

**Sylvia Eckermann** <http://syl-eckermann.net/>

In den Arbeiten von Sylvia Eckermann (\*1962, Österreich) münden langjährige Form- und Mediendiskurse in kritische Reflexionen über die Gegenwart. Ihre Installationen können als räumliche und mediale Inszenierungen von Informationen in binären und physischen Umgebungen beschrieben werden, die sowohl individuelle als auch politische und ökonomische Interessen strukturieren. Ihre Kunst sucht die Herausforderung zwischen Diskurs und ästhetischer Praxis, zwischen analog und digital, zwischen solitärer künstlerischer Arbeit und kreativen Gruppenprozessen. Eckermann gilt als Pionierin der Game Art, in der seit Ende der 1990er Jahre Computerspiele zu künstlerischen Formaten ummodifiziert werden. Seit 2012 schafft sie auch skulpturale Arbeiten, die den virtuellen und physischen Raum miteinander verweben. 1987-1989 Mitglied der Künstlergruppe Gangart, 1989-2004 fuchs-eckermann, seit 2011 Mitglied der Technopolitics Research Group. Gemeinsam mit Gerald Nestler hat Eckermann die Kunstserie "The Future of Demonstration" entwickelt, die sich 2017 und 2018 mit neuen Formaten und Praxen der Kunst auseinandersetzt.

#### AUSZEICHNUNGEN

2018 Österreichischer Kunstpreis Medienkunst  
2014 Medienkunstpreis der Stadt Wien

#### RESIDENCIES UND STIPENDIEN

2020 Projektstipendium, Tel Aviv  
2016-17 Projektstipendium, Residency at the ISCP, New York  
2012 Österreichisches Staatsstipendium für Video- und Medienkunst  
2008 Artist in Residence: Peking, China  
2005/06 Artist in Residence: Chengdu, China  
1999 Artist in Residence: London, GB  
1998 Artist in Residence: Durham, Kanada  
1996 Artist in Residence: Fujino, Japan  
1992 Artist in Residence: Progetto Civitella d'Agliano, Italien

#### AUSGEWÄHLTE WERKE, PROJEKTE, AUSSTELLUNGEN

2021 Alles hat Grenzen NUR DER MONDFISCH NICHT, 2021  
Kurzfilm, Wien 2021, 30 min, Regie, Drehbuch: Sylvia Eckermann, Gerald Nestler

„PLATFORM AUSTRIA“ 17th International Architecture Exhibition, La Biennale di Venezia IT  
kuratiert von Peter Mörtenböck und Helge Mooshammer.

SENSING NATURE Positions between Nature and Culture  
- Galerie Heike Strelow, Frankfurt am Main DE, kuratiert von Mathias Kessler und Heike Strelow  
17. Mai - 16. July 2021, Gruppenausstellung.

2020 FEED  
8 Filmsequenzen.  
Ein Kunst im öffentlichen Raum Projekt in Verbindung mit der Intervention *Cliffhanger*  
der Künstler Steinbrener / Dempf & Huber.  
- Ötschergräben, NÖ. Sept. 2020 - Okt. 2021, AT

#### AUGENSCHHEIN

Eine Lichtinstallation für den öffentlichen Raum.  
- Stieglerhaus, Zentrum für Kunst, Kultur und Bildung, St. Stefan ob Stainz, AT

„ars electronica“ 2020, In Keplers Gardens  
- Online, Ars Electronica Selection Channel, 9. - 13. Sept. 2020

- 2019 „Hysterical Mining“ Kunsthalle Wien  
 „Deep Horizon - The Culture of Forecasting“ Kunsthalle Wien Karlsplatz  
 „Making Truth“ Vienna Artweek  
 „The Other is Oneself“ AIL Wien
- 2018 ESCALATOR. Lichtinstallation - Uniqua Tower, Wien.  
 THE FUTURE OF DEMONSTRATION PASSION. Kunstprojekt,  
 konzipiert und realisiert mit Gerald Nestler - Atelier Augarten, Wien.  
 MAKING THE BLACK BOX SPEAK - The Future of Demonstration  
 PASSION, Episode 3, Atelier Augarten, Wien.
- 2017 VERMÖGEN. Lichtinstallation - Uniqua Tower, Wien.  
 THE FUTURE OF DEMONSTRATION VERMOEGEN - Reaktor, Wien.  
 WHISPER. Status Code : No Entity Found. Digitales Video/ Sound, Text: Gerald Nestler,  
 - Kunsthalle Wien  
 - Austrian Cultural Forum New York  
 - P! Broome Street, New York  
 - Goldsmiths, London - Art Center/South Florida, Miami Beach.
- 2016 INTEGUMENT. Digitale Pigmentdrucke.  
 „da 2: Dada and current positions in art“, Museum Macura, Novi Banovci, Serbien  
 „art & function“, Kunsthaus Muerz, Mürrzusschlag.
- 2015 SINGULARIUM. Interpassives Objekt. Audio-visuelle Skulptur  
 - „Social Glitch“, Kunstraum Niederösterreich.
- 2014 DIGITAL MONSTERS DON'T BLEED. Rauminstallation  
 Einzelausstellung - kunstraum BERNSTEINER, Wien  
 GLYKON. Skulptur - „Die Große Illusion“. Atelier Steinbrener/Dempf, Wien.  
 ADREAMLESSMIND. Siebdruck auf Bettwäsche - „Festival Intime Räume | Von der Realität  
 des Träumens und dem Albtraum der Realität“. IMA, Institut für Medienarchäologie, Hainburg.  
 TELLURIC FORCE II. 360° Projektion, Computeranimation, 5.1 Sound  
 - „NWEAMO Festival“, Heikoff Dome Theater, San Diego, Kalifornien USA.
- 2013 CARTOGRAPHY OF THE INTANGIBLE. Leuchtkasten  
 - „Little bit of history deleting“. Gallery Peithner-Lichtenfels, Wien.  
 SOUND OF SIRENS. Soziale Online Plattform / Video Portal,  
 in Zusammenarbeit mit Edgar Honetschläger. (2012-13).
- 2012 PROBABILIS. Rauminstallation. Einzelausstellung - kunstraum BERNSTEINER, Wien.  
 TELLURIC FORCE I. Computeranimation, Sound, Monitor, Holzrahmen - „Parkfair Arte Noah,“ Wien.  
 CRYSTAL MATH. Videoinstallation, 5.1 Sound, 5000 m Nylondraht  
 - „Glitch“, medien.kunst.tirol, Kunstraum Innsbruck  
 - „parafloWS.7, Reverse Engineering“, weisses haus, Wien  
 - kunstraum BERNSTEINER | Basement, Wien.  
 NAKED EYE. Einzelausstellung, Rauminstallation - kunstraum BERNSTEINER, Wien.  
 REIGEN. Digitales Video - „Vienna Art Week“, Dorotheum Wien.
- 2008-11 BREATHE MY AIR - A Paradoxical Conversation Piece. 3 Kanal Video, 118:14',  
 Englisch, Deutsch, Chinesisch, Untertitel: E/CN.  
 Drehbuch, Kamera, Schnitt: Sylvia Eckermann / Gerald Nestler  
 - „refuse the shadow of the past“, University Museum and Art Gallery, Hongkong CN, 2014  
 - Four Zero Space, Hangzhou CN, 2010  
 - „Mifan“, Babu Art Space, Shenzhen CN, 2009  
 - „Mifan“, Anni Art Gallery, 798 Dashanzi Art District, Peking CN, 2009  
 - CPU:798 Art Space, Peking CN, 2008.
- 2009 THE TREND IS YOUR FRIEND!  
 Performative mediale Anordnung. Rauminstallation - MKL / Kunsthaus Graz
- 2008 IM NEUNTEN HIMMEL ODER DAS ANDERE ENDE EUROPAS. Rauminstallation,  
 interaktive audio-visuelle Installation - Museum Stein, permanente Installation 2008-09.

- 2007 SPIEGELZELLEN. Begehbare, interaktive Environment, Game Mod - Feature Project der ars electronica 2007 - „Acting in Utopia“, Linzer Landesgalerie, Linz.
- 2006 PLASTIC TRADE-OFF. Metaperformatives Spiel in Echtzeit / Intervention zu Börsenmärkten. Kinetische Lichtinstallation; mit Gerald Nestler - „WORKING\_WORLD.NET. Arbeiten und Leben in der Globalisierung“, Museum Arbeitswelt Steyr. WET F{R}ICTION. Digitales Video - „PLAY(S)“, International Digital Art Festival, Changzhou CN.
- 2005 N O W H E R E - EIN WELT RAUM SPIEL. Rauminstallation und Virtuelles Environment, Game Mod  
 - „ Civilization IV – Age of Empire“, International Art + Technology Festival, Athen. 2006  
 - „PLAY(S)“, International Digital Art Festival, Changzhou CN, 2006  
 - 11-ARTCOM, Dashanzi 798 Art District, Peking CN, 2006  
 - aut. architektur und tirol, Innsbruck, 2006  
 - Ausstellungszentrum Heiligenkreuzerhof der Universität für angewandte Kunst, Wien, 2005.  
 RAUMATMEN. Digitales Video  
 - „Raumstation Skylab 5“, Kindermuseum ZOOM, Museumsquartier Wien.  
 MIRRAGE. A sight-specific interactive feedback circuit, Game Mod - Tonspur, Museumsquartier Wien.
- 2004 RESERVOIR\_BOTS. Game Mod für audio/visuelle Live Performances  
 - Institut für neue Kulturtechnologien/t0, Wien, 2005  
 - „Lange Nacht der Museen“, Künstlerhaus Wien, 2004.

#### Ausstellungstätigkeit als Mitglied von fuchs-eckermann, 1989-2004

- 2004 FUTURE DJ. Game Mod for Djs - Band on the Wall, Manchester  
 - „Reserve der Form“, Künstlerhaus Wien.
- 2003 FEMCITY. Game Mod. MultiuserInnen Game für Mädchen.  
 Im Auftrag von: Frauenbüro Wien - „Third Places“, steirischen herbst, 2004, Graz.  
 FLUID - ARENA OF IDENTITIES. Game Mod. Multiuser Game um Identitäten, Identitätsbrüche und Identitätsdekonstruktion. Rauminstallation und Virtuelles Environment für 3 Player  
 - „artgames - Analogien zwischen Kunst und Spiel“, Ludwig Forum für internationale Kunst, Aachen, 2005/06  
 - „ISEA“, KIASMA Museum of Contemporary Art, Helsinki, 2004  
 - „GameArt“ Völklinger Hütte, Völklingen, 2004  
 - „cyber@rt“, Bilbao, 2004  
 - „games. Computerspiele von KünstlerInnen“, hardware medien kunst verein  
 - PHOENIX Halle, Dortmund, 2003  
 - „SELFWARE. politics of identity - games“, Kulturhauptstadt Graz 2003.
- 2001 EXPOSITUR - a virtual knowledge space, Einzelausstellung, Game Mod. Game Art Installation  
 - KIASMA Museum of Contemporary Art, Helsinki, 2002  
 - „Unternehmen Capricorn“, kuratiert von Christoph Steinbrener, Karmelitermarkt, Wien, 2001.  
 LEVELBOSS ON HOLIDAY. 4 Kanal Video, Computeranimation - kuratiert von Unit-f, Bregenz.
- 2000 PLAN-it! Interaktive, medienarchitektonische Skulptur für die Mind Zone im Millennium Dome in Kooperation mit Herbert Lachmayer, Art+Tek Institut Linz.  
 Ausstellungsarchitektur: Office Zaha Hadid  
 - „The Mind Zone“, kuratiert von Zaha Hadid, Millennium Dome London.
- 1999 HOTEL SYNTHIFORNIA. Unreal Mod Game Level - „SYNWORLD playwork:hyperspace“, kuratiert von Konrad Becker, Institut für neue Kulturtechnologien/t0, Museumsquartier Wien.
- 1998 SOUNDCALENDAR. Netzprojekt mit internationalen TeilnehmerInnen.Toronto.  
 PATCH-WORK/PATCH-LIFE. Video- und Soundinstallation - „Work@Culture. BÜRO. Inszenierung von Arbeit“, kuratiert von Herbert Lachmayer, Landesmuseum Linz.  
 <VSPACE="4">. Interaktive Video- und Soundinstallation für einen Lift  
 - „Archiv X“, OK Offenes Kulturhaus Oberösterreich, Linz.

- 1997 SELFCONTAINED. Phone terror project - Institut für neue Kulturtechnologien/t0, Museumsquartier Wien.  
 JAPAN DIARY. Tagebuch einer Reise durch Japan. Netzprojekt.  
 BAD ROOM. Audio-visuelle Rauminstallation - Muu Media Base, Helsinki.
- 1995 ALIENS. Netzprojekt - Ausstellung zur Diagonale, kuratiert von Konrad Becker, Salzburg.  
 JUMPING. Site-specific Art, Video- und Soundinstallation  
 - „EAST“, Selectors: Marian Goodman / Giuseppe Penone,  
 Sainsbury Centre for Visual Arts, Norwich GB.
- 1994 MOON RIVER. Unterwasser Installation - „sounds from elsewhere“, Titanik Gallery, Turku FI.
- 1993 REWIND. Interaktive Computer Installation - „Safe“, Mediagalleria, Turku FI.  
 LINK. a para-realistic staircase. Site-specific Installation - ISEA 94,  
 Ateneum Art Museum, Helsinki, 1994 - „Sound“, Museion, Bolzano, 1993 - Kunsthalle Wien, 1993.
- 1991 ENTRÉE SORTIE. Bild- und Klanginstallation - Instituto Nacional de Bellas Artes,  
 Mexico City, 1992 - Galerie Theuretzbacher, ORF Kunstradio, Wien, 1991  
 WIEN 1991. MOMENTAUFNAHME EINER STADT. Bild- und Klanginstallation  
 - „Stadtträume - Stadtträume“, Kunsthalle Szombathely, 1998  
 - Einzelausstellung, Center of Arts, Cairo, 1992.  
 WIEN 1991. MOMENTAUFNAHME EINER STADT.  
 Begehbare Bild- und Klanginstallation in einem eigens konstruierten Pavillon  
 - Sonderausstellung des Historischen Museums der Stadt Wien, Karlsplatz, Wien, 1991

#### Ausstellungstätigkeit als Mitglied der Forschungsgruppe Technopolitics

- 2021 LEBEN UNTER DER KURVE. Spiel im öffentlichen Raum. Gefördert von SHIFT.  
 2019 „DEEP HORIZON. The Culture of Forecasting“, Kunsthalle Karlsplatz Wien

#### TRACING INFORMATION SOCIETY – A Technopolitics Timeline.

Eine Ausstellung als kuratierter Wissenraum wurde an folgenden Orten gezeigt:

- 2018 “Sigradi”, Universidade de São Paulo. São Carlos, Brasilien.  
 “Seoul Mediacity Biennale”, Seoul Museum of Art. Südkorea.
- 2017 “Patchlab Festival”, International Digital Art Festival in Krakau, Polen.  
 Connecting Spaces, Hong Kong.  
 “transmediale”, NgBK Neue Gesellschaft für bildende Kunst, Berlin.
- 2016 Stadtwerkstadt, Linz.  
 MAK, Österreichisches Museum für angewandte Kunst / Gegenwartskunst, Wien.  
 Kunsthalle Wien (Technopolitics Salon).  
 “Social Glitch”, Kunstraum Niederösterreich, Wien.
- 2015 “Vienna Open”, Karlsplatz, Wien.

**Der Wiener Kreis - Aktualität in Wissenschaft, Literatur, Architektur und Kunst**  
Ulrich Arnsward, Friedrich Stadler, Peter Weibel (Hgs.)  
LIT Verlag, Wien 2019  
S. 53, 55

**Kunstforum International**  
Bd. 251, Museumsboom, 2017  
VERMÖGEN UND PASSION  
The Future of Demonstration 2017/2018  
Sylvia Eckermann und Gerald Nestler im  
Gespräch mit Petra Noll-Hammerstiel  
S. 330-332

**The Systemic Image:  
A New Theory of Interactive Real-Time Simulations**  
Inge Hinterwaldner  
MIT Press, 2017; ISBN: 9780262035040  
S. 120/121, 244/251, Cover

**The Pioneers of Game Art:  
From ArsDoom to Sim Bee**  
Mathias Jansson  
Lulu.com, 2015  
S. 47-50

**SOCIAL GLITCH**  
Ausstellungskatalog (25.09.2015 - 05.12.2015)  
ISBN 978-3-200-04408-1; 136 Seiten  
Sylvia Eckermann, Gerald Nestler, Maximilian Thoman

**SYLVIA ECKERMANN Algorithmisiert**  
208 Seiten / Hardcover  
Czernin Verlag, 2014  
Deutsch/Englisch

Stephan Schwingeler  
**Kunstwerk Computerspiel – Digitale  
Spiele als künstlerisches Material**  
Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse  
2014, transcript Verlag, Bielefeld  
S. 26/181

**What's next? Kunst nach der Krise**  
Johannes M. Hedinger und Torsten Meyer  
Kulturverlag Kadmos, Berlin, 2013.  
Kunst fördert Wirtschaft  
Zur Innovationskraft des künstlerischen Denkens  
Ursula Bertram. S. 149-160

**Kunstforum International**  
Bd. 200, Kunst und Wirtschaft I 2010  
Dieter Buchhart, Gerald Nestler (Hgs.)  
Irina Athanassakis: „Fin Arts- Die feine Kunst  
und die Kunst der Finanzen“. S. 75+78

**Die Kunst des Einzelbilds, Animation  
in Österreich – 1832 bis heute**  
Verlag Filmarchiv Austria  
Herausgeber: Christian Dewald, Sabine Groschup,  
Mara Mattuschka, Thomas Renoldner. (2010)  
S. 150/304/314/384

**The Trend Is You Friend!**  
MKL / Kunsthaus Graz, Ausstellungskatalog  
Sylvia Eckermann, Gerald Nestler (Hgs.)  
Graz 2009mifan-the first 15 artists from Austria  
Ausstellungskatalog 2009  
Mazine.ws (Hg.)

**Interface Cultures  
Artistic Aspects of Interaction**  
Christa Sommerer, Laurent Mignonneau,  
Dorothee King (Hgs.) August 2008,  
Sylvia Eckermann:  
„Virtual Knowledge Spaces in the Art Context“  
S. 333-344

Roberto Simanowski  
**Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft  
Kultur - Kunst - Utopien**  
„fluid-arena of identities“  
Reinbeck bei Hamburg  
rowohlts enzyklopädie 55696: 2008  
S. 149

**Goodbye Privacy, Ars Electronica 2007**  
Gerfried Stocker, Christine Schöpf (Hgs.)  
Hatje Cantz Verlag  
Martin Hochleitner, Dieter Buchhart,  
Anna Karina Hofbauer: „Acting in Utopia“  
S. 368-371

**Digital Performance  
A History of New Media in Theater, Dance,  
Performance Art, and Installation**  
By Steve Dixon  
MIT-Press, 2007, S 21, 611, 612

**Yx**  
fluid taxonomies – enlited elevation – voided dimensions  
– human derivatives – vibrations in hyperreal econociety  
Gerald Nestler (Hg.) 2007  
SCHLEBRUEGGE.EDITOR  
S. 154-163, 214-215

**Videogames and Art**  
Andy Clarke und Grethe Mitchell (Hgs.)  
intellect Bristoll, UK / Chicago USA, 2007  
S. 16, 33, 168

**Transmedialität  
Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren**  
Herausgegeben von Urs Meyer, Roberto  
Simanowski und Christoph Zeller  
Wallstein Verlag, Göttingen, 2006  
S. 104/105/324

**nowhere – ein welt raum spiel**  
Ausstellungskatalog  
Sylvia Eckermann, Gerald Nestler (Hgs.)  
Beijing, 2006

**WORKING\_WORLD.NET****Arbeiten und Leben in der Globalisierung**

Ausstellungskatalog  
 Josef Weidenholzer, Verein Museum Arbeitswelt (Hg.)  
 Verlag Turia+Kant, 2006  
 „Plastic-trade-off: Gerald Nestler & Sylvia Eckermann“  
 S. 82-83

**NINTH LETTER**

Vol. 3 No 1 Spring/Summer  
 University of Illinois  
 Joseph Squier, Nan Goggin: „Only a Game“  
 Sylvia Eckermann: Nowhere“  
 S. 82-83

**EIKON**

Internationale Zeitschrift für Photographie und Medienkunst  
 Heft 56, 2006  
 Öster. Institut für Photographie und Medienkunst (Hg.)  
 Patricia Grzonka: „Elektronische Kunst und  
 künstlerische Netzwerke in Österreich seit 1990“  
 S. 63-74

**EIKON**

Internationale Zeitschrift für Photographie und Medienkunst  
 Heft 54, 2006  
 Öster. Institut für Photographie und Medienkunst (Hg.)  
 Li Zhenhua: „Media Art in Beijing and  
 its links to Austrian Media Art“  
 S. 56-63

**Kunstforum International**

Bd. 180, 2006  
 Jens Rönnaug artgames - Analogien  
 zwischen - Kunst und Spiel  
 Ludwig Forum für Internationale Kunst,  
 Aachen, 16.12.2005 - 19.3.2006. S. 337

**Kunstforum International**

Bd. 178, Kunst und Spiele II 2005/06  
 Dieter Buchhart, Mathias Fuchs (Hgs.)  
 Olly Farshi: „Klangspiele“  
 S. 71-75

**Kunstforum International**

Bd. 176, Kunst und Spiele I 2005  
 Dieter Buchhart, Mathias Fuchs (Hgs.)  
 S. 89

**Farbenhäuser Lichtgewächse**

Ausstellungskatalog  
 Rainer Hablik, Sandra Manhardtseder (Hgs.)  
 Folio Verlag, 2006  
 Sylvia Eckermann, Gerald Nestler, Oliver  
 Irschitz: „Back to nowhere“  
 S. 130-145

**artgames**

**Analogien zwischen Kunst und Spiel**  
 Ausstellungskatalog  
 Ludwig Forum für Internationale Kunst (Hg.), 2005  
 Sylvia Eckermann, Mathias Fuchs:  
 „fluid – arena of identities“  
 S. 70-71

**Reserve der Form**

Ausstellungskatalog  
 Angelika Fitz, Klaus Stattmann & Künstlerhaus Wien (Hgs.)  
 Verlag: Revolver – Archiv für aktuelle Kunst, 2004  
 „Future DJ“  
 S. 271

**Third Places**

Ausstellungskatalog  
 Steirischer Herbst (Hg.)  
 Verlag: Revolver – Archiv für aktuelle Kunst, 2004  
 „Femcity“. S. 112-116

**springerin**

Band X Heft 1 2004  
 Alessandro Ludovico: „Jenseits der Regelhörigkeit – Wie  
 Videospiele-Kunst Bedeutungen von Software ändert“  
 S. 14, 15

**Games**

**computerspiele von künstlerinnen**  
 Ausstellungskatalog  
 hardware medienkunstverein / Tilman Baumgärtl (Hgs.)  
 Verlag Revolver, 2003  
 „fuchs-eckermann: fluid“  
 S. 60-61

**GameArt**

Ausstellungskatalog / Exhibition Catalogue  
 Meinrad Maria Grewenig, Otto Letze (Hgs.)  
 Verlag Hatje Cantz, 2003  
 „fuchs-eckermann: fluid“  
 S. 82-83

**SELFWARE.file 01**

**Politics of Identity**  
 MiDiHy + MVD (HG) 2003  
 Mathias Fuchs: „Games People Play“  
 S. 96-101

**Expositur – A Virtual Knowledge Space**

Ausstellungskatalog  
 Sylvia Eckermann, Mathias Fuchs & KIASMA  
 Museum of Contemporary Art Helsinki (Hgs.)  
 Helsinki, 2002

**Unternehmen Capricorn**

**Eine Expedition durch Museen**  
 Ausstellungskatalog  
 Christoph Steinbrener (Hg.)  
 Triton Verlag Wien, 2001  
 fuchs-eckermann: „Games People Play“  
 S. 126-131

**Architektur Aktuell 6/2001**

Springer Verlag  
 Friedrich Achleitner Marco De Michelis,  
 Christian Reder (Hgs.)  
 Elke Kransny: „Unternehmen Caprocorn“  
 S. 10

**fuchs-eckermann**

Projects / Arbeiten 89-01, Triton Verlag Wien, 2000  
 Sylvia Eckermann, Mathias Fuchs (Hgs.)

**Architektur & Bau Forum**

März/April 2000

Österreichischer Wirtschaftsverlag (Hg.)

„Plan-It! Eine medienarchitektonische

Skulptur zum ‚Suspended Cube‘

der Mindzone im Millenium Dome“

S. 24-25

**a minima::7**

contemporary visual and conceptual proposals

Espacio Publicaciones (Hg.) 2004

ISSN 1697-7777

Sylvia Eckermann, Mathias Fuchs: „Dead or Alive“

S. 80-95

**ISEA 94**

Ausstellungskatalog

Minna Tarka (Hg.)

Publication series of the University of Helsinki UIAH 1994

Sylvia Eckermann, Mathias Fuchs: „Link“

S. 105

**WIEN 1991 – Momentaufnahme einer Stadt**

eine Installation von Sylvia Eckermann + Mathias Fuchs

Ausstellungskatalog

Historisches Museum der Stadt Wien, 1991 (Hg.)

**Kunstforum International**

# 156, August – Oktober 2001

Dieter Buchhart: „Unternehmen Capricorn“

S. 442-444

**ArchivX**

**Investigations of Contemporary Art**

Ausstellungskatalog

Elisabeth Madlener, Elke Krasny (Hgs.)

Center of Contemporary Art, Oberösterreich, 1998

Elke Krasny: „fuchs-eckermann <vspace="4">“

S. 164-169