

**Zeitschrift:** Zoom : Zeitschrift für Film  
**Herausgeber:** Katholischer Mediendienst ; Evangelischer Mediendienst  
**Band:** 50 (1998)  
**Heft:** 5

**Artikel:** Grosse Ambitionen, vernetzte Welten  
**Autor:** Roessler, Kaba / Rácz, Christoph  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-931603>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 11.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Grosse Ambitionen, vernetzte Welten

Unter dem Motto «Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten» findet vom 19. bis 24. Mai in Luzern zum 18. Mal das Internationale Film-, Video- und Multimedia-Festival VIPER statt. Erstmals ist ein wissenschaftlicher Kongress integriert. Über die grossen Ambitionen eines kleinen Festivals.

Kaba Roessler  
und Christoph Rácz

**V**IPER – Der Name steht für Video und Performances. Das Festival versteht sich auch als Ort, an dem über die «Neuen Medien» und ihren Kontext reflektiert wird. So findet zum Thema «Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten» auch ein zweitägiger Kongress unter dem sinnigen Titel «Brave New Work» mit Vorträgen und Workshops statt.

Im Vorprogramm schreibt die Veranstalterin, dass sich »'Brave New Work' auf den vielbeschorenen Globalisierungsdiskurs« beziehe. Theoretisch aufgearbeitet werden «Stile der Globalisierung» und die «unterschiedlichen Flexibilisierungsfelder und -modi», in denen sich die *cultural workers*, wie sie im Programm genannt werden, bewegen. Einerseits geniessen sie als *freelancer* ihre Freiheit, andererseits stellt sich angesichts der Arbeits- und Erwerbslosigkeit die Frage, wie freiwillig ihre Situation tatsächlich ist. Es wird darüber nachgedacht, «inwiefern man für gutes Geld subkulturell-künstlerische Inhalte und Methoden verkauft» und damit zur kulturellen Globalisierung beiträgt. Damit verflochten ist ein Ästhetisierungsprozess, der die

Telearbeiterin und den *freelancer* als die neuen Helden der zukünftigen Arbeitswelt darstellt.

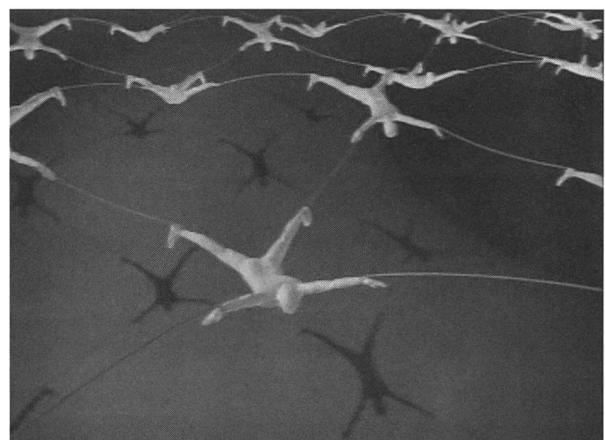
## Testfall Internet

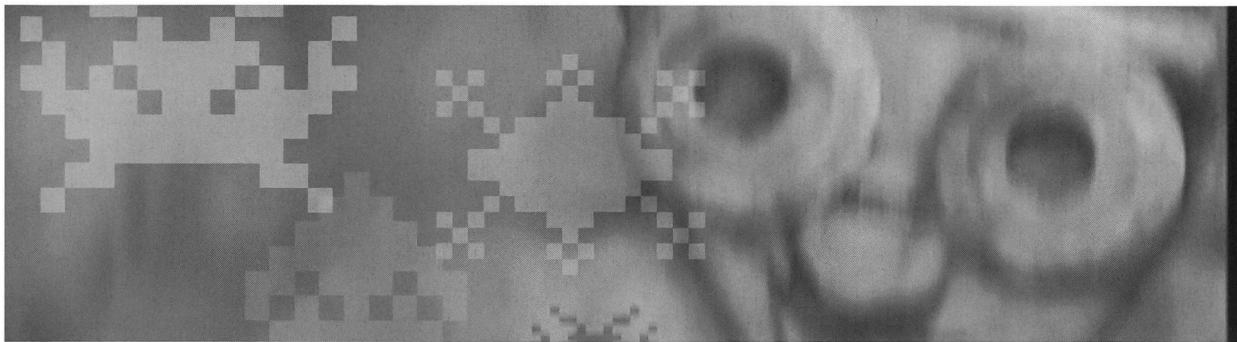
Das theoretische Programm und die Ansprüche des Kongresses sind eine Seite des Festivals, auf der anderen steht die Praxis. Beim Besuch der VIPER-Homepage rund einen Monat vor Veranstaltungsbeginn kam bald Ernüchterung auf: Ausser der Adressangabe und dem Veranstaltungsprogramm von 1996 sind keine Informationen abrufbar. Bei Redaktionsschluss war der VIPER-Server gar ganz ausgestiegen, weil technische Mängel behoben und eine gesamte Neukonzeption geplant wurden. Als mögliche Rettung wurden die Homepages der Referentinnen und Referenten des Kongresses besucht. Die vielversprechenden Titel wie «Kulturretheoretikerin» oder «Netzaktivist und Künstler» machten neugierig auf die betreffenden elektronischen Visitenkarten. Denn wer, wenn nicht sie, sollte die Herausforderungen des neuen Mediums annehmen und es mit Form und Inhalt gestalten? Sofern ihre Internet-Adresse aus-

findig gemacht werden konnte – was angesichts der fehlerhaften Angaben im Vorprogramm nicht immer möglich war – sind die Seiten entweder nicht aktuell oder (mit wenigen Ausnahmen) sehr textlastig. Im Zusammenhang mit Theoriebildung und Wissenschaft mag das durchaus angehen. Allerdings sollte man dann auf Titel wie «Netzaktivist und Künstler» besser verzichten und schlicht bei der Wissenschaft bleiben.

Da muss der Kongress noch mächtig zulegen. Unbestritten sind Arbeitslosigkeit, Neuverteilung der Arbeit und die Auswirkungen der Globalisierung wichtige Themen, die öffentlich verhandelt werden müssen. Die Fragen sollten aber auch mit Betroffenen diskutiert werden.

Sozialer Austausch wird auf andere Weise in den weiteren Sektionen des Hauptthemas «Unterhaltungsmaschine/Arbeitswelten» gross geschrieben. In der Casino-Bar soll ein täglich wechselndes Variété-Programm dem Ausleben von Sinnlichkeit und Unterhaltung Raum geben. Der Bezug dieser Programme zur Arbeit ist weniger einsichtig. Einige Künstler wollen durch Einblicke in Vor-





bereitungsarbeiten «hinter der Bühne» die Grenze zwischen Arbeit und Unterhaltung transparent machen...

### Arbeit, Spiel und Wirtschaft

Einen vielversprechenden Bezug zur Wirtschaftswelt leistet die Präsentation von Computerspielen auf der «Spielwiese» der Panorama-Lounge. Neben einem historischen Rundblick über die Geschichte der Computerspiele, die teilweise von ihren Erfindern selber vorgestellt werden, wird ein Podium mit Wirtschaftsvertretern zum Thema «Verwischung der Realitätsgrenzen beim Spielen von Wirtschaftsspielen auf dem Internet» organisiert.

Anders rückt die Wirtschaft in der Retrospektive ins Blickfeld: Aus dokumentarischer, fiktionaler und künstlerischer Perspektive nähert sich die Film- und Video-Retrospektive dem Thema – einem gänzlich traditionellen Tageseinteilungsraster folgend: Um 10.00 Uhr gibt's Dokumentarfilmmatineen; spätabends ist mit der Nocturne-Reihe «Spiel/Film» Unterhaltung angesagt. Die ausgewählten Dokumentarfilme setzen sich kritisch mit dem Einfluss der neuen Technologien auf

den Arbeitsprozess auseinander. Vor allem aber stehen die sozialen Auswirkungen, die zwischenmenschlichen Beziehungen im Zentrum der Filme: Harun Farockis «Die Schulung» (1986) porträtiert Manager in der Umschulung. «Well Done» (1994) von Thomas Imbach liefert verdichtete Beobachtungen aus einer High-Tech-Bürowelt. Als Abschluss erinnern zwei berühmte *cinéma vérité*-Kollektivfilme an den Mai 68: «La reprise du travail aux usines Wonder» sowie «L'an 01».

Die fünf Nocturnes, die «Spiel» und «Film» je ganz unterschiedlich verbinden, stehen in Beziehung zur «Spielwiese» und werden teilweise auch mit Referaten ergänzt: Neben Ridley Scotts «Blade Runner» (1982) und dem eben lancierten gleichnamigen Computerspiel, referiert Georg Seesslen über den «Medienverbund», also die Vermarktung eines Filmerefolgs in anderen Medien und deren Rückwirkung auf die Filmwelt. Herauszuhoben ist auch Chris Markers «Level Five» (1996), der begleitet wird von Yvonne Spielmanns Referat über «Die Wirklichkeit des Spiels im Film: Fälschung, Fäke und Simulation». Die Referatethemen bleiben aber auf der Ebene struktureller und ökonomischer Fragestellungen. Soziale Aspekte des Computerpielbrauchs werden ausgeklammert.

Auf die elementaren Ebenen des Spiels zurück führt schliesslich die Amsterdamer Videokünstlerin Nelly Voorhuis in ihrem Programm aus experimentellen Videos. Drei mit «Wort- und Sprachspiele», «Glücksspiel» und «Ballakrobatik» übertitelte Blöcke fassen je vier künstlerisch bearbeitete Videos der letzten 30 bis 40 Jahre zusammen. Kommentare und Diskussionsforen begleiten das Programm, das Kontroversen verspricht.

Kernstücke des umfangreichen VIPER-Angebots sind die beiden Programme mit innovativen Filmen und Videos. Im Internationalen Programm und in der Videowerkschau Schweiz werden insgesamt drei mit je 5000 Franken dotierte Preise vergeben.

Für die Videowerkschau Schweiz wurden aus rund 90 eingereichten Bändern 19 ausgewählt, die «experimentell und visuell innovativ» sind. Im Sinne eines Markts und Forums stehen alle eingereichten Arbeiten dem Publikum in der Panorama-Lounge – gleichzeitig auch Internet-Café – zur individuellen Visionierung zur Verfügung.

Am Donnerstagnachmittag wird anlässlich seines 75. Geburtstags Vlado Kristl, das videografische Enfant terrible der sechziger Jahre, mit einer Filmpräsentation geehrt. Und am Samstagabend präsentiert im videofocus 98 Alexander Hahn, zivilisationskritischer Schweizer Videokünstler, sein Werk und das seines Gastes, des New Yorker Schriftstellers James Minnis.

*Viper im Internet: [www.viper.ch](http://www.viper.ch)*

*Das detaillierte gedruckte Programm ist erhältlich bei VIPER, Postfach 4929, 6002 Luzern oder via Email: [info@viper.ch](mailto:info@viper.ch).*

Wer angesichts dieser teils auseinanderstrebenden, teils locker vernetzten Bereiche einen gemeinsamen Nenner sucht, hat es nicht leicht. Festivalleiterin Conny Voester setzt auf das individuelle Interesse der Besuchenden, für sich selber einen kohärenten Sinn zu finden. Gerade die Kongressthemen hätten aber die Chance geboten, sich insgesamt stärker auf drängende Themen zum Bereich Arbeit auszurichten. ■

