuelle und Experimentelle Medien an der mdw sowie der FH St Pölten tätig. Seit 2016 leitet sie die Produktion der Diagonale Graz - Festival des österreichischen Films.

Eva Fischer is a freelance curator, visualist, cultural manager, and academic. In 2007, she founded the sound:frame Festival, which has been acting as a co-production agency since 2016. Since 2011, she has been a lecturer of Audiovisual and Experimental Media at the University of Music and Performing Arts and at the St. Pölten University of Applied Sciences. Since 2016, she has acted as the production manager at Diagonale Graz - Festival of Austrian Film.

Anna Högner

Anna Högner hat an der Friedrich-Schiller-Universität Jena Erziehungswissenschaft und Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Filmwissenschaft und Kulturtheorie digitaler Medien studiert. Seit 2015 ist sie im Filmarchiv Austria und im METRO Kinokulturhaus unter anderem als Ausstellungskordinatorin, Kulturvermittlerin und Kuratorin tätig.

Anna Högner studied pedagogy and media sciences with a focus on film theory and the cultural theory of digital media at the Friedrich Schiller University Jena. Since 2015, she has been working as an exhibition coordinator, art educator, and curator at Filmarchiv Austria and METRO Kinokulturhaus.

CREDITS

KünstlerInnen artists

DEPART Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf (Wien),
Sandra Gibson + Luis Recoder (New York),
Wim Janssen (Antwerpen), Rainer Kohlberger (Berlin),
Tony Lawrence (Sydney), Lydia Nsiah (Wien),
Virgil Widrich (Wien), Antoinette Zwirchmayr (Wien)

Ausstellungsteam exhibition team

Kuratorinnen curators: Eva Fischer (sound:frame), Anna
Högner (Filmarchiv Austria)

Produktion production: Eva Fischer, Anna Högner, Angie
Pohl (sound:frame)

Gestaltung und Grafik graphic design: MVD Austria
(Martin Embacher, Madlyn Miessgang, Michael Rieper,
Helene Schauer)

Marketing: Tomáš Mikeska, sound:frame / smoonr
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit media and public
relations: Larissa Bainschab

Vermittlungsprogramme education programs: Tomáš
Mikeska, Anna Högner

Digitale Technik digital engineering: Jakob Hütter,
Thomas Planitzer

Ausstellungsaufbau exhibition installation: Ignacio
Busch, Jakob Hütter, Thomas Planitzer, Reinhard Pölzl,
Dominik Schneider, Carl Schopf

Lektorat Proofreading: Marlis Schmidt

Übersetzung Translation: Georg Bauer

PartnerInnen partners:

Cinema Next

Diagonale

SponsorInnen sponsors:

Klangfarbe

Prifish

rausgebrannt

Klangfarbe



IN KOOPERATION MIT
IN COOPERATION WITH

SOUND:FRAME

