Werkbeiträge 2003: Film, Video, Netzkunst

Die Jury:

Walo Deuber, Regisseur und Drehbuchautor, Zürich
Protoplast Aktionsgesellschaft, vertreten durch Philippe Cuny, Basel
Claudia Remondino, Kamerafrau und Musikerin Zürich
Reinhard Storz, Dozent HGK Basel, Herausgeber von xcult.org
Annina Zimmermann, freie Kuratorin/Kritikerin, Basel

Vertreterin der Wettbewerbskommission (beratend, ohne Stimmrecht):
Gabi Widmer, Luzernaz.

Zunächst einmal grossen Dank an die vielen Künstlerinnen und Künstler, die uns an ihren Projekten für den Wettbewerb teilhaben liessen. Die Jury traf sich zur Vergabe im Bereich „Visuelle Medien: Film, Video, Netzkunst“ reich informiert, bildersatt und hoch motiviert – und stand vor mehreren Herausforderungen:

Da waren zunächst die 30 Projekte zu visualisieren, die ja erst als Dossiers und Entwürfe in unterschiedlichen Stadien vorlagen. Zudem hatte die Luzerner Wettbewerbskommission mit ihrer Ausschreibung kühn vorgeschlagen, Film, Video und Netzkunst für direkt vergleichbar zu halten. Das führte auch in der Jury mit ihren unterschiedlichen professionellen Hintergründen zu Diskussionen: im Vergleich zum Film schien Netzkunst und Video ungleich kostengünstig und dadurch effizient, während die Filmer und Filmerinnen meist über viel konkretere Vertriebskanäle verfügten und auf ein grösseres Publikum zählten als die Arbeiten im Kunstkontext. Gerade für eine professionelle Förderung grosser Filme oder TV-Serien stand uns, angesichts vieler verführerischer Eingaben auf professionellem Niveau, mit insgesamt CHF 60'000 aber sehr wenig Geld zur Verfügung.

Bei näherer Betrachtung trafen wir erfreut auf so unterschiedliche Arbeitshaltungen und Ambitionen, dass eine Einteilung in Film, Video oder Netzkunst sich bald erübrigte. Auch die Pilotsendung einer Trickfilmsatire, die Dokumentar- und Spielfilme vertrauen längst auf digitale Mittel, z.B. für Animation und Specialeffects. Ein Kurzfilm auf 35mm fände Interesse im Kunstkontext. Videoaufnahmen sind Basis für geloopte Projektionen, interaktive Installationen und performative Settings. Auch Internet und CD-Rom werden so unterschiedlich wie unterhaltsam verwendet für muntere Games, hintergründige Netzkunstprojekte oder zur Promotion der eigenen oder anderer Leute Kunstproduktion. Einzelne Kunstschaffende, die sich sonst eher mit Malerei und Fotografie beschäftigen, erwogen ein erstes Mal den Nutzen digitaler Medien für ihre Anliegen – vielleicht gar durch den Wettbewerb ermutigt?

So legten wir die Überlegungen zu Sparten und ihrer Gewichtung schliesslich ganz bei Seite und beurteilten in kontrovers und hartnäckig geführtem Gespräch die Projekte nach ihrem inhaltlichen Engagement und den Erfolgsaussichten ihrer technischen, formalen und kommunikativen Strategien. Vier der Eingaben möchten wir nun im Namen des Kantons und der Stadt Luzern je einen Beitrag von CHF 15'000 zukommen lassen. Zwei werden ihn für Recherche und Entwicklung nutzen, zwei, um ein bereits weit fortgeschrittenes, herausragendes Projekt an die Öffentlichkeit zu bringen. Gemeinsam ist diesen Autorinnen und Autoren – so wird im Rückblick deutlich – dass sie gesellschaftliche Entwicklungen aufmerksam wahrnehmen, kritisch kommentieren und dafür zwar unterschiedliche, den Anliegen aber Mass geschneiderte Medien und Bildsprachen entwickeln.

Edwin Beeler

Büezer und Gramper Bahngeschichten, Dokumentarfilm

wd. Indem die Jury Edwin Beeler einen Werkbeitrag von Fr. 15'000.- für die Fertigstellung seines Kinofilmprojekts "Büezer und Gramper – Bahngeschichten" zuspricht, trägt sie dem Argument Rechung, wonach ein Dokumentarfilm erst am Schneidetisch zur eigentlichen filmischen Erzählung wird. In der

Eingabe legt der erfahrene Filmemacher Beeler von seinem bereits weit fortgeschrittenen Projekt überzeugendes Material für einen wertvollen Beitrag zu Geschichte, Gegenwart und Zukunft der Kultur des öffentlichen Verkehrs in unserem Land vor.

Von ausschlaggebender Bedeutung waren für die Jury ausserdem die Kompetenz und der klar deklarierte Standpunkt des Filmautors, von welchem her er seinen Gegenstand angeht: von "unten" – von der Praxis des Bahnarbeiters und der Bahnarbeiterin her, deren Kind der Antragsteller nicht nur im übertragenen Sinn, sondern im konkreten Leben als Sohn eines Bahnarbeiters und einer Bahnkantinenköchin ist. Mit der Vergabe verbindet die Jury die Hoffnung, dem Künstler dabei zu helfen, seinen persönlichen Bezug mit der öffentlichen und sozialen Relevanz seines Themas zu einem emotional farbigen Ganzen zu verbinden.

Urs Hofer, in Zusammenarbeit mit Rafael Koch und Michael Schnyder

„ Encyclopaedizer“, Netzkunst

phc. Bei der Eingabe von Urs Hofer war sich die Jury schnell einig: Seine „digitale Wissensmaschine“ als „World Brain“ erscheint als interessanter Kommentar zu Google und dem Verständnis des Internets als “Vernetzung des Weltwissens”. Die Hersteller der Online-Maschine namens „Encyclopaedizer“, die auf Stichwortanfragen hin aus dem Angebot des www ein übersteigertes Sample aus Text- und Bildbausteinen zur Antwort gibt, agieren als Lieferanten von neuen Begriffen (Definitionen) von eingegebenen Wörtern. Als Resultat dieser Bemühungen soll letztlich eine “absolute Enzyklopädie im Netz” entstehen.

Der „Encyclopaedizer“ liefert eine überzeugende Antwort auf die aktuelle Frage: Wie können wir mit den wachsenden Bergen von Informationen im Internet und in der Gesellschaft umgehen und diese zu individuellem Sinn synthetisieren? Die dokumentierte Professionalität von Hofers Arbeit, seine viel versprechende Vernetzung mit talentierten Kollegen, seine kreative Nutzung des Internet und das unser Erachtens optimale Verhältnis von Aufwand und Ertrag beim Projekt „Encyclopaedizer” haben die Jury bewogen, diese Arbeit mit 15'000 Franken auszuzeichnen. Verbunden mit dieser Förderung ist die Aussicht, dass diese Arbeit weitergeführt und -entwickelt wird und der Öffentlichkeit bald online zur Verfügung steht.

Barbara Naegelin

„ The Trivial Pursuit of Happiness“, Performance und DVD

rs. Barbara Naegelin versteht ihr „triviales Streben nach Glück“, wie der Titel übersetzt heisst, als Forschungsprojekt: wie bewirkt man durch Bilder und Musik Glücksgefühle? Welche Methoden der medialen Glücksentfaltung praktiziert die Esoterik-Branche und die Unterhaltungsindustrie? In Selbstversuchen entwickelt die Künstlerin eigene audio-visuelle Stimulanzien und Anleitungsverfahren für unser Harmoniebedürfnis. Sie zielt nicht auf das schnelle Gelächter des Publikums über eine karikierende Spiegelung des Eso- und Schlager-Gewerbes, das wäre billig zu haben. Ihre eigenen und unsere Ängste und Wellness-Bedürfnisse will sie ernst nehmen - schliesslich war auch die 'hohe Kunst' schon immer eine Meisterin im Massieren unserer diversen Gefühlsnerven. Auf DVD wird Barbara Naegelin uns Bilder und Klänge, Verhaltensanleitungen und Karaoke-Offerten zur Anwendung empfehlen. Anlässlich ihrer Promotionsanlässe für die DVD wird sie solche Anwendungen in einer Performance auch live vorführen. Auch dieser für Liveauftritte von Naegelin entwickelte 8Modus, Bilder im wörtlichen und übertragenen Sinne auf den Körper zu projizieren, hat die Jury in das Projekt gerne investieren lassen.

Elke Lehrenkrauss und Claudia Schmid

postpan, ein digitales Panorama

cr. Claudia Schmid und Elke Lehrenkrauss haben mit ihrer Idee, das Panorama aus dem 19. Jahrhundert weiterzuentwickeln und zeitgemäss umzusetzen, überzeugt. Entstehen soll eine riesige interaktive Multiscreenprojektion. Durch die collagenhafte Verarbeitung einer Bildersammlung unterschiedlichster Art,

Materialität und Grössenverhältnisse entsteht eine surreal-digitale Welt, die in einem endlos loopenden Panoramaschwenk am Auge des Betrachters vorüberzieht.

In dieser Welt wohnen Menschen, die in der Laufbahn ihres Alltags gefangen sind. Stereotype Personen, deren Handlungen ritualisiert, überspitzt und vereinfacht sind, gefangen in der bewusstlosen Banalität des Alltags. Jeder zieht seine Bahn und dann und wann kreuzen sie sich. Interessant an dem Projekt ist auch wie Interaktivität für die Betrachter und Betrachterinnen ins Spiel kommt, die hier im Modell quasi trainieren, was auch im eigenen Leben womöglich nützlich sein könnte: Per Mausklick kann man in das Geschehen eingreifen und die aufeinander abgestimmten Bahnen brechen, neue Kreuzungspunkte und somit auch neue Geschichten entstehen lassen.

An die weitere Forschung und Entwicklung des „Panorama“ möchte die Jury mit 15'000 Franken beitragen und hofft, dass sich mit diesem Anschub für das ambitionierte Projekt noch andere Gremien gewinnen lassen.