Grosse Ambitionen, vernetzte Welten

Autor(en): **Roessler, Kaba / Rácz, Christoph**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **50 (1998)**

Heft 5

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-931603

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://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

VIPER – 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.

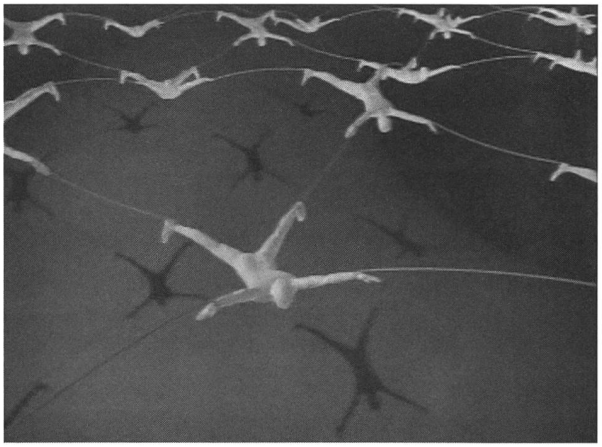
Im Vorprogramm schreibt die Veranstalterin, dass sich «'Brave New Work' auf den vielbeschworenen Globalisierungsdiskurs» beziehe. Theoretisch aufgearbeitet werden «Stile der Globalisierung» und die «unterschiedlichen Flexibilisierungsfelder und -modi», in denen sich die *cultural workers*, wie sie im Programm genannt werden, bewegen. Einerseits geniessen sie als *freelancer* ihre Freiheit, anderseits 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.

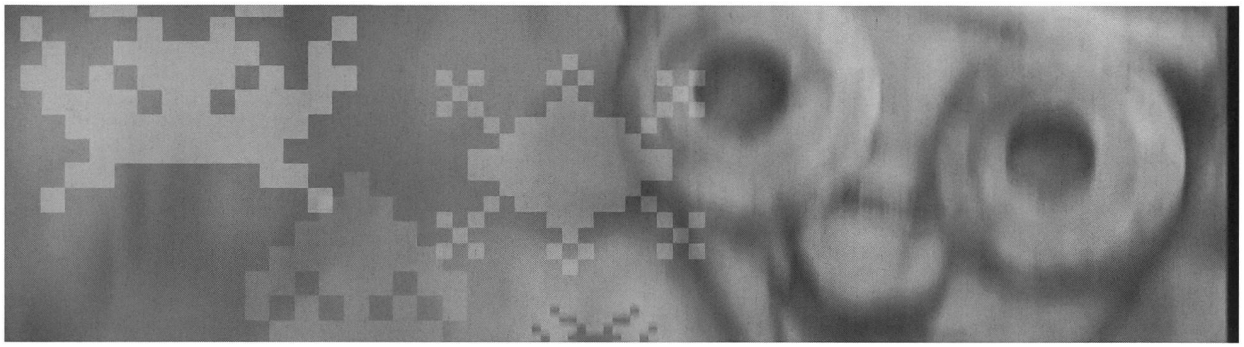
Testfall Internet

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 «Kulturtheoretikerin» 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 ausfindig 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-



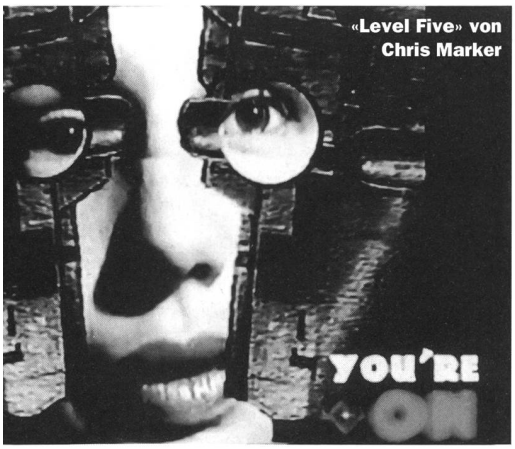


bereitungsarbeiten «hinter der Bühne» die Grenze zwischen Arbeit und Unterhaltung transparent machen...

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».



«Level Five» von Chris Marker

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 Filmerfolgs in anderen Medien und deren Rückwirkung auf die Filmwelt. Herauszuheben ist auch Chris Markers «Level Five» (1996), der begleitet wird von Yvonne Spielmanns Referat über «Die Wirklichkeit des Spiels im Film: Fälschung, Fake und Simulation». Die Referatethemen bleiben aber auf der Ebene struktureller und ökonomischer Fragestellungen. Soziale Aspekte des Computerspielgebrauchs 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

Das detaillierte gedruckte Programm ist erhältlich bei VIPER, Postfach 4929, 6002 Luzern oder via Email: 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. ■