

Werkbeiträge 2000: Neue Medien (Internet- und CD-Rom-Arbeiten)

Im Jahr 2000 wurde zum ersten Mal ein Wettbewerb für Neue Medien (Internet- und CD-Rom) ausgeschrieben. Das Spektrum der 9 eingereichten Projekte reicht von eher angewandten Vermittlungskonzepten zu verspielten Kunstideen, von Einsteigerarbeiten bis zu technisch hoch komplexen Kommunikationsplattformen. Mit ihrer Geldvergabe unterstützt die Jury Projekte mit Qualitäten im Bereich der interaktiven Vernetzung und im Zusammenspiel von bewegtem Bild, Musik und Sprache. Kriterium bei den Internetarbeiten war auch ihre Chance, in diesem Massenmedium Aufmerksamkeit und damit ein Publikum zu finden.

Einen Werkbeitrag von 30'000.- erhält das Projekt:

vectorama.org, von Urs Lehni, Jürg Lehni und Raffael Koch

Die Internetarbeit Vectorama besteht in einer Plattform, auf der mehrere Mitspieler aus einem breiten Angebot von Vektor-Grafiken ein gemeinsames Bild komponieren können. Da man die Arbeitsschritte der anderen Mitspieler in Echtzeit mitverfolgen und über ein Text-Eingabefeld mit ihnen auch verbal kommunizieren kann, ist der Spielprozess ebenso wichtig wie die Bildmontage als Endprodukt. Doch ist es auch für Einzelspieler reizvoll, dem Bildarchiv eigene gelungene Kompositionen beizufügen. Vectorama ist, was Konzept, Design und Programmierung betrifft, ein hoch professionelles Projekt. Seine Realisierung im Internet berücksichtigt als Multi-User-Plattform den Vernetzungsaspekt des Mediums. Überzeugend ist auch die Ausbaufähigkeit der Arbeit, die in der Projekteingabe beschrieben wird. So soll etwa das Angebot an Bildelementen permanent erneuert und durch Beiträge anderer Grafiker und Künstler erweitert werden. Vectorama lässt sich als eventbezogenes Kunstprojekt, als Spiel und als Prototyp für firmenspezifische Anwendungen verstehen. Es bewegt sich über Gattungsgrenzen hinweg und reflektiert damit den Crossover-Charakter des Mediums Internet.

Werkbeiträge von je 10'000.- erhalten die Projekte:

Trugwild, von René Gisler

Auf einer CD-Rom und der dazu gehörenden Website treibt René Gisler ein witziges Spiel mit Wortverfremdungen an der Schnittstelle zwischen literarischer Fiktion und Naturwissenschaft. Er entwirft eine Art Naturkunde- und Jägerkatalog für die Erfassung einer vergessenen Spezies: der Trughirsche als Unterfamilie der Stirnwaffenträger. Mit wissenschaftlicher Akribie vermerkt Gisler die Charakteristika von Rarhufern, Karihs und Fehlreere (sic), er informiert den geneigten Natur- und Kunstfreund über Fährten, Laute, Losung und Verbiss, etwa am Beispiel des Ordinären Knörrens und stellt kleine Lehrspiele zur Bestimmung von Trugwild-Lauten zur Verfügung. Die eidgenössische Trugwild-Meldestelle auf der Website lädt das Publikum zudem zum verbalen Mitspielen ein.

Das Multimediaprojekt "Trugwild" arbeitet sorgfältig mit Text, Animation, Film und Ton und entwirft, als Vermittler von Naturwissen, einen neuen Phänotypen: eine Kreuzung aus Hans A. Traber und Künstlehr.

Omtrek, von Michael Eberli

Den Grund für die erschreckend lange Wartezeit zu Beginn der Website erfährt man nur, wenn man sich nicht ungeduldig wegklickt: in der Zwischenzeit wird eine reichhaltige und steuerbare Animation geladen, die sich nun entsprechend schnell abspielen lässt. Es lohnt sich zu warten, denn Omtrek ist sowohl ein Musik- wie ein Bild-Projekt, es verknüpft gute Visuals mit interessantem Sound. Durch das Spiel wird man von zwei weiss verummten Gestalten geführt, sie bieten dem Betrachter zum Beispiel die Möglichkeit, sich seine eigene Rhythmus-Collage zu sampeln. Man findet diese Figuren wieder in einem der Quick-Time-Movies, welche die weitere künstlerische Arbeit von Michael Eberli dokumentieren.

Eberli arbeitet als Künstler und Musiker in verschiedenen Gestaltungsbereichen, mit experimenteller Musik, Video, Raumgestaltung und mit visuellen Umsetzungen auf Print- und Screenebene. Die Website "omtrek.ch" führt diese Interessen vor, als eigenständiges Projekt und als Dokumentationsmittel.

Mitglieder der Jury:

Fabio Gramazio, Präsident der etoy.CORPORATION, Zürich

Renato Regli, Visueller Gestalter, meshworks, Luzern und Zürich

Reinhard Storz, Dozent HGK Basel, Herausgeber von xcult.org

Vertreterin der Wettbewerbskommission (beratend, ohne Stimmrecht):

Gabi Kopp, Illustratorin, Luzern