

Georg Christoph Tholen

Zur Zukunft des Viper-Festivals, Basel¹ (2002)

Das bisherige Konzept des Viper-Festivals ist innovativ und bedarf doch einer Revision. Einem grösseren Publikum zu zeigen, wie die Medienkunst im digitalen Zeitalter ihren eigenen Standort sucht und findet, bleibt ein förderungswürdiger Anspruch. Ihn einzulösen bedarf jedoch der Umgestaltung der Art und Weise, wie die einzelnen Medienkünste (Film, Video, CD-ROM, Internet usw.) „ausgestellt“ werden können. Eine verbesserte Präsentation der künstlerischen Arbeiten hätte m. E. folgende Aspekte zu berücksichtigen:

Erstens ist eine veranschaulichende Übersetzung der digital basierten Werke (CD-ROM, Internet, Netzkunst, usw.) nötig. Die karge Oberfläche der nur individuell bzw. 'einsam' zu bedienenden Monitore, montiert auf ungemütlichen Tischen, muss ersetzt oder ergänzt werden durch eine während der Ausstellung temporär in Szene gesetzte wahrnehmungsgerechtere Performanz. Dies ist kuratorisch und technisch möglich, wie beispielsweise Führungen zu dem wegweisenden Netzkunst-Projekt der Künstlergruppe ‚Jodi‘ im ‚Plug In‘ bestätigen: eine geschickte Visualisierung kann ein nicht-computerverstärktes (zumeist älteres) Publikum in die Geheimnisse der digitalen Welten so einführen, dass Denkbilder über die zunehmende Medialisierung unseres Alltags entstehen, zeitnah und nachhaltig. Die Sichtbarkeit, Hörbarkeit, allgemeiner: Lesbarkeit unserer computervernetzten Welt der Information und Kommunikation sowie ihre ästhetische Reflexion und Kritik müsste zum Fokus der konzeptuellen Überlegungen der Viper gemacht werden.

Zweitens ist die Aufteilung der Sparten – Film, Video, CD-ROM, Internet – auch in medientechnischer Hinsicht überholt und begrifflich problematisch. Dies liegt an einem zu sehr werkzeug- und stoffgebundenen Begriff des Mediums. Mit dem Computer als Medium der Medienintegration hat sich gezeigt, dass die jeweilige Eigensinnigkeit der Mediums (Photographie, Film, Video, Computerkunst und -kultur usw.) ebenso wichtig ist wie seine multimediale bzw. intermediale Verkreuzung. Die Performance-Kunst der Video-Installationen, Tanz-Choreographien und des post-dramatischen Theaters wären das avantgardistische Vorbild für eine Viper, die sich spartenübergreifend nach Themen

¹ erschienen in der BaZ, Basel 2002

orientieren sollte. *Next Odyssee* und *Public/Private* waren keine unwichtigen Leitfragen, wurden aber zu wenig in Ausschreibung und Ausstellung berücksichtigt.

Drittens könnte *Viper* als Event oder Experiment besser vom Publikum in Basel goutiert werden, wenn möglichst viele Kunst- und Kulturinstitutionen einschliesslich der an der Frage nach dem Einfluss der Medien interessierten Disziplinen der Universität, der FHBB usw. in die Konzeption und Realisierung des Experiments rechtzeitig (!) einbezogen würden. Brisante Themen, angesiedelt an der Schnittstelle sog. realer und virtueller Welten, gibt es im telematischen Zeitalter genug.