

Alles nah, alles ferne

Zum dritten Mal und unter einem neuen Direktorinnen-Team findet Viper in Basel statt. Das Thema «Public Privacy» findet viele Ausformungen, erwartete und ungeahnte.

Viele Laufmeter Kabel wurden verlegt im Foyer des Theaters Basel, im Zentrum der nunmehr 22. Ausgabe von Viper. Wer den hohen Raum betritt, sieht sich in diesem Jahr aber nicht nur einer Anhäufung von Bildschirmen und Boxen gegenüber. Das Foyer wird beherrscht von einem hohen Aufbau, einem «White Cube», der das eigentliche Herz des Ganzen darstellt. Nach diesen drei Jahren Gastrocht haben sich die dem Live-Event verpflichteten Theaterleute und die MacherInnen medialer Bildwelten offenbar erfreulich angenähert. Aus dieser Annäherung resultierte das Angebot des Theaters, die sinnvolle und ästhetisch ansprechende Festival-Architektur nach Entwürfen seines technischen Leiters Reinhold Jentzen zu bauen.

Aber ganz generell scheinen vielerlei Annäherungen stattgefunden zu haben. Nach dem Rücktritt des früheren Leitungsteams Conny Voester und Sandra Luzia Schafroth – durch deren Arbeit sich Viper entscheidend erweitert und in Basel mit immerhin 15 000 BesucherInnen letztes Jahr *endgültig etabliert* hatte – hat der Trägerverein die Festivalsleitung neu besetzt. Die beiden Fachfrauen Rebecca Picht vom ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe und Annicka Blunck, derzeit Social Interface Designer bei Philips Design Eldhoven, brachten das Kunststück fertig, in nur knapp vier Monaten das Festival in den Griff zu bekommen. Das von der alten Leitung vorgespürte Thema «Public Privacy: Wie das Private öffentlich wird» wurde übernommen und überzeugend weiterentwickelt. Obwohl die einzelnen Abteilungen wuchern und das Publikum eine geradezu verwirrende Qual der Wahl hat: Soll man/frau sich nun auf die nach wie vor das Kernstück des Festivals bildenden Wettbewerbe konzentrieren, deren CD-ROM und In-

ternetarbeiten im Theaterfoyer abrufbar sind, deren Filme und Videos jedoch in den beiden Basler Kultkinos Camera und dem Stadtkino gezeigt werden? Oder konzentriert man/frau sich auf die sechs Rauminstallationen, unter denen die interaktive Arbeit «bubbles» von Wolfgang Münch und Kyoshi Furukawa wohl den Publikumsrenner abgeben dürfte. Beim Versuch, die tanzenden und flüchtigen Seifenblasen auf der Leinwand zu «fangen», werden Töne generiert und das Publikum so auch zum Sound-Schöpfer. Geradezu hinterlistig platziert ist die Installation «my family» von Sibylle Feucht, die zwischen den Fauteuils des normalen Foyermobiliars ein paar Lämpchen, einen weiteren alten Lehnstuhl und sechs Monitore aufgebaut hat, auf denen amateurhafte, aus dem Internet anonym heruntergeladene Home-Movies laufen – eine der stärksten Manifestationen der fließenden Grenze von Privat und Öffentlichem.

Eine neue Verästelung bildet der zum ersten Mal ausgeschriebene Schweizer Computer-Jugendwettbewerb «Viper u20 freestyle». Der in Zusammenarbeit mit der Bildungsdirektion des Kantons Zürich konzipierte Wettbewerb wird als Plattform für Jugendliche verstanden, die ihr kreatives Potenzial im gesamten Bereich Computing vorführen möchten. In Basel werden die nominierten Arbeiten vorgestellt und in fünf Kategorien jeweils ein Haupt-/Materialpreis verliehen. Die Ergebnisse werden voraussichtlich im nächsten Mai auch im Migros Museum für Gegenwartskunst in Zürich vorgestellt werden – und Viper wird somit zum ersten Mal, quasi durch die Hintertür, in Zürich manifest.

Weitere Programmpartner sind das Basler (plug.in), das Kunsthaus Baselland in Muttenz und «co-Lab Basel». Hier wird unter dem Titel «Speed-o-mat» ein FAB-Workshop

(Filters and Blockers) gestartet, wobei Kunst, Körper und Technologie zu noch ungeahnten Ausdrucksweisen vernetzt werden sollen. Die Vorträge des Workshops zur Dynamik moderner urbanen Lebens finden in der Viper-White-Box statt (<http://www.co-lab.ch>). Von Oktober bis zum nächsten April sollen die kollaborativen Kunstprojekte aus dieser Auseinandersetzung weiterentwickelt werden. – Zur diesjährigen Ausgabe wurde auch ein Online-Wettbewerb ausgeschrieben, zu dem Quick-Time-, Flash- und Shockwave-Movies, Animationen oder interaktive Games und Comics eingereicht werden konnten. Präsentiert sind die nominierten Arbeiten auf der Viper-Website www.viper.ch. Die BesucherInnen der Website sind aufgerufen, über ein Online-Tool ihre Stimme für die GewinnerInnen in den Kategorien Movie, Animation und Interactive abzugeben.

Höhepunkt von Viper ist auch dieses Jahr wieder die Preisverleihung aus all den nominierten und präsentierten Arbeiten in den Kategorien Film/Video und CD-ROM/Internet als internationaler Wettbewerb (61 nominierte Arbeiten aus 15 Ländern) respektive innerhalb der Werkschau Schweiz (41 nominierte Arbeiten) sowie, siehe oben, des Online-Wettbewerbes und jenes von «Viper u20 freestyle». Und danach geht es an das andere Ende der Stadt, in den Gare du Nord (Bahnhof für Neue Musik) zur grossen, bereits traditionellen Abschlussparty. Wo dann das Öffentliche auch wieder ganz privat werden darf.

Laura Wedacher

«Viper Basel 2002» in: Basel, Theater (Festivalzentrum), Stadtkino, Kino Camera, u. a. O., bis So, 27. Okt. Info-Programm: Tel. 061 263 2700, www.viper.ch.



WOLFGANG MÜNCH UND KYOSHI FURUKAWA «BUBBLES». FOTO: ZYG