25 JAHRE VIDEOKUNST FÖRDERPREIS BREMEN

kein Katalog

Herausgegeben vom
Filmbüro Bremen e.V.

Redaktion
Louise Lindlar

Korrektorat
Louise Lindlar
Ilona Rieke
Markus Čolić

Gestaltung
geboren.wustmann/Čolić Kolektif

Druck
Laserline, Berlin

Dank an
Marikke Heinz-Hoek
Rose Pfister
Jürgen Amthor
Klaus W. Becker
die VKP-Juries
alle Künstler/innen, die eingereicht haben

Diese Publikation wurde unterstützt vom
Senator für Kultur, Bremen

Eine *Čolić Kolektif*-Produktion,
Bremen 2018

25 Jahre Videokunst Förderpreis Bremen

EIN WORT VORWEG

Videokunst hat sich seit den 1960er Jahren kontinuierlich als gleichberechtigte Kunstform neben Malerei, Skulptur, Fotografie und Installation etabliert. Das Bewegtbild hat sich dabei längst vom klassischen Fernsehen oder der Kinovorführung zum eigenständigen künstlerischen Genre emanzipiert. Keine documenta oder Kunstbiennale ist heutzutage ohne die Präsenz von Videokunst zu denken. Sämtliche große Kunstsammlungen und Museen sind mittlerweile im Besitz von Videokunstwerken – und auch der Kunstmarkt hat längst das Potenzial von Video- und Medienkunst entdeckt. Die Arbeitsbedingungen für Videokünstlerinnen und Videokünstler sind dabei immer noch vergleichsweise schwierig. Der Produktionsaufwand ist hoch und die Möglichkeiten der Refinanzierung sind begrenzt. Umso mehr bedarf die Weiterentwicklung der Videokunst der Unterstützung durch öffentliches und privates Engagement.

Der *Videokunst Förderpreis Bremen* leistet hierzu einen wichtigen Beitrag. Er besitzt seit mittlerweile 25 Jahren einen besonderen Stellenwert unter den avancierten Kunstpreisen, denn prämiert werden keine fertigen Arbeiten, sondern Konzepte, die mit Hilfe des Preisgeldes erst realisiert werden. Dies ist eine bundesweit im Videokunstbereich einzigartige Ausschreibungsform, die für Videokünstlerinnen und Videokünstler von herausragender Bedeutung ist, handelt es sich in der Regel doch um technisch aufwendige Projekte, die ohne finanzielle Unterstützung nicht umgesetzt werden könnten. Seit 1992 entstehen im Rahmen des Bremer Wettbewerbs jährlich Videoarbeiten von hoher Qualität. Künstlerinnen und Künstler aus dem gesamten deutschsprachigen Raum sowie aus den Bremer und Bremerhavener Partnerstädten können sich bewerben. Es werden mindestens zwei Preise vergeben, wobei einer der Preise Bewerberinnen und Bewerbern aus Bremen, Bremerhaven oder deren Partnerstädten vorbehalten ist.

Der *Videokunst Förderpreis Bremen* hat sich in über zwei Jahrzehnten zu einer auch überregional fachlich anerkannten Plattform in der Diskussion um diese Kunstform entwickelt. Entscheidender und unabdingbarer Akteur ist hierbei das Filmbüro Bremen, das den *Videokunst Förderpreis* konzeptioniert hat, ihn durchführt und seine überregionale Bedeutung im Interesse aller künstlerischen und kuratorischen Beteiligten durch kluge Handhabung fördert. Die jährlich wechselnde Jury setzt sich aus Kennern der bundesweiten Videokunstszene zusammen. Dazu gehören Videokünstlerinnen und Videokünstler, Kuratorinnen und Kuratoren sowie Vertreter des Kunstmarktes. Somit werden unterschiedliche fachliche Blickwinkel und Perspektiven auf die Video- und Medienproduktion miteinander verknüpft. Von hoher Bedeutung ist auch die nachhaltige Einbindung ehemaliger Jurorinnen und Juroren sowie Preisträgerinnen und Preisträger in die regionalen wie überregionalen Aktivitäten der Bremer Videokunstszene in all ihren Facetten. Die Präsentation der Preisträgerarbeiten in jeweils wechselnden Bremer Institutionen der zeitgenössischen Kunst schließlich rückt die Videokunst ins Bewusstsein der interessierten Öffentlichkeit. Der Preis trägt somit ganz direkt dazu bei, das Bewegtbild als Kunstform weiter zu etablieren und zu stärken.

Durch die kontinuierliche Fortschreibung des Diskurses um die Bedeutung der Video- und Medienproduktion jenseits des kommerziellen Mainstreams bietet der *Videokunst Förderpreis Bremen* sowohl fachliche Orientierung als auch die Möglichkeit der Vernetzung mit dem überregionalen Kunstbetrieb. Deshalb hat der Senator für Kultur auch entschieden, den *Videokunst Förderpreis Bremen* institutionell langfristig abzusichern.

Rose Pfister
Städtische Galerie Bremen

Was der Videokunst Förderpreis erzählt

EINE SAMMLUNG

Der *Videokunst Förderpreis Bremen* richtet sich gleichermaßen an junge sowie bereits etablierte Video- und Medienkünstler/innen, wobei der Preis sich im Laufe der letzten 25 Jahre insbesondere auch als Sprungbrett und fruchtbares Experimentierfeld für Künstler/innen anderer Sparten sowie des künstlerischen Nachwuchses erwiesen hat. Im März 2018 werden zum 25. Mal videokünstlerische Arbeiten in Bremen ausgestellt, deren Konzepte mit diesem Preis prämiert wurden. In den zweieinhalb Dekaden, den es den *VKP* inzwischen gibt, hat sich die Video- und Medienkunstkonzeption und -produktion drastisch verändert und diverse Wandlungen durchlaufen, eine Entwicklung, die sich auch in den individuellen Künstlerbiografien früherer Preisträger/innen spiegelt. Viele von ihnen arbeiten heute in einem interdisziplinären Spannungsfeld, welches neben der Beschäftigung mit „Neuen Medien" auch Schnittstellen zur Zeichnung, Grafik, Malerei, Musik, Skulptur, Text, Performance und Elektronischen Kunst aufweist.
Die vielen unterschiedlichen Wege, die die Preisträger/innen seit der Auszeichnung in Bremen einschlugen, zeigen die Vielfalt dessen, was Videokunst sein und bewirken kann, und verdeutlichen die Bandbreite des künstlerischen Schaffens, das durch den *VKP* ein Stück weit begleitet oder angestoßen wurde.

Exemplarisch möchten wir diese große Diversität anhand einzelner Werdegänge nachzeichnen.

Explizit dem Medium Video verschrieben bleiben bis heute unter anderem die beiden ersten Preisträger/innen von 1992 Bjørn Melhus und Marikke Heinz-Hoeck. Der deutsch-norwegische Künstler erforscht und nutzt bis heute das Video als Medium, ergänzt den Begriff „Videokunst" jedoch durch „Ästhetiken des Digitalen und des Internets". Mit Filmen, Fotokunst und Installationen ist erm international aktiv und wurde in Berlin, Prag, New York, Tokyo u.a. ausgestellt. Auch bei den Internationalen Kurzfilmtagen Oberhausen war er schon mehrfach vertreten, darunter 2016 mit einer eigenen Werkschau und einer öffentlichen Ausstellung. Für den Film „Freedom & Independence" (2014) erhielt Melhus Unterstützung der Filmförderanstalt (FFA) und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM). Auch Marikke Heinz-Hoeck bleibt der Videokunst bis heute eng verbunden. Schon früh nutzte sie als bildende Künstlerin die Möglichkeiten des Videos. Diese „Liebe zum Medium" bringt sie sowohl als Kuratorin für Videokunst-Ausstellungen, als auch in ihrer eigenen künstlerischen Praxis ein. Ihre Arbeiten werden international ausgestellt. Auch für Kunst im öffentlichen Raum setzt sie das Medium Video ein, so zum Beispiel bei einem Mahnmal für die Opfer der Psychiatrie in Bremen, welches sie als Siegerin eines Wettbewerbes 2001 entwarf.

Christoph Keller, Preisträger 2006, ist ebenfalls weiterhin international in der Videokunstszene aktiv. Dabei widmet er sich als ehemaliger Student der Mathematik, Physik und Hydrologie vornehmlich den Themen Technik und Wissenschaften und deren Kontingenz. Elf Jahre nach der Preisvergabe in Bremen erhielt Keller 2017 das Stipendium der *Deutschen Akademie Rom Villa Massimo.* Ausstellungen hatte er u.a. im Kunstverein Braunschweig, beim *Nouveau Festival du Centre Pompidou, Paris* sowie auf der Sharjah-Biennale.

Susann Maria Hempel wird häufig als eine der erfolgreichsten deutschen Experimentalfilmerinnen bezeichnet. Das Projekt „Der große Gammel", für dessen Konzept sie 2011 den *Videokunst Förderpreis* erhielt, wurde in der Presse vielfach besprochen. Darin arbeitet sie mit Diafilmen und Tonaufnahmen. Das Interesse an unterschiedlichen künstlerischen Ausdrucksformen spiegelt sich auch in Hempels Biografie, in der sich Bezüge zu Theater, Musik und Film finden lassen. Ihr Animationsfilm „Sieben Mal am Tag beklagen wir unser Los und nachts stehen wir auf, um nicht zu träumen" (2014) wurde auf bedeutenden internationalen Festivals gefeiert (Clermont, Oberhausen, Dresden, Osnabrück, Hamburg, Deutscher Kurzfilmpreis 2014).

Der frühe Preisträger Piotr Wyrzykowski (1995) sowie die Künstlerin Karina Smigla-Bobinski (2003) weisen Verbindungen zu Bremens Partnerstadt Danzig auf. Smigla-Bobinski experimentiert heute mit analogen und digitalen Medien und schafft Werke zwischen Malerei, Installation, Video, Performance, Skulptur und kinetischer Kunst, die sie weltweit ausstellt, u.a. bei den Berliner Festspielen und der Kunstbiennale in Venedig. Für sie bildet das Video somit eines von mehreren Medien, die in ihrer Arbeit verknüpft werden. Wyrzykowski lebt und arbeitet in Danzig und Kiev und arbeitet ebenfalls an der Schnittstelle mehrerer Kunstformen. In seiner Arbeit verbindet er den Körper, Bilder, Video und Sound miteinander um die Themen Technologie, Gesellschaft und Wahrnehmung des menschlichen Körpers zu verhandeln. Wyrzykowskis Video „Beta Nassau" (1993) befindet sich in der Sammlung des MoMA, New York.

Auch in der Arbeit von Paul Wiersbinski spielen neben der Videokunst Elemente des Theaters und der Performance eine Rolle. Als Mitglied der Vereinigung DRAMA FORUM der Universität Graz ist er beispielsweise an der Erfahrbarmachung von zeitgenössischen Dramentexten beteiligt. Seine Arbeiten wurden auf internationalen Ausstellungen und Festivals wie auf dem *European Media Art Festival (EMAF), Osnabrück,* im ZKM Karlsruhe oder der *3. Kunst- und Architekturbiennale minus20degree 2016, Salzburg,* ausgestellt.

Aram Bartholl beschäftigt sich verstärkt mit Themen der Digitalisierung, der Vernetzung und unserem Umgang damit. Zehn Jahre nach Verleihung des *16. Förderpreises* stellte er bei den *Skulptur Projekten Münster* aus, die neben der documenta Kassel/Athen und der Venedig Biennale im Sommer 2017 ein großes internationales Publikum anzogen. In der Arbeit „12V/5V/3V" widmete er sich der Verbindung von analoger und digitaler Realität und erweitert damit die Fragestellungen der Medienkunst. Als Kurator entwickelt er außerdem Konzepte, um die abstrakte Ansicht des „Digitalen" darzustellen.

Ekkehard Altenburger hingegen, ein weiterer früher Preisträger, entwickelte seit dem Erhalt des VKP im Jahr 1999 eine Distanz zum Medium Video und wechselte das künstlerische Metier. Seine damals im Rahmen des *Förderpreises* realisierte Arbeit verdeutlichte ihm, das Video kein Schwerpunkt seiner Arbeit werden würde, und stellte sich somit auf andere Weise ebenfalls als richtungsweisend für den noch jungen Künstler heraus (Altenburger hatte gerade seinen *Master of Arts* am *Chelsea College of Art* erhalten). Einen wesentlichen Einfluss auf Altenburgers Kunst hat heute die Beschäftigung mit Architektur, deren Fragestellungen er mit dem Medium der Skulptur und Kunst im öffentlichen Raum verknüpft. Seine Projekte finden in Deutschland, Finnland, Großbritannien und den Niederlanden Anklang. Altenburger lebte und arbeitete 20 Jahre lang in London, seit 2017 geht er in Hong Kong einer Lehrtätigkeit als Assistant Professor für Skulptur an der Akademie of Visual Arts nach.

Ein großer Teil der Preisträger/innen des VKP ist nach wie vor im Bereich Videokunst und eng verwandten Kunstformen aktiv, darunter Annebarbe Kau, Antal Lux, das Künstlerduo eteam, Harald Busch, Jenny Kropp, Katharina Matiasek, Lisa Rave, Mathias Fitz, Michaela Schweiger, Neringa Naujokaite, Rick Buckely, Roland Eckelt, Sharlene Khan, Stephan Demming, Stephane Leonard, Stefan Panhans und Ute F. Jürß. Viele von ihnen erreichen internationale Aufmerksamkeit sowie eine breite Rezeption in der Medienkunst und ihren Nachbardisziplinen. Einige der mit dem *VKP* prämierten Künstler/innen stehen zudem in Verbindung mit anderen etablierten Institutionen der Video- und Medienkunst, wie beispielsweise dem ZKM Karlsruhe oder dem Marler Videokunst Preis (Michaela Schweiger, 2010; Paul Wiersbinski 2013; Julia Weißenberg, 2014; Stefan Panhans, 2014).
Auch lehrende Tätigkeiten an renommierten Kunsthochschulen haben unter anderem Andreas Köpnick, Ekkehard Altenburger, Aurelia Mihai, Caspar Stracke, Christian Meyer, Christin Lahr und Michaela Schweiger aufgenommen.

Es bleibt die Frage: Was hat der Preis den einzelnen Künstler/innen für die individuelle Entwicklung ihrer künstlerischen Arbeit gebracht? Bestätigung, Motivation, neue Impulse oder die Erkenntnis, dass Videokunst für sie doch nicht das adäquateste Ausdrucksmittel ist? Ganz und gar unterschiedliche Antworten auf diese Frage können in der Jubiläumsschrift nachgelesen werden.
Allgemein ist über die Jahre hinweg eine weitgreifende thematische Verschiebung zu erkennen, in der vermehrt der neue technische Rahmen behandelt wird: das Leben im Digitalen Zeitalter, die Expansion des Internets und immer wieder der Grenzgang zwischen medialen Formen. Dieser Prozess der künstlerischen Auseinandersetzung ist noch lange nicht abgeschlossen. Zum anderen zeigt sich in der Fülle unterschiedlicher Arbeits- und Lebensläufe der früheren Preisträger/innen das große Potenzial des Mediums Video, mit Nachbardisziplinen fruchtbare Dialoge einzugehen. Film als künstlerisches Medium ist inzwischen weitgehend etabliert und wird immer wieder in seinen Möglichkeiten untersucht, interdisziplinär genutzt und kreativ erweitert. Das Video ist stets ein Medium der Verbindung, der Vermittlung und des Experiments – dabei zu helfen, es in dieser Offenheit und künstlerischen Freiheit zu erhalten, ist die Anliegen des Videokunst Förderpreis Bremen.

Louise Lindlar und Ilona Rieke, Filmbüro Bremen

HOMO LUDENS IN BREMEN (oder wie alles begann)

Schon Schiller wusste es ganz genau: Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt! Ich wette, ihm hätte es bei den Fluxuskünstlern Anfang der 60er Jahre gut gefallen, denn bei ihnen war das Experimentieren gang und gäbe. Dabei ging es ihnen erst mal nicht unbedingt um das Kunstwerk selbst, sondern um die schöpferische Idee. Just hier liegen die Wurzeln der Videokunst. Nam June Paik hat sie aus der Taufe gehoben. Der war eigentlich Komponist, aber interdisziplinär unterwegs. Sein Kollege, der Maler Karl Otto Götz hatte ihm den Floh ins Ohr gesetzt, direkt mit laufenden TV- Programmen und Monitor etwas zu probieren. Das ist verbrieft! Nam June Paik ist mit Magneten auf dem Bildschirm herum gefahren und hat dort alles in Unordnung gebracht, das war 1963. Fernsehbilder wurden durch diese Magnete total zerstört, verfremdet, wurden ganz abstrakt, und auch die Farben machten sich selbstständig. Das alles passierte zum ersten Mal in der Galerie Parnass in Wuppertal. Dieser Virus erfasste im selben Jahr auch Wolf Vostell und andere, und somit nahm das Schicksal seinen Lauf in die Kunstgeschichte. Die eigentliche Videokunst begann erst danach, denn es gab noch gar keine tragbare Videoausrüstung, die kam erst Ende der 60er Jahre auf, und 1977 war Videokunst eine neue Disziplin auf der Documenta 6 (mit Wulf Herzogenrath als Kurator).
Seitdem sind Jahrzehnte ins Land gegangen, die Videokunst hat ihre Facetten entwickelt. Eine enorme Bandbreite fächert sich auf in Installationen, Skulpturen, Dokumentarfilmen, Konzeptkunst, Experimentalfilmen, Performances und über die Grenzen reiner Medienkunst hinaus.
Aber wie kam es zum *Videokunst Förderpreis Bremen?*
Es muss im Winter 1991 gewesen sein, als ich mit der Kollegin und Konzeptkünstlerin Christiane Dellbrügge in einem Lokal saß. Sie und ihr Partner Ralf de Moll hatten gerade ein Atelierstipendium im Künstlerhaus am Deich bekommen. Christiane war vom Filmbüro in die gerade anstehende Jury des *Bremer Dokumentarfilm Förderpreises* eingeladen worden. Im Gespräch bedauerte ich, dass es keinen Preis für Videokunst in Bremen gäbe, dabei wäre das doch wichtig und wünschenswert! Weil ich selbst seit 1985 mit dem Medium meine eigene Kunst erweitert hatte und wusste, dass sich so viel Neues überall in dieser Richtung tat, dachte ich, dass das doch eine für Bremen passende Idee sei. Eine progressive dazu! Das dachte Christiane auch und versprach, beim Jurytermin diesen Aspekt einzubringen. Langer Rede kurzer Sinn: So ist es also tatsächlich dazu gekommen, und 1992 waren Bjørn Melhus und ich die ersten Preisträger, Bjørn mit einem interaktiven Videokettenbrief und ich mit meiner Installation „Erfülltes Leben". 25 Jahre ist das nun her. 25 *Videokunst Förderpreis*-Juries hat es seither gegeben. Über 50 Videokunstpreisträger haben ihre Konzepte realisiert. 6 Jahre davon habe ich die Preisvergaben und Realisierungen der prämierten Konzepte auch kuratorisch mit verantworten dürfen. Das habe ich gern gemacht.
Steht man vor dem Eingang der Bremer Kunsthalle und schaut nach rechts, so erblickt man im Seitenfenster eine raumgreifende Monitorinstallation aus den frühen Jahren von Nam June Paik. Sie gehört zur Sammlung des Museums. Da flackert es wild und farbenprächtig wie ein Gruß aus alten Zeiten herüber, denn so in etwa hatte es damals begonnen, mit all diesen inzwischen antik anmutenden TV Geräten von vor über 50 Jahren, als der Karl Otto Götz dem Nam June Paik den Floh ins Ohr gesetzt hatte.

Marikke Heinz-Hoek

THE RANDOM COLLECTIVE

Was ist für Dich/Euch Videokunst?
Künstlerische Arbeiten und Experimente, die versuchen neue Formen, Sprachen oder Funktionalitäten innerhalb der zeitbasierten Medien zu finden oder bereits Etabliertes erneut in Frage zu stellen.
Ich sehe Videokunst als ein wichtiges Gegengewicht zu allen vorherrschenden Formen der Film- und Videowelt. Videokunst schwebt im besten Falle fernab von einer Markt- und Verwertungslogik und kann Form und Inhalt weiterhin so frei denken, dass Fragen zu Sinn, Verständnis und womöglich Nutzen hinten angestellt werden.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
In einer sich ästhetisch wie performativ stets weiter professionalisierenden Medienwelt der High Resolution wird es auch weiterhin Orte geben, die sich diesem Zwang entziehen und so denke ich, können wir von einer ständigen Grenzverschiebung sprechen.
Teile der Videokunst integrieren sich freiwillig oder unfreiwillig in industrie- und marktgerechte Formate und werden schon bald vielleicht nicht mehr als solche gelesen. Andere entsagen sich beständig dieser Aneignung und wieder andere schaffen ganz neue Welten, die eben noch undenkbar waren.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die Art und Weise unseres Medienkonsums (und in geringerem Maße auch der Produktion) hat sich in den letzten 10 Jahren durch Smartphones, YouTube, LTE und Videobrillen dermaßen schnell geändert, dass meines Erachtens unser medienkritisches Bewusstsein, wenn überhaupt, gerade so Schritt halten kann. Benommen durch diesen stetig wachsenden Strudel an Medien und Infos steuert sich die Menschheit währenddessen durch die ein oder andere Systemkrise, ebenfalls ohne Aussicht auf ein Ende oder eine klare Perspektive.
So gesehen hat Videokunst in Bezug auf unseren Medienkonsum großes Potenzial zur kritischen Bewusstseinsstiftung. Auf der anderen Seite sehe ich allerdings genau so viel Bedarf: Noch viel zu wenig wird der Prozess der Medienproduktion als Ganzes betrachtet. Ein gutes Beispiel aus einem anderen Bereich: Die Documenta 14 übt sich in neoliberaler Kapitalismuskritik und beschäftigt nebenbei selbst Angestellte zu ausbeuterischen Konditionen. Genau so läuft das auch die ganze Zeit beim Industriefilm und in der Kunst. Ich denke, Videokunst bietet in diesem Falle die Chance, die unsichtbaren filmischen Produktionsprozesse aus ihrer Randposition heraus zu beleuchten.

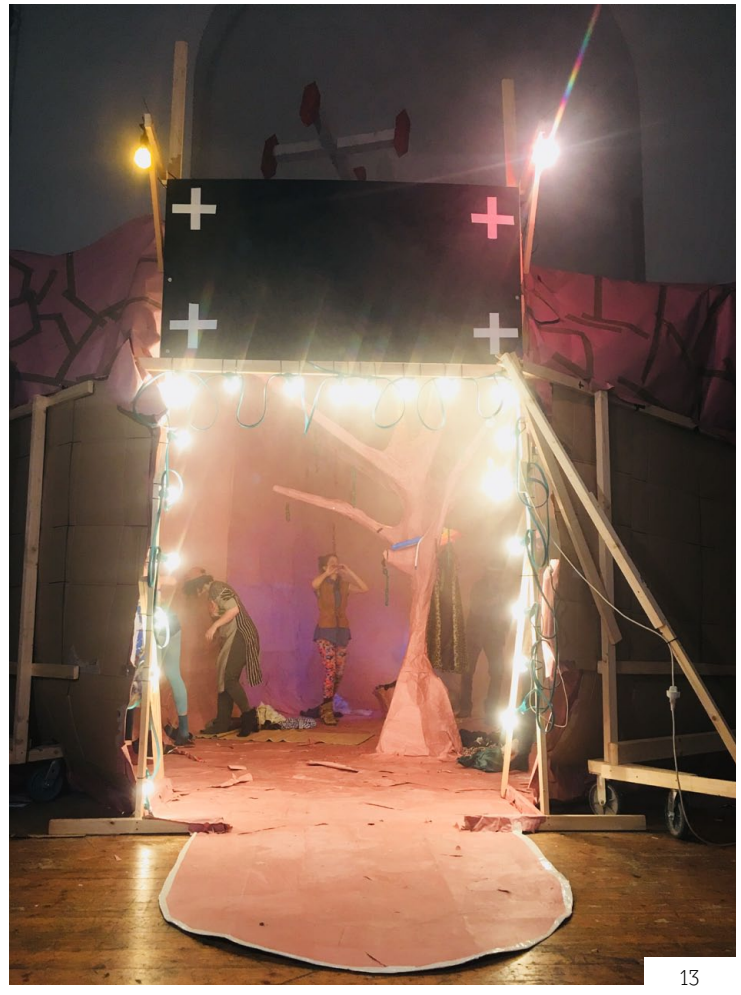
Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich/Euch?
Wie oben schon beschrieben, halte ich das Medium Video für eines der wichtigsten unserer Zeit. Plattformen wie Youtube/Vimeo/... erlauben uns theoretisch einen weitaus demokratischeren und selbst gestalteten Zugang zu Medien.
Auf der anderen Seite scheint es immer noch ein großes Problem der Content-Filterung zu geben. Überall nur Katzenvideos. Da braucht es noch eine andere Form der Moderation. Ich denke, Videoclubs, Offspaces, Vereine und ähnliches von überall her sollten sich weitaus mehr vernetzen und die Möglichkeiten des Internets nutzen, um ihre eigenen Distributionsnetze zu bilden und Angebote zu schaffen, die auf breiter Ebene gesehen werden können. Denn Gedanken über das Medium allein reichen nicht. Es geht auch um die Formen der Distribution und Präsentation. Ich persönlich erträume mir da eine Mischung aus lokalen Ausstellungen und Gesprächen, (Guerilla) Kofferraumkino und Onlinepräsentationen.

Woran arbeitest Du/ arbeitet Ihr gerade?
Also ganz konkret arbeiten wir gerade an der Fertigstellung des Dokumentarfilms HOTEL DESTERRO über Portugal und die europäische Kolonialgeschichte, an einem anderen Projekt über die Zukunft von Arbeit in Verbindung mit neuen Technologien. Nebenbei versuchen wir Räumlichkeiten für unser Filmkollektiv in Lissabon zu finden und unsere Gedanken über gemeinschaftliches Filmemachen in ein Buch zu packen.
Aber generell ist es ja momentan so: Man muss immer zig Projekte in der Schublade haben, ein ganzes Set an Karten, um diese dann in raffinierter Weise in alle Richtungen zu spielen und zu schauen, ob etwas zurückkommt. Und dann kann man an die genauere Umsetzung denken. Manchmal ist man im Flow und alles läuft spielend, während andere Ideen für Jahre in der Schublade liegen. Öfters geht das konträr zu dem, was für einen selbst gerade Relevanz hat, aber ohne finanzielle Mittel lassen sich viele Dinge auch leider (hier und gerade) nicht realisieren. Ich nehme an, das ist ein generelles Problem, aber ich persönlich fühle mich leider noch viel zu oft in der Rolle des Bittstellers, der mit seinen Ideen und Projekten hausieren gehen muss. Langfristig, glaube ich, sind wir aber auf einem guten Weg eine Alternative aufzubauen. Mit THE RANDOM COLLECTIVE und GATO ALEATÓRIO gründen wir gerade eine Art Filmkooperative in Lissabon, in der sämtliche Mitglieder sich gegenseitig bei ihren Projekten unterstützen. Einmal im Jahr veranstalten wir ein Filmlabor namens MOVIMENTO, bei dem Künstler/innen und Filminteressierte zusammenkommen, um gemeinsam Projekte umzusetzen, die man alleine nicht realisieren kann. Das Schöne dabei ist: Da das Ganze mit ganz wenig Hierarchie und ohne Konkurrenzdenken abläuft, lernt man ständig dazu, durch die Vielzahl an verschiedenen Arbeitsweisen und Blickwinkeln. Die Frage ob Profi oder Laie spielt interessanterweise bei uns keine große Rolle. So entwickeln sich dort langsam erste Gedanken über alternative Produktionsweisen und Formen des Collaborative Cinema, die in den 1970er Jahren auch schon mal da waren. Mal schauen, wo das hinführt.

WORKERS4 (2018)

Drei Dinge, die Dich/Euch inspirieren?
Georgisches Kino der 1960-80er Jahre – die Art und Weise, wie dort Filme entstanden sind, ist mehr als außergewöhnlich und unheimlich faszinierend. Sergei Parajanov und Tengiz Abuladze.
Arbeit im Kollektiv. Nachdenken und Experimentieren mit neuen Formen der Zusammenarbeit. Gedanken und interdisziplinärer Austausch auf persönlicher Ebene.
Die momentane Zeit der Krisen und Umbrüche. So schwierig und beängstigend sie auf der einen Seite sein mag, bietet sie genügend Raum für andere, ungewöhnliche Gedanken und Konzepte, die vorher nicht möglich gewesen wären oder zu absurd erschienen.

Patrik Thomas
randomcollective.org



Özlem Sulak

What is video art for you?
For me video art encompasses all experimentation in moving images. It aims to incorporate the question of space in this experimentation. Hence it can take the form of an installation, but this is not mandatory. All techniques and manipulations are welcome, be it real footage, animated sequences, documentary footage or photography; digital or analog.

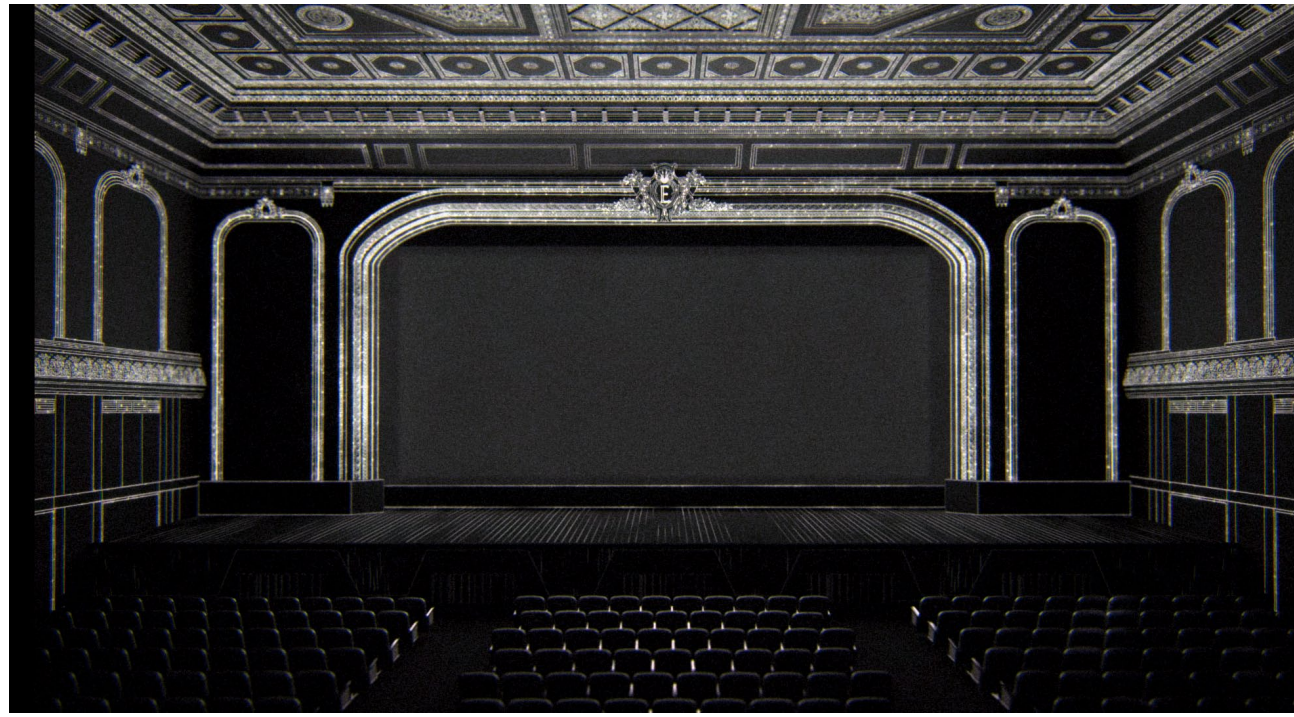
What are the borders or limits of video art?
I believe the answer to this question lies in answering the following question, namely: when is moving image considered art. The answer to this question is quite complex, depending on the context of the work and the intentions of its maker. Can a moving image sequence, intended for mobile application use, be considered video art, if so under which conditions? I think the borders are quite intangible and it is good this way.

What is the future of video art? And where will it take place?
The museums and galleries are already established spaces for video art. So video art needs to conquer new territories. This has been happening for some time. Many established film festivals, be it fiction, documentary or animation, are incorporating video art in their programs. They have exhibitions during the festival week in several spaces, for showcasing video installations. In this sense the TV-screen of Nam June Paik has already expanded onto the cinema screen. On the other end of the spectrum, with series and documentaries intended for mobile use, even with mobile games, there is a new range of narrative structures and short formats condensed into a 10cm screen.

What did the *Bremen Award for Video Art* mean to you? Did it open any doors for you?
For the *Videokunst Förderpreis Bremen* I realized a 12-screen installation titled "September 12" about the Turkish military coup d'etat of 1980. This was a rather documentary work aiming to unravel the events of the epoch through oral histories. After exhibiting the work as a multi-screen installation, I reworked it into a feature film, which was premiered at the Locarno International Film Festival. Later the film traveled to many international film festivals around the world and I got to travel with it for about a year. In this sense, the award opened up possibilities, which were previously unthinkable for me.

How has your work/artistic vision progressed or changed since you won the *Bremen Award for Video Art*?
In 2011, I realized a solo exhibition at Kunstverein Hannover titled "Reform, Revolution, Putsch". The installation "September 12" was the framework for this exhibition. Namely, there was a series of works tackling the events and consequences of the Turkish military coup d'etat in 1980. Most of these works were of a documentary kind. The exhibition coincided perfectly with the beginning of events in Egypt and the eventual government's overthrow. Hence there was media attention regarding the exhibition. Since then revolutionary tendencies violently clashed with putschist and oppressive objectives in the entire region including Turkey, I rather feel today that a merely documentary approach is inadequate. Therefore I have been investigating possibilities of formal abstraction while staying rooted in recent history. I believe an altered formal engagement is necessary in times of economic, social and political turmoil. Contemporary archeology is a term I like to use when considering my recent work.

What are you presently working on? Any current projects?
I am working on a trilogy about demolished cinemas with unusual stories. The first part is about a very old cinema in Istanbul, which was demolished in 2013 despite long-lasting protests. The 5-minute animation film titled "Cinéma Emek, Cinéma Labour, Cinéma Travail", is based on the architectural plans of the theater and was recently shown at the *Annecy International Animation Festival.* The second part will be about a cinema in Egypt, which also has an unusual story of its own and the last one is set in Albania.



Cinéma Emek, Cinéma Labour, Cinéma Travail (work in progress), Videostills

Farzia Fallah & Hassan Sheidaei

Hassan Sheidaei (Video) und Farzia Fallah (Musik) entwickeln seit vielen Jahren immer wieder gemeinsame Projekte. Unter anderem kann man „Enthusiasmus“ (2014), „Frei im Gefängnis“ (2015), „Hast du gehört?“ (2016) und „Das Vergessen“ (2017) erwähnen. In ihrem letzten, mit dem *24. Videokunst Förderpreis Bremen* ermöglichten Werk „Das Vergessen“, setzen sie den Schwerpunkt auf das Verhältnis zwischen Bild und Musik. Diese sind quasi polyfonisch als zwei unabhängige Medien, die miteinander interagieren, bearbeitet. Die Musik soll nämlich die Bilder nicht begleiten, sondern das Hören soll genauso wichtig sein wie das Sehen.
Insofern gibt es keine Grenze zwischen diesen Medien, die Musik und die Bilder fließen ineinander und gestalten die Zeit.
Es gibt keine Grenze zwischen den verschiedenen Kunstformen, und oft kommen diese in einem Werk zugunsten eines Themas zusammen; Musik, Theater, Performance, bewegte und stille Bilder können alle zusammen in einem Werk vorkommen, insofern gibt es auch keine Grenze für Videokunst.

Das Video wurde in der Weserburg Bremen präsentiert. Die Zusammenarbeit mit dem Kurator der Ausstellung (Ingo Clauß) war sehr angenehm und produktiv. Ich war sehr dankbar, dass die bestmöglichen Bedingungen vorbereitet wurden. Beispielsweise wurden die Wände des Ausstellungsraums extra schwarz gestrichen und ein schwarzer Teppich wurde zur Verfügung gestellt.
Diese Arbeit ist noch so frisch, dass ich sie nicht mit Abstand kommentieren kann. Ihre Verwirklichung hat mir aber viel gebracht und ich habe noch mehr Potenzial in unserem Schwerpunkt (Musik und Bild) entdeckt und werde in der Zukunft sicherlich wieder mit diesem Thema arbeiten.
Die politischen und gesellschaftlichen Ereignisse inspirieren mich ganz oft. Beispielsweise war der Ausgangspunkt dieses Videos der schreckliche Tod zahlreicher Flüchtlinge in einem LKW in Österreich. Der LKW wurde am Rande einer Autobahn aufgefunden.

Hassan Sheidaei

Das Vergessen (2017), Videostills

Mandla Reuter & Michael Pfrommer

Ohne Titel (2002), Vitrine, Crashglas, Wandelement, Mobiliar, Installationsansicht GAK Bremen

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Use your imagination and your skills.

Stefan Panhans

Freeroam À Rebours, Mod#1.1 (2016)
4k-Video, Single-Channel, 16:13 Min., Videostill

Was ist für Dich Videokunst?
Alles, was Künstler mit Videotechnik machen.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
In den Köpfen der Grenzenzieher – ich bin keiner.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Wenn es bei den sehr wenigen institutionellen Förder- und Ankaufsmöglichkeiten für Videokunst bleibt, die es derzeit gibt, werden die Möglichkeiten wohl auch in Zukunft für experimentellere Formate sehr beschränkt bleiben und die wenigen umkämpften Budgets für ein bisschen aufwendigere Produktionen werden leider weiterhin nur an sehr, sehr wenige verteilt werden können.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ich werde wohl nie vergessen, wie der sehr fähige Kurator uns traurig mitteilen musste, dass das Haus – und somit unsere Ausstellung – zwischen Weihnachten und Neujahr leider doch kurzfristig mangels ausreichender finanzieller Mittel für Aufsichtskräfte geschlossen bleiben müsste!

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Ich habe mich sehr gefreut, dass ich den Preis bekommen habe – so eine Art Förderung ist sehr sinnvoll und es sollte viel mehr davon geben!
Ganz konkret: Die anteilige Finanzierung einer größeren Videoarbeit und eine Brasilienreise – direkt aus der Bremer Ausstellung heraus wurde die entstandene Arbeit von zwei Kuratoren zu mehreren Ausstellungen in Brasilien eingeladen.

Woran arbeitest Du gerade?
An zwei neuen Videoproduktionen, eine davon in Kollaboration mit einem weiteren Videokünstler, einer Fotoserie und einem performativen Live Abend Format für ein Berliner Medienkunstfestival.

Kenji Ouellet

Unter Videokunst wird eine große Vielfalt von Produktionsarten und -prozessen verstanden. Die traditionelle Trennung zwischen Videokunst und anderen Formen, die bewegte Bilder verwenden (z.B. Dokumentar-, Spiel- und Experimentalfilme), ist zunehmend verschwommen. Mit diesem Mangel an Abgrenzung fühle ich mich wohl. Die Trennung zwischen Kunstgattungen hat ihre Berechtigung, spielt in meiner künstlerischen Arbeit aber kaum eine Rolle – das Medium, die Struktur und die Länge einer Arbeit wird von der Thematik bestimmt. „In Dog Years I'm Dead" wurde kurzfilmähnlicher als ich es ursprünglich erwartet hatte – das Material hat das hergegeben und ich habe mich frei gefühlt, mich in diese Richtung leiten zu lassen.

Dennoch löst Videokunst wie jede Kunstgattung in den Zuschauern bewusste oder unbewusste Erwartungen aus. Eine Erwartung, die mir oft begegnet, ist, dass eine Videoarbeit verstanden werden kann, ohne sie vollständig gesehen zu haben – wahrscheinlich weil viele Videokunstarbeiten eine Dramaturgie haben, die eher statisch ist oder auf dramatische Entwicklungen verzichtet. In diesen Fällen kann es möglich sein, den Kern einer Arbeit zu erfassen, ohne das Ganze gesehen zu haben. Bei Arbeiten, die eine Wende oder eine Entwicklung haben, ist das aber ein Problem.

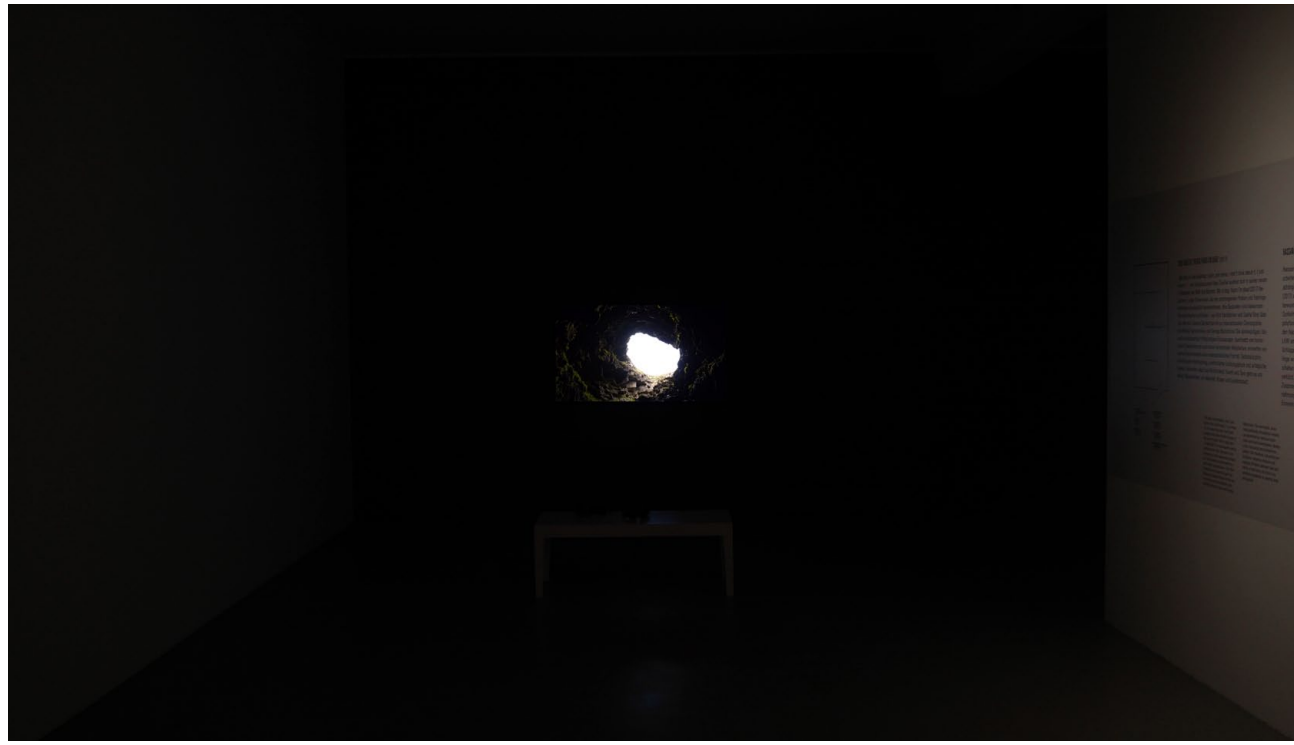
Ein Punkt, den ich in Ausstellungssituationen schwierig finde, ist, dass es normal und oft unvermeidbar ist, mehrere Videoarbeiten gleichzeitig im selben Klangraum zu präsentieren, weil es bedeutet, dass eine ungeplante klangliche Überlappung der Arbeiten stattfindet. Natürlich gibt es Kuratoren (wie Ingo Clauß, der unsere Ausstellung in der Weserburg konzipiert hat), die das Gespür und die Feinsinnigkeit haben, diesen Herausforderungen die notwendige Aufmerksamkeit und Wichtigkeit zu geben. Wirksame Kompromisse können gefunden werden.

Eine derartige Überlappung würden wir aber auf der visuellen Ebene nicht akzeptieren.
Es ist ein Zeichen unseres Okularzentrismus, dass eine ursprünglich nicht beabsichtigte Überlappung von Videoprojektionen inakzeptabel wäre, obwohl das auf der Tonebene einen gängigen Kompromiss darstellt. Dabei werden z. B. subtile oder leise Klangelemente einer Arbeit durch die lauteren Tönen der benachbarten Arbeiten ersetzt. Rein auf der Tonebene (die für mich genauso wichtig ist wie die Bildebene) ist mir deswegen ein Dispositiv, das nah am Kino ist, lieber.

Es gefällt mir, dass bei der Videokunst eine Arbeit offen und mehrdeutig sein kann und nichts Außergewöhnliches darstellt. Ich mag meistens nicht, meine Absichten oder Denkprozesse zu buchstabieren, weil es mir wichtig ist, die Weise, wie der/die Zuschauer/in die Arbeit liest, nicht zu beschränken.

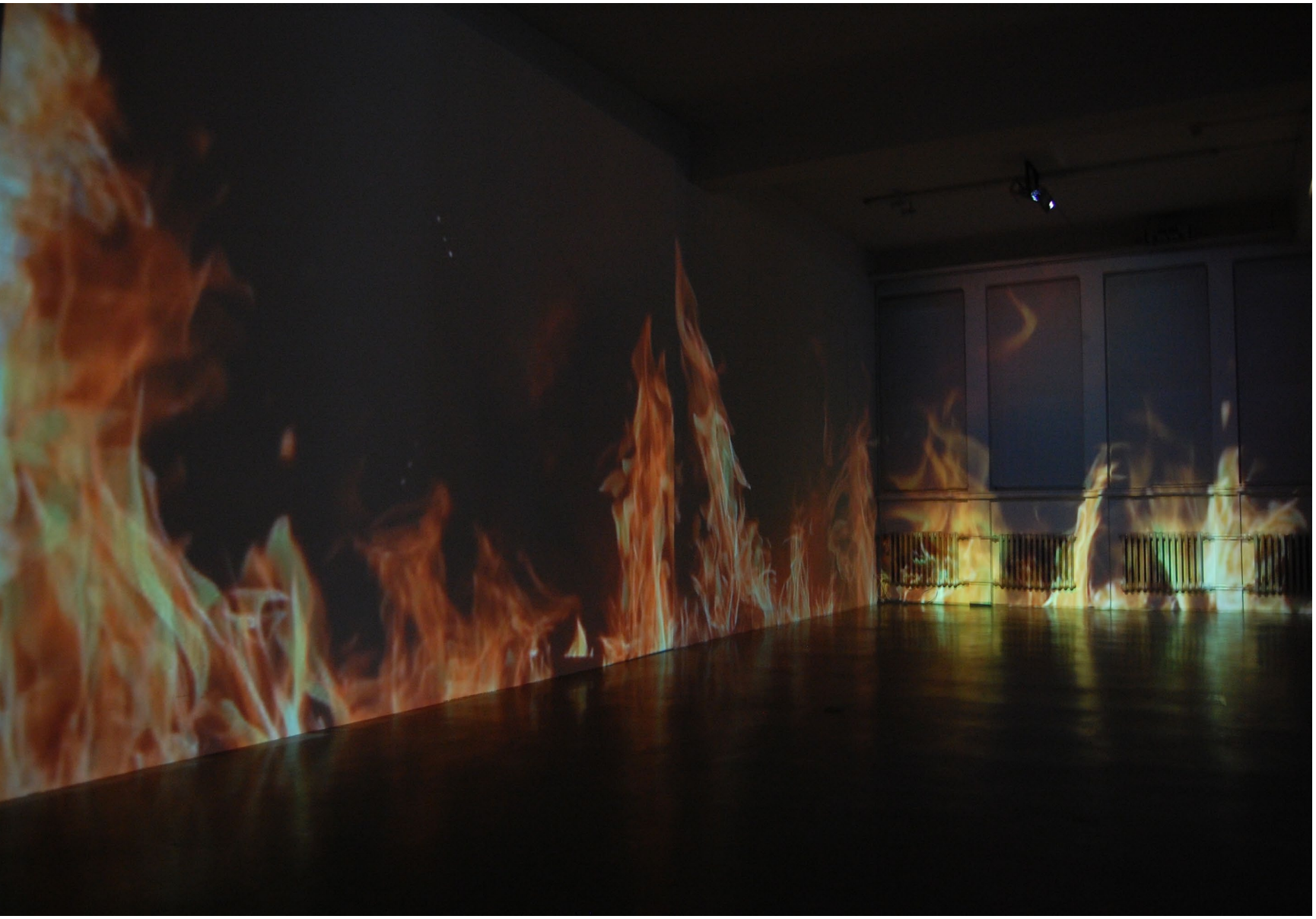
Ich werde mich an die Produktion dieser Arbeit gut erinnern, u.a. weil sie kurz nach der Geburt meiner Tochter Anjali stattfand. Ich habe dabei zufälligerweise das erste Mal ein Projekt mit Kindern durchgeführt. Das Filmbüroteam und Ingo Clauß von der Weserburg haben viel Geduld gezeigt und Vertrauen gehabt – die Zusammenarbeit war sehr angenehm.

V (2017), Installationsansicht Museum Weserburg



In Dog Years I'm Dead (2017), Videostill

Maximilian Moll



Keep the fire burning (2008), Installationsansicht

Was ist für Dich Videokunst?
Die Möglichkeit, zumindest bei meinen Videoinstallationen, den Betrachter in raumumfassende und zeitumfassende Arbeiten eintauchen zu lassen, die auch noch auditiv wirken. Das bereitet dem Betrachter ein mit (fast) allen Sinnen erfahrbares Erlebnis. Die Inhalte sind hierbei frei wählbar, ebenso Raum und Zeit.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Video ist flüchtig. Videokunst lebt im Moment. Was bleibt, ist das gegenwärtige Erleben und die Erinnerung. Darin besteht natürlich eine Chance, aber zunächst einmal eine Grenze. Sie ist immateriell und braucht trotzdem zum Teil erheblichen technischen Aufwand.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich finde *virtual* und *augmented reality* sehr spannend, weil es dort noch mehr um ein allumfassendes Eintauchen oder ein Modifizieren der aktuellen Sinneswahrnehmungen geht. An allen denkbaren und vielleicht auch nicht denkbaren Räumen und Farben und Formen und Zeiten und überhaupt an allen Parametern der Wahrnehmung können Veränderungen vorgenommen werden.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Es war wirklich toll und ein wichtiger Meilenstein in meiner Arbeit, sie so raumgreifend sehen zu können. Im Besonderen erinnere ich mich an ein kleines Fenster, das von der anderen Uferseite aus zu sehen war und das absichtlich durchlässig und selber Projektionsfläche war, so dass man darin von weitem immer wieder mal die Flammen und Explosionen aufkommen sah. Das ist eine tolle Überwindung von Innen und Außen gewesen. Ansonsten fand ich auch schön, mit den anderen Preisträgern vor Ort eine kleine Gemeinschaft bilden zu können.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Es war für mich die erste öffentliche Auszeichnung und als solche sehr wichtig!

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich hatte das Glück, sie noch ein paar Mal installieren zu dürfen, in Essen oder Shanghai z.B., und ich finde sie immer noch einen schönen Zyklus vom Werden und Vergehen, selbst wenn ich heute bestimmt anderes Material gewählt hätte.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Video, bzw. Film, ist nach wie vor das Medium, mit dem ich arbeite. Bewegtbild ist einfach mein Medium. Ich würde gerne etwas Greifbareres machen, aber ich weiß nach wie vor nicht so richtig, wie.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich habe in Uganda gedreht und das schneide ich noch. Die Geburt unserer Tochter ist mir „dazwischen gekommen", sodass sich das tatsächlich etwas hinzieht.

Bjørn Melhus

Was ist für Dich Videokunst?
Der Begriff ist für mich etwas aus einer anderen Zeit: Im ausgehenden 20. Jahrhundert bezeichnete man damit eine Kunstform, die sich die Möglichkeiten der direkten, elektronischen Bildwiedergabe und analogen Aufzeichnung zu Nutze machte und die dem Medium innewohnenden Möglichkeiten untersuchte, um sich künstlerisch zu artikulieren.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Mittlerweile ist es schwierig geworden, diese Grenze zu nennen. So verschwommen wie dieser Begriff heute gehandhabt wird, so verschwommen sind auch die Grenzen.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Es gibt eine Zukunft im künstlerischen Umgang mit Bewegtbildern, aber ich glaube nicht, dass da der Begriff „Videokunst" noch angemessen ist.
Während in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts das Fernsehen noch als Leitmedium galt und eine bestimmte Generation von Künstler/innen sich damit auseinandersetzte, stehen heute die Ästhetiken des Digitalen und des Internets im Vordergrund.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ich hatte mich entschlossen für über 20 Monitore Sockel zu bauen und habe dies auch im damaligen Ausstellungsraum in der GAK getan. Ein Alptraum. Seitdem habe ich eine Sockel-Allergie.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Mir hat damals der *Videokunst Förderpreis* richtig aus der Patsche geholfen und mir meine allererste eigene Videokamera beschert.
Das war grandios. Denn damit hatte ich die Möglichkeit unabhängiger zu arbeiten.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ein historisches Kuriosum: Ich hatte einen Video-Kettenbrief ins Leben gerufen, bei dem die Beteiligten Videos auf VHS-Kassetten per Post verschickten, um darauf zu reagieren. Nur 25 Jahre später weiß kaum noch jemand, was eine VHS-Kassette ist.

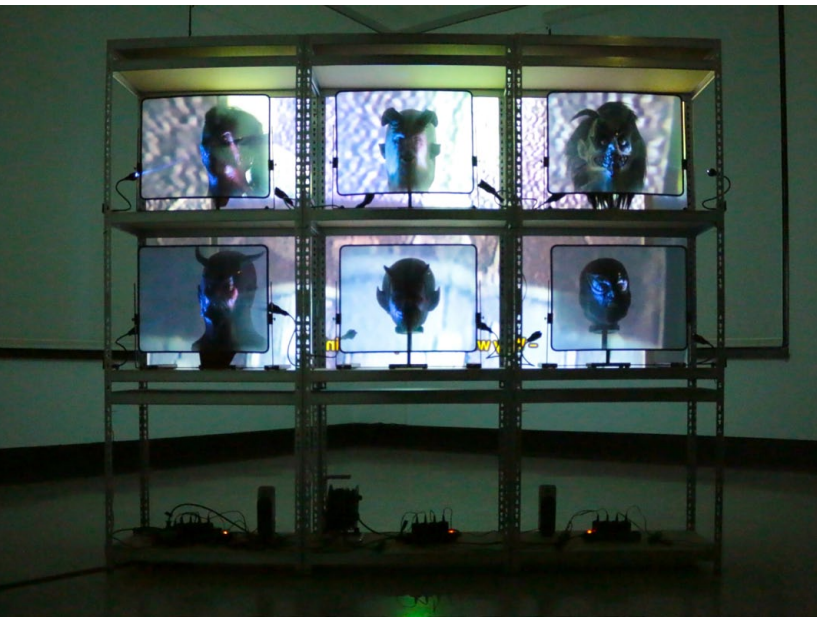
Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Der Kontext hat sich verändert und damit auch die Arbeit.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es kommt ganz darauf an, wie man den Begriff „Video" fasst. Aber ich denke, es ist nach wie vor ein Medium, dessen poetische Potenziale noch nicht ausgeschöpft sind.
Bis in die 1990er Jahre haben viele Künstler/innen in ihrer Praxis das Medium noch auf seine Eigenschaften untersucht. Das hat sich geändert.

Woran arbeitest Du gerade?
An Science-Fiction.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Die Verblödung der Menschheit, die Müllhalden unserer Kultur, das allgemeine Zeitgeschehen.

E.S. Mayorga



Was ist für Dich Videokunst?
Videokunst ist eines der komplexesten kulturellen, symbolischen und technologischen Produkte und besitzt das größte Entwicklungspotenzial. Es ist nicht nur eine Visualisierung des Weltgeschehens, sondern vielmehr ein Medium, mit dessen Hilfe der Künstler Themen beleuchten kann, die er für relevant für seine Zeit hält. Der Videokünstler schafft einen Raum, um diese Themen in aktiver Weise zu analysieren und nicht in eine bestimmte Richtung zu belehren. Er zeigt vielmehr verschiedene Möglichkeiten auf und gibt so den Impuls für kritische Gedanken. Die Videokunst arbeitet mit einem intimeren und persönlichen Blick. Die Produktion ist bereits möglich, wenn ein Künstler eine billige Kamera in der Hand hält und loslegt. Das ist etwas ganz anderes als das Massenkino, das sich mit seinen großen Budgets und Produktionen an ein meist passives Publikum richtet.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Heute können wir nicht mehr einfach einen Buddha vor einen Fernseher setzen, d.h. wir dürfen nicht ganz naiv alte Arbeitsweisen wiederholen. Ich denke an Künstler wie Christoph Giradet und Matthias Müller, die in ihren *Found Footage*-Videos eine wahre Faszination und Analyse des männlichen Blicks auf die Weiblichkeit im Kino einer bestimmten Epoche zeigen. Mit ihren Arbeiten haben sie die Videokunst nachhaltig beeinflusst und für Generationen geprägt. In einem Interview mit „White Tube“ sprachen Giradet und Müller darüber, wie die Filmemacherin Birgit Hein sie vor dem Risiko warnte, die eine einmal etablierte Arbeitsweise mit sich bringt, wenn man darin verharrt, weil man sich auf „sicherem Terrain“ fühlt. Junge Künstler/innen müssen wissen, welches Erbe sie antreten, wenn sie mit Mitteln wie Found Footage arbeiten. Der Videokünstler sollte sich bestehender Formeln bewusst sein. Dann kann er sie aufheben und bearbeiten, um dann an neue Orte zu gelangen und um die Dynamik zwischen Kunst und der Welt lebendig zu halten.

The Role of Fear – From Crime to Art – Chapter I (2014), documentary video-installation

oben: Installationsansicht
mittig: Videostill

unten: The Role of Fear – Let Jesus Fuck You! – Chapter II (2016), documentary video-installation, Installationsansicht

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich sehe die Zukunft der Videokunst in einer technologischen Revolution, denn die Themen und Motive werden ähnlich bleiben. Vielleicht werden irgendwann Bilder und Sounds direkt in unsere Gehirne eingespielt? Der Kopf als Black Cube.
Ich möchte mir außerdem eine Zukunft vorstellen, die von Institutionen geprägt ist, die an ausgefeilten künstlerischen Arbeiten aller Bereiche interessiert sind, die wirklich einen intellektuellen Anspruch haben und auch eine menschliche Qualität mitbringen. Es ist egal, wo Videokunst in Zukunft rezipiert wird. Mir gefällt auch die Idee, komplett subkulturell zu arbeiten, fernab der Einflüsse vom Markt.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Den Eröffnungsabend habe ich sehr genossen, denn die Stimmung war ganz wunderbar und es waren sehr unterschiedliche Leute da. Teenager, die Star Wars leidenschaftlich als Kunst verteidigt haben und eine ältere, sehr nette Dame, die ein Autogramm von mir wollte. Bis spät in die Nacht haben wir dann noch im Filmbüro mit einer kleineren Gruppe gesessen, das Team hat diverse Vorräte aus dem Kühlschrank auf den Tisch gestellt und wir haben sehr intensiv über Videokunst und deren Förderung diskutiert. Das ist das Schönste, wenn Leute zusammenkommen, die sich etwas zu sagen haben.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Ich habe mich in meinen Ideen bestätigt gefühlt. Das Preisgeld hat die Produktionsbedingungen des zweiten Kapitels von „The Role of Fear“ mit dem Titel „Let Jesus Fuck You!“ enorm verbessert. Ich habe Dinge ausprobiert und viel mehr experimentieren können, auch was die technische Seite angeht.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Mit meiner Arbeit bin ich nach wie vor sehr zufrieden, auch mit der Zusammenarbeit mit dem Team des *Videokunst Förderpreises* und mit der Ausstellung in der Kunsthalle Bremen.Vom Aufbau bis zum letzten Ausstellungstag gab es viele schöne Momente. Ich hatte mir seit langem gewünscht, einmal so eine große Ausstellungshalle zu bespielen.

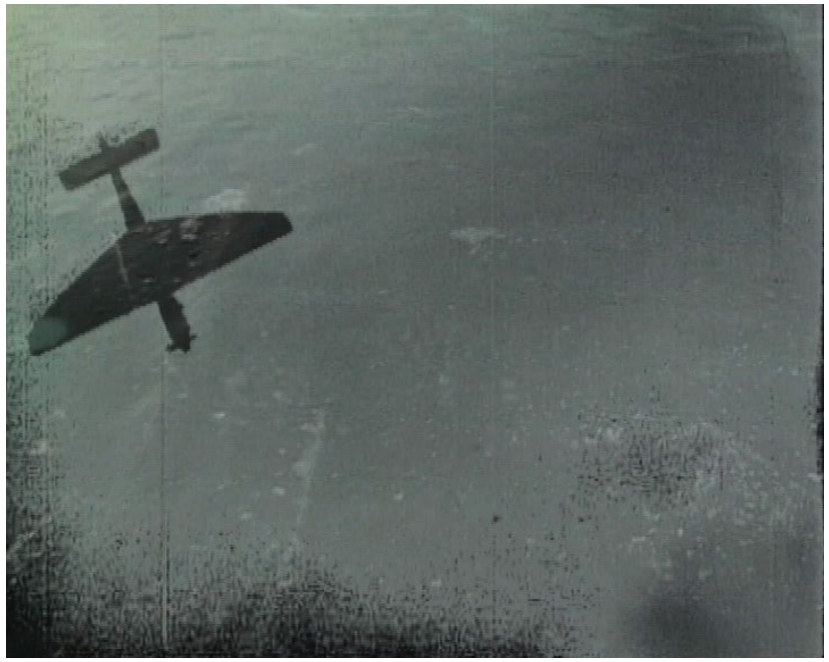
Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Mit jeder Ausstellung verändert sich meine Arbeit und wie ich sie präsentiere. Ich finde immer wieder Dinge, die ich verbessern möchte und bringe neue Ideen und Erfahrungen mit ein. Jeder Raum ist anders und beeinflusst auch meine Arbeit. Das möchte ich nicht ignorieren, sondern ganz gezielt und kreativ damit umgehen.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Video ist ein sehr einflussreiches Medium, vielleicht das mächtigste überhaupt. Man kann damit wichtige Informationen „live“ zu den richtigen Zuschauergruppen transportieren oder die Bevölkerung mit Blödsinn ablenken. Man kann den Zuschauer bilden oder mit Propaganda hinters Licht führen. Wie viele Male sind wir Opfer von Falschmeldungen oder veränderter Information? Video als Medium in den falschen Händen ist sehr gefährlich. Und hier spielt der Videokünstler eine wichtige und entscheidende Rolle: Der Videokünstler muss, anders als Massenmedien, ein klares Ziel in seiner Arbeit haben und ihren menschlichen und persönlichen Charakter bewahren.
Ich meine, dass die Videokunst das Privileg besitzt, jedes videografische Material zu nutzen, um als Hauptziel zu haben, den Geist zu füttern und der Menschheit etwas von Wert mitzuteilen. Alles andere ist Zeitverschwendung, sowohl für den Künstler, als auch für das Publikum. Wenn ich kontemplative Bilder sehen will, dann gehe ich lieber in die Natur und hübsche Deko gibt es im Einkaufszentrum.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich arbeite weiter an meinem Projekt „The Role of Fear“. In diesen Videos zeige ich meine Theorien über das Paranormale, spreche über den kritischen Zustand der zeitgenössischen Kunst und stelle die politischen und sozialen Repressionen in meinem Geburtsland Mexiko heraus. Wenn sie einmal fertig ist, ist es sicher, dass diese Arbeit niemals im Verlauf meiner künstlerischen Karriere die Unterstützung der Regierung Mexikos erhalten wird.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Alle möglichen Horrorfilme. Ob gut oder schlecht – alle haben etwas Interessantes.
Künstlerische Arbeiten, die einen intensiven Prozess oder eine tiefe Recherche zeigen und von denen ich etwas Neues lernen kann.
Industrial Black Metal.

Antal Lux



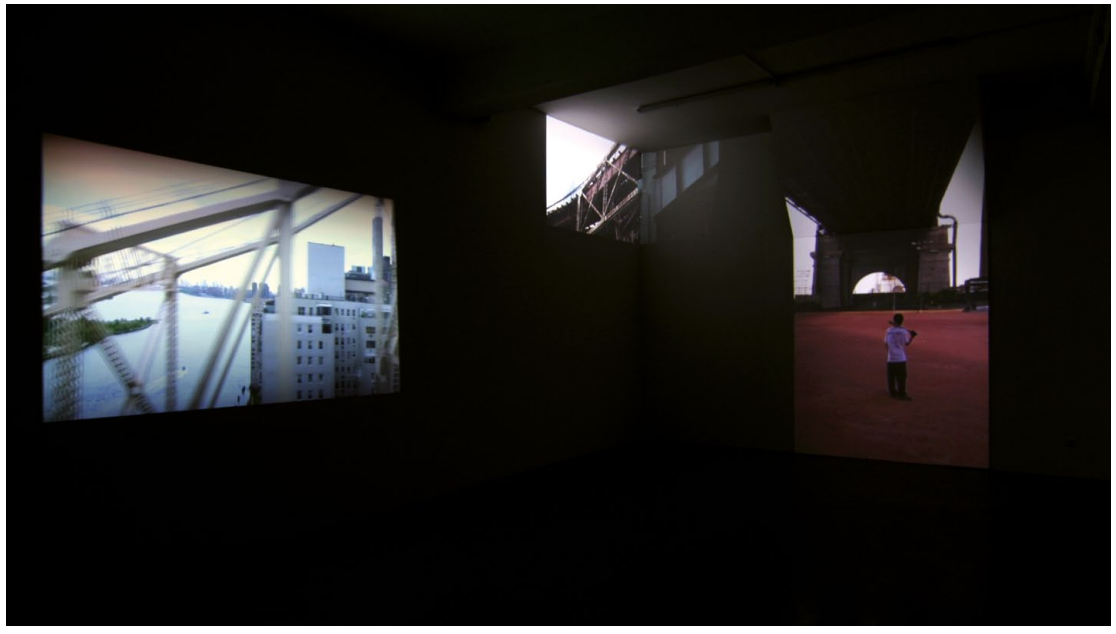
Flugangst (1997), Betacam SP/ 11:19, Videostills

Flugangst ist ein Video mit undefinierten Nischen, in denen der individuellen Fantasie reichlich Platz zur Verfügung steht. Es wird keine psychologische Abhandlung in irgendeiner Form illustriert, vielmehr ein Kindheitserlebnis ins visuelle und akustische Gedächtnis umgewandelt; das Gedächtnis durch eine elektronische Erinnerung ersetzt.
Durch Anregung der Monotonie wird eine Idee erfasst; man wird mit kreativen Möglichkeiten konfrontiert. Nach Bruchteilen von Sekunden, in denen eine Idee entsteht, wuchert rasch die Fantasie in unzählige Richtungen. Man sieht, und trotzdem nimmt man nicht wahr, man empfindet Formen in Bewegung und hört Fragmente, was erst nach geraumer Zeit realisiert wird.
Während ich nach Arizona flog, beobachtete ich verschiedene Phänomene an Menschen, die Flugangst hatten; nervöse Zuckungen, krampfhafte Bewegungen, Angstzustände.
In meinem Geiste fing ich an, ein imaginäres Puzzle zusammenzufügen. Die fehlenden Stücke bekam ich, als ich in Tucson einen Flugzeugfriedhof besuchte. Die Trümmer von Flugzeugen erinnerten mich an den Zweiten Weltkrieg in Budapest. Wir spielten in und mit den abgeschossenen Flugzeugwracks und konnten nicht verstehen, wie sich so ein großer Apparat aus Metall in der Luft halten konnte.
Die Gesamterlebnisse von jetzt und früher möchte ich mit dem Medium Video so darstellen, dass sich der zusammengefasste Erlebnisumfang in einer formalen Aussage und nicht im Narrativen widerspiegelt. Durch Apposition von einzelnen Sequenzen zu Wortfragmenten, die Flugangst widerspiegeln und in die Soundkomposition von Lutz Glandien eingebettet sind, möchte ich eine Atmosphäre von erlebten Geschehnissen darstellen.

1935 in der Peripherie von Budapest geboren, wo Soroksár durch einen Sandhügel aus der Eiszeit (Endmoräne) vom Bezirk Erzsébet abgegrenzt wurde.
Grund –und Bürgerschule absolvierte ich im Bezirk Soroksár, Gymnasium im IX. Bezirk.
Die freie Kunstschule habe ich bei István Ilosvai Varga in Csepel besucht.
1955 wurde mein Bild „Tokajer Landschaft" für eine koreanische Wanderausstellung aufgekauft.
1956 war ich als Soldat Zwangsarbeiter im Pécser Kohlenbergwerk.
Bei der Revolution hat unsere Kompanie gegen Sowjets und ÁVOs Widerstand geleistet („Mecseki láthatatlanok" = „Die Unsichtbaren").
Nach der Niederschlagung der Revolution flüchtete ich nach Deutschland.
Der ungarische Staatspräsident überreichte 2006 in der Paulskirche in Frankfurt die Auszeichnung „Held der Freiheit 1956 Ungarn".
Die Kunsthochschule habe ich 1965 an der Staatl. Akademie der bildenden Künste in Stuttgart mit amerikanischem Stipendium (Garantiefonds) absolviert.
1962 bekam ich vom Regierungspräsidium Süd-Württemberg ein Studienreise-Stipendium nach Korsika.
1964 Studienreise mit Stipendium in Österreich und auf Istrien, Jugoslawien
1974-1979 Mitglied des Symposiums für Metallobjekte in Györ/Ungarn
1980-1990 Mitglied des Grafiksymposiums in Makó/Ungarn;
Jurypräsident des „Retina" Videokunst Festivals, Szigetvár, Ungarn
1998 Jurymitglied des 7. Videokunst Förderpreises Bremen;
Mitglied der „Magyar Elektrográfiai Társaság Budapest" (MET/ Gesellschaft der Ungarischen Elektrografiker)
1999 Mitglied der Niedersächsischen Filmkommission, Hannover;
Mitglied der „Kepes Society" (Kepes Társaság), Budapest
2003-2004 Symposium für bildende Kunst in Szárhegy (Lazarea), Siebenbürgen/Rumänien
2003-2005 Jurypräsident „The I – III. International Meeting of Children and Youth Film Festivals and Videoworkshops", Makó/H;
Dozentur in der CEB-Akademie, Merzig/Saarland (Experimentelle Malerei und Bewegte Bilder)
2006 Internationales Schülerseminar Berlin (UNESCO), Vortrag – Memorabilien '56
2007 „ERINNERUNGSPUNKT 1956", Hódmezövásárhely/Ungarn, Vortrag;
MEMORABILIEN-Video 1956
2010 „Spanyolnátha" Mail Art Niveaupreis Miskolc/H;
2012 1. Preis für das Video „Ex Hungaria Lux" Honoratus Kodály Zoltán, Budapest
2014 Ehrenbürger in Soroksár-Budapest
2015 Munkácsy Mihály Preis, Budapest
2017 La Societè Èlectrographik Art Hongroise (MET), Paris

Seit 1980 beschäftige ich mich parallel zur bildenden Kunst mit experimenteller Medienkunst (Video, Installation, Computergrafik).
Die deutschen DADA-Künstler der 20er Jahre (Hans Richter, Viking Egerling, Pitschewer u.s.w.) kamen mir in den Sinn.
Mit einer Super-8-Kamera habe ich die Bewegung als neue Dimension in formaler Ausdrucksform dargestellt.
Die experimentellen Arbeiten (Bildende Kunst und Medienkunst) werden international repräsentiert.

Stephane Leonard



Videokunst kann ich eigentlich nicht ohne Klangkunst denken, weshalb viele meiner installativen Arbeiten immer beides sind.
Video ist dabei für mich die Möglichkeit, die Welt zu betrachten und mithilfe ihres eigenen Aussehens, ihrer eigenen Oberfläche und Stofflichkeit, quasi auf und in sich selbst zu reflektieren und dabei zu durchdringen.
Das steht immer in einem starken Kontrast zu meinen Zeichnungen, die häufig den Blick nach innen richten und sich theoretischen Problemen, ihren Darstellungsmöglichkeiten und dem Nachsinnen über die Linie widmen.
Ich brauche diesen Kontrast und muss immer in beiden Disziplinen arbeiten. Wobei diese sich manchmal einander annähern und andere Male weit auseinanderdriften.

Die Videokunst empfinde ich als grenzenlos, in Hinsicht auf Materialitäten, Medien und Themen. Für sich selbst legt man wohl am besten ein paar Regeln fest. Das ist wichtig, um nicht von den Möglichkeiten erdrückt zu werden. Diese Regeln muss man suchen und finden und irgendwann auch wieder brechen, und zwar genau dann, wenn man sich zu wiederholen beginnt. Manche Regeln werden durch technische Gegebenheiten oder irgendwelche Limitierungen bestimmt und andere haben einfach mit persönlichen Präferenzen zu tun.

Wie viele Kunstgenres kann sich auch die Videokunst nur weiter entwickeln, wenn sie ausreichend gefördert wird. Technisch ist sie zwar beinahe jedem Menschen zugänglich, aber ohne Plattformen und Publikum, ohne Reibung und Austausch, Dialog und Diskussionen und auch ohne finanzielle Unterstützung, ist es sehr schwierig, Videokunst bis in die Gesellschaft hinein zu projizieren.
In den letzten Jahren war ich selber immer mal wieder gezwungen, Projekte nicht durchführen zu können, weil es an Förderungen mangelt, oder ich habe Arbeiten nicht beendet, weil ich keine Möglichkeiten sah, sie angemessen zu präsentieren.

Durch den *Videokunst Förderpreis* konnte ich 2008 das erste Mal in einem Museum ausstellen und war begeistert von den Mitarbeitern, der Unterstützung und den Räumlichkeiten. Aus einer 12 Kanal Video-/ Klangarbeit habe ich zwar damals nur 3 Kanäle zeigen können, dennoch war es eine wundervolle Erfahrung. In der Arbeit ging es um den Klang der Brücken von New York, um ihre Geschichte, ihre Rolle in der Gesellschaft, den Ort über und unter der Fahrbahn, den Anfang und das Ende der Überfahrt, aber vor allem auch um den Sound und die imposanten Konstruktionen.

Nachdem ich 2008 als Meisterschüler die Hochschule für Künste in Bremen verließ, wurde plötzlich das Drehen von Musikvideos zu meinem Broterwerb. Aus einer Leidenschaft wurde Arbeit, die auch manchmal sehr unangenehm sein konnte. Mein künstlerischer Fokus ging dabei wieder zunehmend in Richtung Zeichnung. Vor ein paar Jahren hörte ich dann mit den Musikvideos auf, um mich hauptsächlich auf das Zeichnen zu konzentrieren.
Das Thema Video konnte ich nun endlich wieder mit Lust angehen. Wenn ich Zeit habe, drehe ich heute kleinere Musikvideos für Freunde, experimentiere mit Ideen, oder kollaboriere mit Anderen, wie z. B. der Choreografin Meg Stuart oder der Künstlerin Claudia Hill.
2018 wird es neben Ausstellungen mit Zeichnungen in Berlin erstmals wieder eine Soloshow nur mit Videoarbeiten von mir zu sehen geben.

www.stephaneleonard.net

Bridges Song (2008), Installationsansicht Museum Weserburg
unten: Ephemeral Voices Serie (2017), 100 x 150 cm, Acryl auf Leinwand

Rani Le Prince

Vom Einfrieren der Zeit und der Performance einer Zeichnung

„Hörbar abwesend“ war der Titel meiner letzten Video-Installation. Ich zeigte sie vor mehr als 10 Jahren in einer Ausstellung im Dialog mit meinen Zeichnungen.
In dieser Installation wie auch in meinen anderen Videoarbeiten reduzierte ich die Bewegung auf ein so Minimales, dass der filmische Ablauf oft wirkte, als wäre er eine stillstehende Foto-Projektion. Die Bewegung war nahe am Gefrieren oder kurz vor dem Schmelzen, je nachdem, welche Gefühle beim Betrachtenden angesprochen wurden. Ich wollte die Zeit einfangen, verlangsamen, ja einfrieren.
In meinen Zeichnungen passiert mir das Umgekehrte:
Ein Blatt Papier ist ein fest stehendes Objekt, das sich erst einmal nicht bewegt, es sei denn, ich trage es mit mir herum oder lasse es im Wind flattern. Es liegt vor mir, in meinem Fall auf dem Boden, und meist auch nicht einzeln sondern zu mehreren. Das Papier hat sein festes Format, seine Ränder sind die Grenzen, wo es nicht weiter geht, wo es anfängt oder aufhört, es liegt da und bewegt sich nicht.
Aber dann bezeichne ich es und zeichne in mehrfachen Schichten und wiederhole mich so lange, bis die Zeichnung in Bewegung gerät und sich über das Papier hinweg ausbreitet. Die Bewegung meines Körpers, meiner Konzentration und meiner Gesten wird plötzlich auf dem Papier sichtbar und spürbar, die Zeichnung fängt an zu vibrieren und bewegt sich fort.
Da sind sie wieder, die minimalen Bewegungen, und schon kribbelt es mir in den Fingern, in meinem Videomaterial zu stöbern und eine neue Installation ins Visier zu nehmen.

formica – ameisen in schlafposition (2015), 77 x 64 cm, Aquarell, Acryl, Farbstifte auf Lithografiepapier

Werner Kuhrmann

Was ist für Dich Videokunst?
Videokunst ist, wenn Monitore (einer oder mehrere) brummen.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Eine Grenze besteht für mich in der Tatsache, dass von Besucherinnen und Besuchern viel Aufmerksamkeit und Zeit verlangt wird. Ich habe es erst selten geschafft, eine Videoinstallation über die komplette Länge anzuschauen.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Inzwischen ist Videokunst an sich nichts Neues mehr. Längst im Kunstbetrieb etabliert, ist sie von neuen Medien überholt worden, wird sich aber halten. Wie die gesamte Kunst wird sie zunehmend im öffentlichen Raum zu finden sein.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Die Ausstellung in Bremen habe ich in bester Erinnerung. Die Zusammenarbeit mit Christian Meyer war großartig. Ich habe viel Neues gesehen und gelernt – Videokunst war für mich als Grafiker ein völlig fremdes Medium.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Videokunst hat für mich keinen großen Stellenwert. Ich muss gestehen, dass Videokunst mich manches Mal sogar nervt. Zum Beispiel beim Bremer Kunstfrühling gab es eine Installation mit mehreren Monitoren, auf denen Filmszenen zu sehen waren. Ununterbrochen schrien da irgendwelche Schauspielerinnen. Es war überall zu hören und hat mich bei der Auseinandersetzung mit anderen Arbeiten erheblich gestört. Ich empfand das als penetrant und unangemessen dominant. Auf der anderen Seite habe ich im vergangenen Jahr eine großartige Videoausstellung in Berlin gesehen. Ich habe tatsächlich sämtliche Videos (ich glaube, es waren acht) komplett angeschaut und war begeistert. Leider weiß ich den Namen des Künstlers nicht mehr. Die Ausstellung beschränkte sich auf diese großformatigen Projektionen – großartig.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich bin so ein Retro-Freak, arbeite mit Skalpell, Schere und Einhaarpinsel. Aktuell habe ich etliche Collagen angefertigt. Dazu benutze ich alte Fotos, Zeitungen und eigene Texte. Die Unmittelbarkeit und das Haptische des Materials ist für mich wesentlich. Das vermisse ich bei Videokunst.

Drei Dinge, die dich inspirieren?
Ausstellungsbesuche
Träume
Alltagswahrnehmung

Ohne Titel (2017)

Sharlene Khan

Drowning Durga II (2015), individual hand-painted digital colour photograph on Sihl persomural (1/5), 61cm x 91cm, photo credit: Monica de Miranda

Drowning Durga VII (2015), individual hand-painted digital colour photograph on Sihl persomural (1/5), 61cm x 91cm, photo credit: Nicola Gear

What is video art for you?
A means to an end. A tool and a medium that enables me to weave visual and audio narratives together. It's an experience, a chance to undermine the codings of *video*, *art* and *film*.

What are the borders or limits of video art?
The limits of the tool are the limits of an individual imagination and skill.

What is the future of video art? And where will it take place?
I'm not much of a sooth-sayer, but I do enjoy moments of 'bad video' that the internet allows you to explore. Less so when it is exploited by a First World President.

Do you have a special memory of the *Bremen Award for Video Art* exhibition?
The space was beautiful and tucked away and I enjoyed the womb-feeling the installation created. It was wonderful to work with the VKP/ Filmbüro office staff – small but dedicated and passionate.

What did the *Bremen Award for Video Art* mean to you? Did it open any doors for you?
The work would have taken many more years to materialise had it not been for the award. It gave me monies and impetus to finish the work so as to display a first installment of it. And it happened during an incredibly difficult time in my life – my father passed away two weeks after the notification of the award and my mother (around whose narratives the work is based) was diagnosed with kidney disorder. So through that difficult time of rearranging my life and living out of a bag for a year and a half, I still worked on this project no matter where I found myself. That kind of resilience is what the work is about and became the methodology for it as well.

What is your perspective on your award-winning work today?
The work had its first showing in South Africa, in my home city (and Bremen's sister city) Durban in August 2017. My mum passed away 3 weeks before this opening dedicated to her, so it is a bitter-sweet work. The exhibition is such a strong work that people are moved by it and so it reminds me of the power of art to leave a mark. There is much 'intellectual' work I create but this work speaks to men and women no matter what context it is presented in (and was always intended to speak on issues of economic migrancy that remain relevant), in such a powerful way that it has become my favourite work to date.

How has your work/ artistic vision progressed or changed since you won the *Bremen Award for Video Art*?
I think winning the award gave me more confidence in my ability to work with video narratives. As someone who is a painter, I was a bit shy the first time I allowed people to see this work, but the award and the exhibition gave me much more confidence that video is yet another tool in the hands of a story-catcher (I catch and release stories).

What are you presently working on? Any current projects?
I am still finishing up the Bremen video art installation project called 'When the moon waxes red' – there have been more photographs and needle-lace works added to the exhibition, and some parts of the video are being re-shot and subtitled. The exhibition was shown at the Thessaloniki Biennale between September 2017 and January 2018. It will travel to Johannesburg and Cape Town for a first showing in these cities. I am also working on a multi-media animation based on the Marikana massacre in which the South African Police Force executed 34 striking miners in one of the most brutal displays of post-apartheid government sanctioned violence. I also have three other video artwork series that I have been working on over the last five years that I am finally starting to display – all of them deal with my postcolonial South African identity. I am hoping to return to painting for a series based on The Hardy Boys and Nancy Drew, racial epidermalisation and the novels of Toni Morrison.

Three things that inspire you?
Literature: Postcolonial and black feminist theories, the length and breadth of African literature; film and video of any kind; visualities from across the world; a good laugh or cry.

Annebarbe Kau

Kinoki
1994

Videoinstallation
6 Monitore, 6 Videobänder,
Abspielgeräte ohne Ton, 3 Sockel,
3 Aufhängungen

Video
Nahaufnahmen von 6 individuellen
Augenpaaren

ausgestellt in:
Museum Weserburg Bremen 1995;
„Mixed Pixels", Kunstmuseum Düsseldorf 1996

Was ist für Dich Videokunst?
Geschichte ... ein Medium

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Es gibt sie nicht.

Was ist die Zukunft der Videokunst?
Keine Schubladen mehr.

Und wo spielt sie sich ab?
Überall dort, wo es Zuschauer gibt.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Die Arbeit „Kinoki" ist nach wie vor eine sehr wichtige Arbeit für mich. Sie in den Räumen der Weserburg zu sehen, war ein großartiges Erlebnis . Die Presseberichte über die Präsentation der Arbeit in Bremen habe ich noch im Sinn, die Deutungsversuche der Blicke waren amüsant.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Die Förderung hat mich gestärkt und sie hat mir geholfen, diese neue Arbeit zu realisieren.

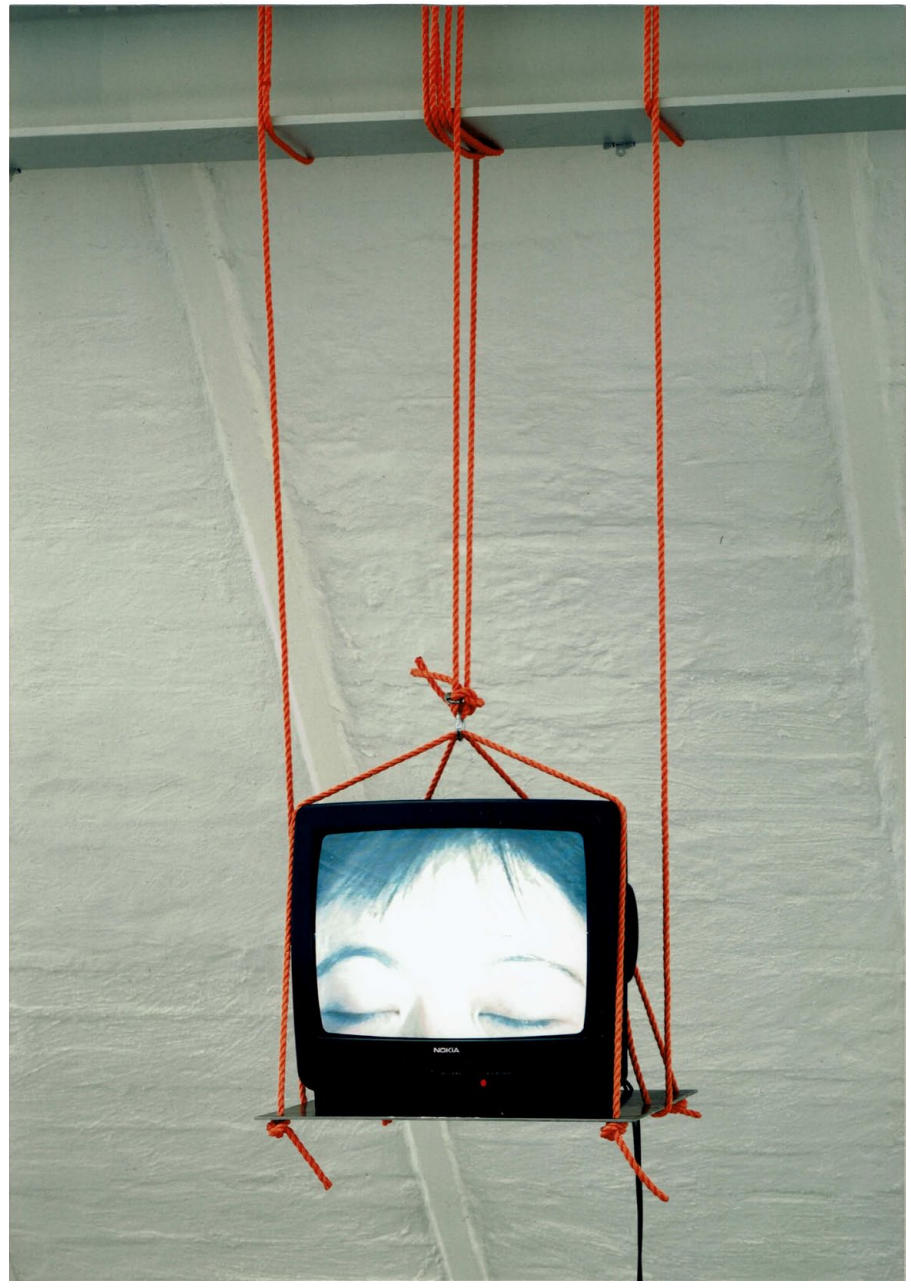
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich würde sie gerne wieder einmal zeigen. Leider ist sie noch nicht digitalisiert.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Ich bin nicht mehr beschränkt auf Video.

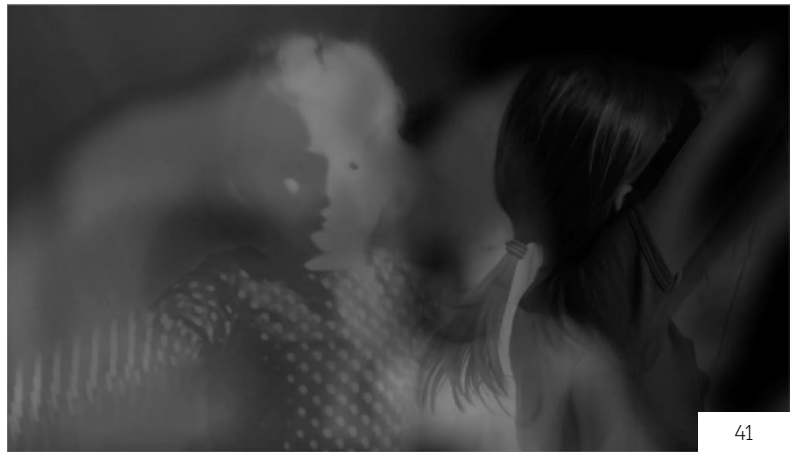
Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es ist immer noch eine Liebe.
Es hat sich verlangsamt, die Produktionspausen sind größer geworden.

Woran arbeitest Du gerade?
Im letzten Jahr habe ich eine Videoarbeit, „Faltungen in der Zeit", realisieren können und nun befasse ich mich mit der Möglichkeit eine ältere Arbeit „Stein/Stone" aus dem Jahr 1994 neu zu installieren. Ansonsten zeichne ich viel mit Stiften, Öl, Acryl, Stoff, Kordel und Klang auf Papier, im Raum, überall.

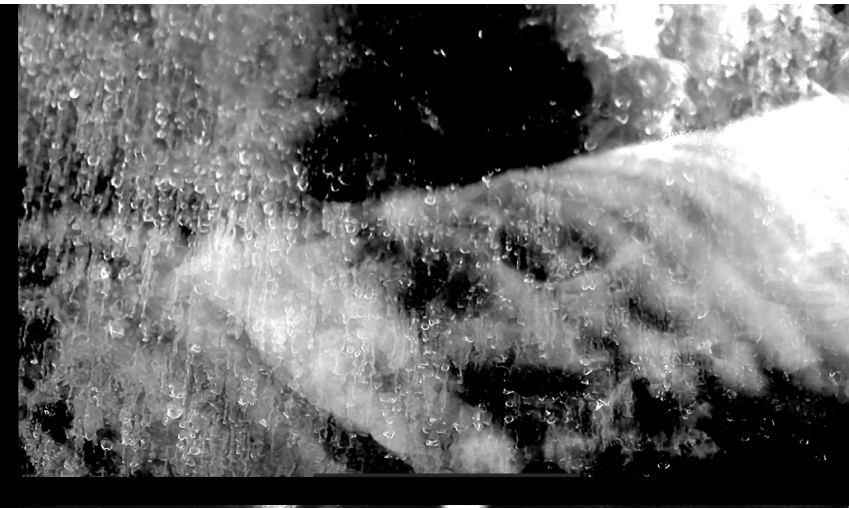
Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Zeit.
Landschaft – Raum.
Geräusche.

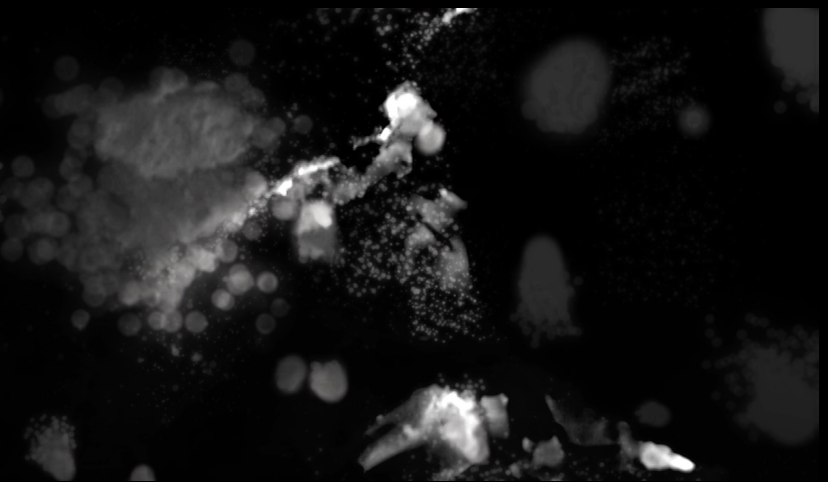


Kinoki (1994), Detailansicht, Foto: Joachim Fliegner



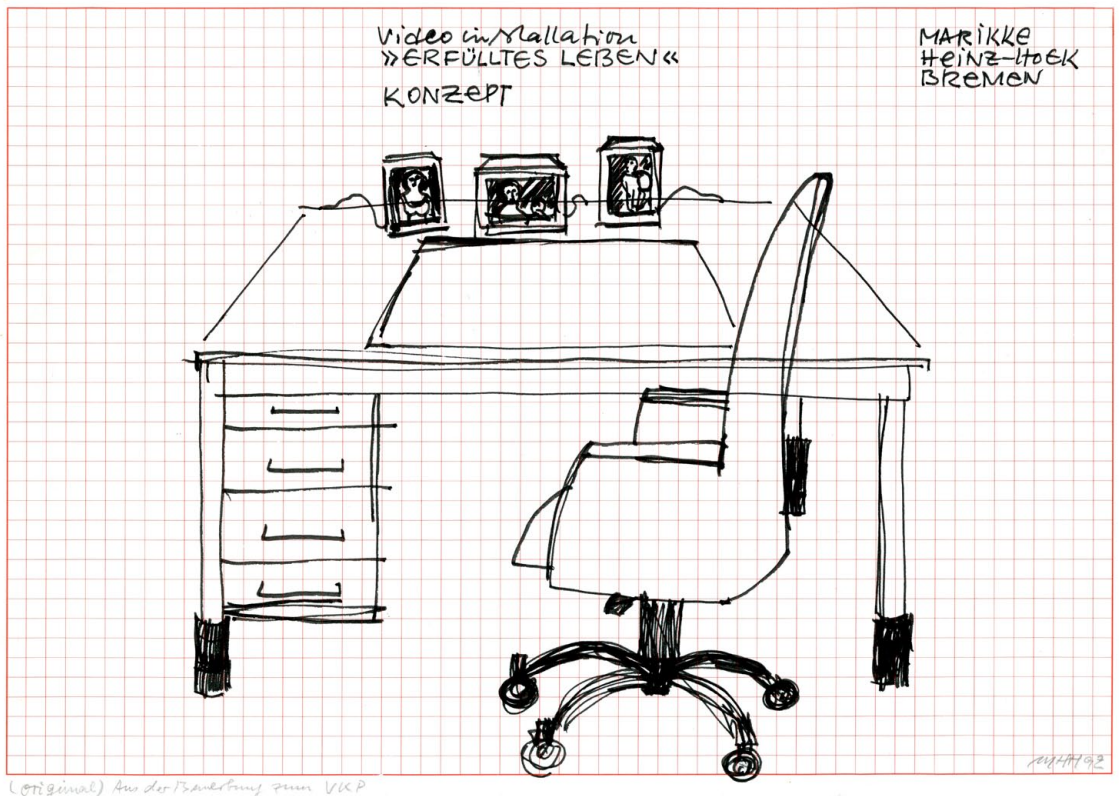
Faltungen in der Zeit (2016), Videostill





Nirgendwo (2017), Videostills

Marikke Heinz-Hoek



(Original) Aus der Bewerbung zum VKP

Entwurfsskizze zum Videokunst Förderpreis *1992*

... und realisierter/präsentierter Entwurf im Offenen Kanal und in der Graphothek Bremen (1993/94)

Was ist für Dich Videokunst?
Das, was Künstler mit der Videokamera machen und als Kunst erklären.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Ich wüsste keine Grenzen.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Videokunst ist eine Gattung innerhalb vieler anderer visueller Künste und wird sicher weiterhin Themen innerhalb unseres Weltgeschehens finden und darauf reagieren.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Bjørn Mehlhus und ich waren 1992 die Ersten, wir haben den Reigen eröffnet. Das Publikum war neugierig, bei der Preisverleihung saßen alle ordentlich auf Stühlen in der Weserburg und lauschten den vielen Rednern. Unsere Konzepte hingen als Anschauungsmaterial aus. Vielen war damals nicht klar, dass es erstmal nur Konzepte waren, die noch der Realisierung entgegen sahen, und dass das Geld nicht einfach zum Verjuxen gedacht war. Die Realisierung meiner Arbeit fand in den Räumen des Offenen Kanals statt und anschließend nochmal in der Bremer Graphothek, die damals unten in der Weserburg ihre Räume hatte.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/gebracht?
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich fühlte die Bestätigung weiterzumachen. Damals gab es hier noch nicht viele Kolleginnen und Kollegen, die sich dem Medium Video näherten. Mir hat der Preis geholfen in Richtung Installation zu denken. Auch in Richtung Videoskulptur. Meine preisgekrönte Arbeit von damals hat immer noch Bezug zu vielem, was ich heute mache. Ich bin ja in erster Linie bildende Künstlerin, die seit 1985 auch mit Video arbeitet, also keine reine Filmemacherin. Meine Thematik hat nach wie vor mit Erinnerung zu tun. Als ich 1999/2000 den Wettbewerb für ein Mahnmal für die Opfer der Psychiatrie in Bremen gewann, setzte ich dafür auch Video ein. Seitdem läuft es permanent im Foyer der Klinik, Tag und Nacht. An der Uni habe ich später versucht, in Lehraufträgen etlichen Studenten Videokunst näherzubringen. Einer von ihnen wurde nach ein paar Jahren tatsächlich mit seinem Video Bremer Förderpreisträger.
Meine Liebe zum Medium kann ich auch als Kuratorin zeigen, ich präsentiere seit 2005 in der Städtischen Galerie Bremen internationale Videokunst. Mittlerweile kommen auch meine eigenen Sachen weit herum, bis New York und Moskau, Durban, Novi Sad, Chabarowsk und Seoul.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Inzwischen kombiniere ich Videokunst mit anderen Sparten, in Einklang oder in Diskrepanz zu meinen Bildern, Texten und Objekten. Inhaltlich aber spielen sie alle wie verschiedene Instrumente zu einem Thema. Ich arbeite mit Projektion genauso gern wie mit Monitorinstallation. Video gehört ganz selbstverständlich zu meinem künstlerischen Vokabular.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich? Woran arbeitest Du gerade?
Meine neuesten Filme widmen sich den schönsten Straßen und Wegen des ostfriesischen Rheiderlandes, dem Land meiner Kindheit. Es handelt sich um schwarz-weiße Langzeitaufnahmen kontemplativen Charakters, ganz ohne Schnitt. Sie sind eine Art Hommage an James Benning.

Matthias Fitz

PictureTubeRadio, Multiple (2003)
28 Klangsequenzen für Kathodenstrahlröhre und VLF-Empfänger
DVD; VLF-Empfänger

Galvanic Television (AT; work in progress), Detailansicht, Projektionsstill

Was ist für Dich Videokunst?
Eine Kunstform, die zumindest als ein Element das Bewegtbild als Medium ihrer Aussage oder als Rohmaterial verwendet.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Videokunst ist technisch wie formal sehr von ihrer jeweiligen Zeit abhängig. Das ist oft problematisch, gleichzeitig aber auch eine spannende Herausforderung.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Wohl weiterhin wie bisher, in Form von einkanaligen Arbeiten und Installationen. Zunehmend auch nonlinear in verschiedensten virtuellen Räumen.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ein herzlicher Empfang und ein sehr angenehmes Team. Das Gästezimmer des Neuen Museum Weserburg ist sehr zu empfehlen!

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Ich habe mich bzw. meine Arbeit im besten Sinne „ausgezeichnet" gefühlt. Das Preisgeld hat die Umsetzung der Arbeit erst ermöglicht. Durch die mit dem Preis verbundene Ausstellung kam es zu einigen inspirierenden Bekanntschaften und zu zwei Werkverkäufen.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich bin mit der Arbeit, so wie sie ist/war, nach wie vor zufrieden. Jedoch ist sie ebenfalls nicht frei von einem verhältnismäßig kurzen „Verfallsdatum". Schon heute stellt es eine Herausforderung dar, für die Ausstellung der Arbeit Röhrenmonitore zu beschaffen, von denen ihre Funktion abhängig ist. Mit aktueller Technik, sprich Flatscreens, funktioniert die Arbeit nicht.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Ich versuche mich mehr auf dauerhaftere Technik/Materialien zu konzentrieren bzw. technische Elemente so weit wie möglich zu reduzieren. Auch ist die Fotografie in den letzten Jahren in meiner Arbeit wieder wichtiger geworden.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich? Woran arbeitest Du gerade?
An verschiedenen fotografischen Projekten, sowie an einer Videoinstallation, die das Medium Video rein als Inputmaterial verwendet und dessen Energie/ Information in einen bildhauerischen Prozess einbindet.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Freie Räume, einige Menschen und Dinge, die sich wandeln.

Stefan Demming

Was ist für Dich Videokunst?
Eine Kunst und künstlerische Praxis, die speziell an und mit den dem Medium inhärenten Mitteln und Bedingungen arbeitet, die Grenzen und Lücken des Mediums erkundet und versucht, diese zu erweitern oder zu unterwandern.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Die Grenzen der Videokunst als Grenzen der Kunst – gibt es die? Die Abgrenzung zu anderen Kunstgattungen verflüssigt sich immer weiter.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Elemente experimenteller Videokunst tauchten in den letzten Jahren bereits häufig in angewandten Kontexten und in der Werbung auf, daher findet sich Video als Kunst nur dort, wo es eine eigene Wirkkraft, einen eigenen Kosmos entfalten kann, in Kunsträumen, vor allem aber auch auf Festivals und im Theater/Tanzbereich (auch Installationen).

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Eine gute Zusammenarbeit mit Conny Voester und Matthias Fitz.

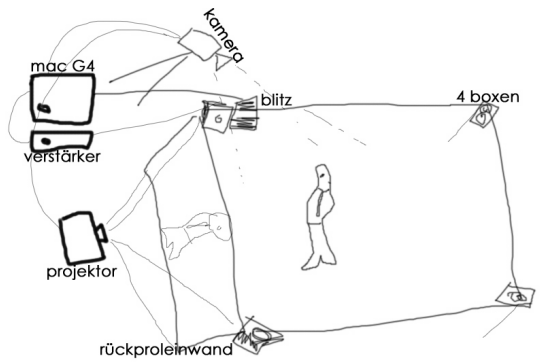
Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Ich hatte mich sehr gefreut, das Konzept realisieren zu können, auch wenn es dann doch noch schwierig war. Karrieremäßigen Ertrag habe ich nicht feststellen können, aber so etwas ist vielleicht immer nur schwer messbar.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Sie war verschlossen, poetisch und auch unberechenbar, fast physisch gewalttätig, da ein nicht vorauszusagender Blitz die Besucher im Dunkeln blendete, dazu ein lautes Fotoauslöserkrachen und ein kaum wahrnehmbares Nachbild. Ich glaube, das hat einige Menschen verschreckt, aber ich würde die Arbeit gern heute noch einmal erleben, damals mochte ich sie sehr gern.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
In den ersten Jahren habe ich mit verschiedenen Arten elektronischer Kunst und Lichtkunst gearbeitet. Als Inszenierungen ergaben sich daraus Choreographien audiovisueller Ereignisse. Meine Arbeit entwickelte sich dann meistens in themenbezogenen Projekten, die oft verschiedene Medien kombinierten. Der öffentliche Raum, installativ-skulpturale Projekte und Bezüge zu den Orten, an denen und für die ich Arbeiten entwickelte, wurden wichtiger für mich. Selbst performative Anteile wurden stärker. Allerdings kehre ich regelmäßig zum Medium Video zurück.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich? Woran arbeitest Du gerade?
Die mittlerweile passable Qualität von Videos im Netz machen für mich Videoprojekte online interessant. Zur Zeit sammle ich unterschiedliche Formate, um eine videobasierte Medienrealität einer aussterbenden Sprache, einer Form des Plattdeutschen, zu schaffen. Die dafür entstandenen Videos sehe ich nicht allesamt als künstlerisch an, vielmehr ist es ihre Gesamtheit, die auf konzeptueller Ebene einer verschwindenden Lebendigkeit neues Leben einzuhauchen versucht (www.plattfilm.de).
Außerdem habe ich gemeinsam mit Michael Rieken eine „Ich-Orgel" als interaktive Sound-Licht-Installation entwickelt, die einen 42-Pixel-Screen aus Glühbirnen enthält, im weitesten Sinn also auch noch zur Videokunst gehört ;-)

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Der Alltag überall wie immer, meine Tochter und ihre Ideen.



Sofortbildbox (2003), Installationsansicht Museum Weserburg und Skizze

Aram Bartholl

3V (2017), Skulptur Projekte Münster

Der Videokunst Förderpreis Bremen *ist eine sehr spannende und wichtige Institution! Es war damals eine der ersten wichtigen institutionellen Shows für mich, spannend in Ausführung und Kooperation mit dem Filmbüro. Auch wenn ich Video selber hauptsächlich zu dokumentarischen Zwecken einsetze, ist es dennoch, gerade auch wegen der Verbreitung im Netz, eines der wichtigsten* Tools!

Interview (Aram Bartholl mit Vlado Velkov) aus dem Ausstellungskatalog: König, Peters, Wagner (Hrsg.): Skulptur Projekte Münster 2017, Leipzig 2017

Wir können das Gespräch gleich mit dem Ende beginnen. Deine Arbeiten in Münster sind eine Art Survival-Kits für post-apokalyptische Umstände. Ist das das neue Ende: Ein Tag ohne Internet?
Wenn das Internet mal ausfällt, ist die Lage für viele Betroffene dramatisch. Allein schon, wenn der Akku des Smartphones gegen null Prozent geht, macht sich Hektik bemerkbar. Wir sind in großem Maße von den Geräten und dem Internet abhängig. Mit einem kompletten Internetausfall über längere Zeit wäre auch der Kollaps jeglicher Infrastruktur vorprogrammiert. Wie wäre das, wenn es keinen Strom gibt und wir das Handy am Feuer aufladen müssen? Oder, dass wir an einen bestimmten Ort in der Stadt fahren müssen, um an frische Daten zu kommen? In anderen Teilen der Welt sind solche Umstände Alltag.

Post-digitale Kunst bezieht sich oft auf technische Entwicklungen und ihre Auswirkungen. Bei Dir steht aber der Mensch im Vordergrund. Welche Begegnungen erwartest Du am Lagerfeuer?
Wie alt ist das iPhone? Es ist erstaunlich, mit welcher Selbstverständlichkeit wir die technologische Entwicklung mit all ihren Nebenwirkungen als *Status quo* akzeptieren. Soziale Medien verändern die Gesellschaft, bringen Menschen einander näher, aber entfremden uns auch voneinander. Das Telefon am Lagerfeuer aufzuladen, ist der Versuch, einen sehr alten, gar archaischen Begegnungsort mit unserer aktuellen Kommunikationswelt zu verbinden. Die Arbeit kann Geräte aktivieren, möchte aber vor allem Menschen zu einander führen, nicht über eine App, sondern ganz klassisch im direkten Kontakt. Ich erwarte einen spannenden Austausch, neue Freundschaften und vieles mehr.

Du bist einer der wenigen Künstler, der aktiv und konsequent den digitalen Wandel im öffentlichen Raum erkundet. Woher kommt diese Leidenschaft für den öffentlichen Raum?
Meine Neigung zum *public space* stammt aus meiner Kindheit in den 70er Jahren, einer politisch bewegten Zeit mit vielen Demonstrationen, Straßenfesten, etc. Später habe ich Architektur studiert und viel Zeit dem öffentlichen Raum in seiner Komplexität gewidmet. Für mich bietet der Außenraum viel mehr Emotionen, Reize und Möglichkeiten als der klassische White Cube. Der öffentliche Raum ist stets in Bewegung, da sind die Menschen, die Probleme, da tobt das Leben. Und ich bemühe mich, die Evolution des öffentlichen Raums durch die Vernetzung und Digitalisierung zu erkunden.

Ist das Internet öffentlicher Raum?
Das Internet ist kein öffentlicher Raum, obwohl wir das gerne glauben wollen. Die News- und Social-Media-Plattformen, auf denen wir unsere Meinung kund tun, sind zu 100% Privaträume von börsennotierten Unternehmen. Die kostenfreie Nutzung bezahlen wir mit unseren Daten, die schon lange von diversen Netzen und Filtern aufgefangen werden. Mein öffentlicher Raum ist weiterhin die Stadt, mit den realen Menschen, die sich mit der Digitalisierung auf viele Veränderungen vorbereiten müssen.

Dein erstes Kunstwerk hast Du auf einer Konferenz des Chaos Computer Clubs gezeigt. Jetzt bist Du Kunstprofessor, man vermutet etwas Anständiges, aber Du agierst inzwischen im Team vom Hacker Congress. Welche Reize hat das noch zu bieten?
Ich bin mit meinen Arbeiten in unterschiedlichsten Kontexten eingeladen worden. Dieser Crossover zwischen Kunst, Internet, Architektur, Design und Technik hat stets meine Arbeit geprägt. Seit Ende der 90er Jahre bin ich auf CCC-Veranstaltungen regelmäßig aktiv und habe dort immer wieder mit neuen Werken und Projekten experimentiert. Es ist mir wichtig, die Kunst, die Realität und das Internet immer wieder zu verlassen und aus einer neuen Position zu hinterfragen.

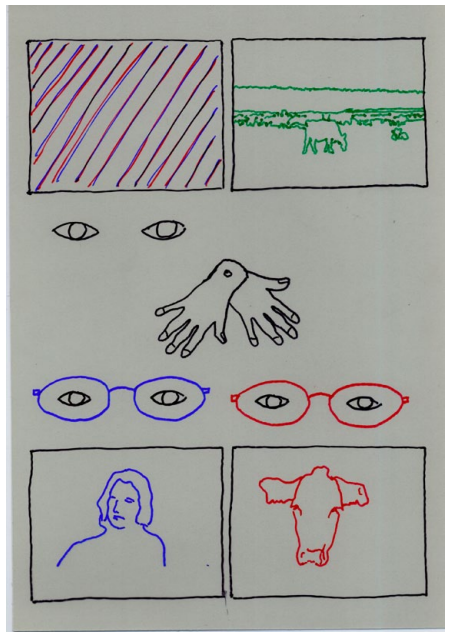
Findest Du es eine Frechheit, dass das Café, indem wir jetzt sprechen, kein WLAN hat?
Ist doch gut! Es gibt inzwischen ja viele Cafés, die nachdrücklich Werbung damit machen, dass sie eben kein Internet haben. *It's time to go offline.*

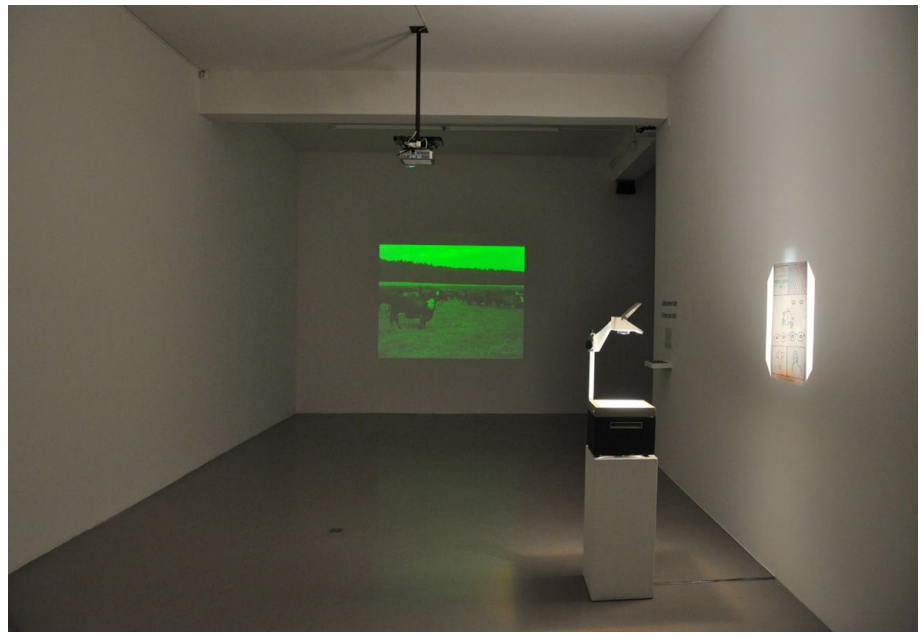
Roland Eckelt

Movement (2010), Installationsansichten und Skizze

Interaktion zwischen Mensch und Tier
Ausgangspunkt für das Videokunst-Projekt „Movement" ist ein nonverbales Kommunikationsverfahren zwischen Mensch und Tier, in diesem Fall zwischen einem Bauern und einer Kuh. Dabei handelt es sich um das so genannte „Low-Stress-Stockmanship" (LSS), dessen Grundprinzipien sich auch auf menschliche Kommunikation anwenden lassen.
Dieses Verfahren wurde überführt in eine komplexe Videoinstallation. Sie zeigt zeitgleich drei Perspektiven eines Dialogs, die jeweils in eine andere Farbe des RGB-Farbraums eingefärbt wurden – die Sicht der Kuh (rot), die Außensicht (grün) und die Sicht des Bauern (blau).
Die Außensicht (grün) ist mit dem bloßen Auge sichtbar. Die Sicht des Bauern (blau) und die Sicht der Kuh (rot) sind so übereinander projiziert, dass ein diffuses Mischbild entsteht. Erst mit Hilfe von unterschiedlich farbigen Brillen kann der Betrachter wahlweise die Perspektive der Kuh oder des Bauern einnehmen. Mit dem Wechsel der Brille ändert sich die Sichtweise auf die Situation. Verschiedene Formen der Kommunikation werden so spielerisch auf den Prüfstand gestellt.

In Kooperation mit: Rathenower Optik GmbH – Dr. Wilhelm Schäkel (Bio Ranch Zempow)





Was ist für Dich Videokunst?
Kopfkino

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Am Ende des Lichtstrahls

Was ist die Zukunft der Videokunst?
Projektion

Und wo spielt sie sich ab?
Auf der Projektionsfläche

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Rot/Grün/Blau

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/gebracht?
Farbsichtbrillen

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Mit dem Rücken zur Wand

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Hunde statt Kühe

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Exponiert

Woran arbeitest Du gerade?
An der Frage „Was ist das?"

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Vollmond
Wolfsgeheul
Gewitterwolken

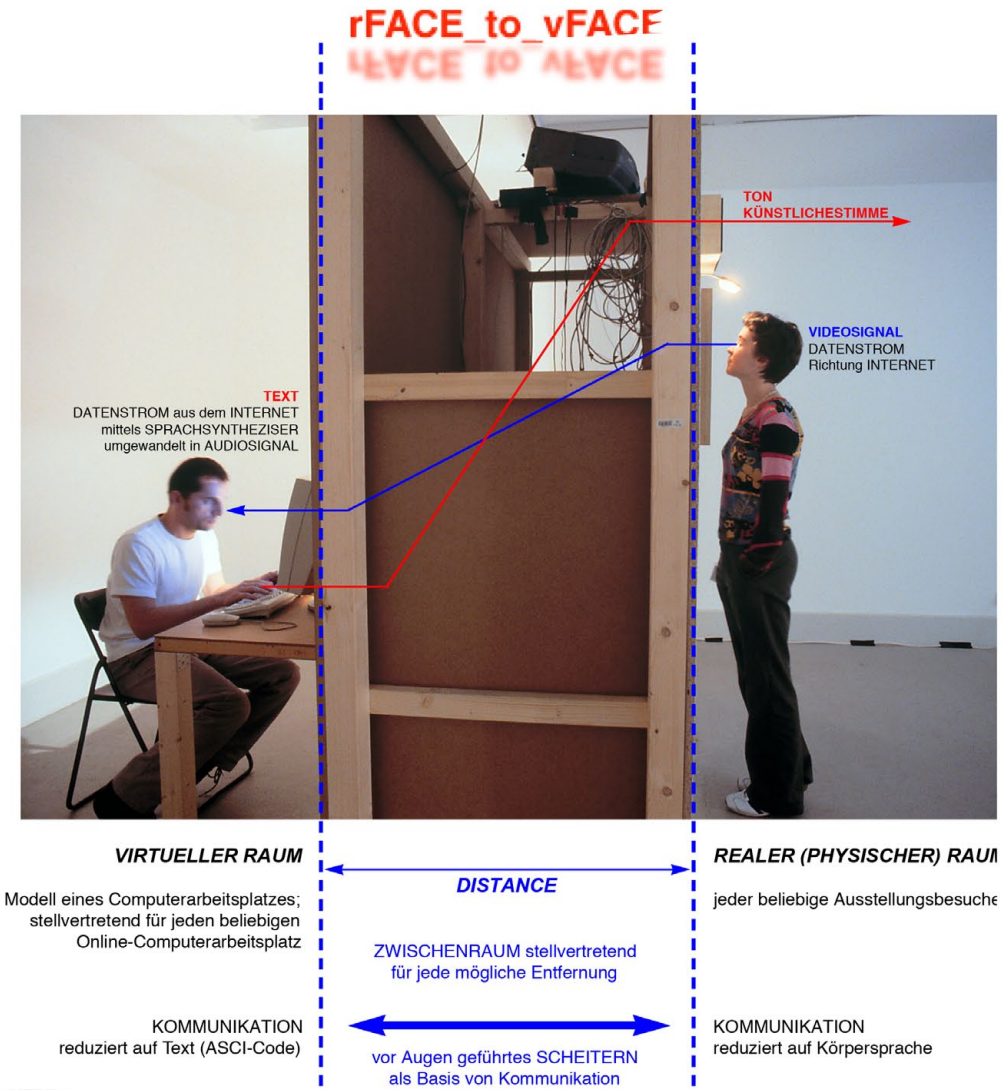
Seit unserer Arbeit „Prim Limit“, die 2010 im Rahmen der Ausstellung zum *Videokunst Förderpreis Bremen* gezeigt wurde, haben wir weiter mit dem Medium experimentiert. „OS Grabeland“, das nächste Projekt, das wir angingen, hat thematisch unsere Untersuchungen zu Strukturen der Gruppenbildung und der Auseinandersetzung mit Natur fortgeführt und war ursprünglich auch wieder als Video geplant. Im Zuge der Realisierung aber stellte sich heraus, dass das gesammelte Material nicht nur in Form einer 5-Kanal-Video-Installation, sondern auch als Buch erscheinen muss, um der Geschwindigkeit mit welcher Kommunikation, Interaktion und Geschichte stattfanden, gerecht zu werden. In diesem Fall war das Medium mit seinen 25 oder 30 fps zu schnell, und auch die rein digitale Form der Bilder war nicht angemessen. Ein Buch hat einen anderen, viel eigeneren und vor allem viel langsameren Entstehungs- und Wahrnehmungsprozess. Wir sehen das Buch allerdings auch als eine Form von extrem analogem Video, es hat Bilder und Text, ähnlich wie unsere Videos, die meist auch eine Verbindung von Bildern und Text (voice-over) sind, aber vor allem ist es genau wie ein Video linear im Verlauf, dessen Geschwindigkeit mit PPM anstatt mit FPS gemessen werden kann.

Seit einer ganzen Weile sind wir auch an den Themen des Wartens und Verschwindens interessiert. Hierbei sind es besonders neue Formen von Online-Video, die wir seit Anfang 2017 untersuchen. Hier sind wir interessiert an einer Software-Entwicklung, die sich WebGL nennt und die es ermöglicht, 3D-Content in einem Internet-Browser ohne weitere Plug-ins oder proprietäre Software darzustellen.
Allerdings erfordert diese Darstellungsweise eine Zusammenarbeit mit einem Programmierer, der uns hilft, unsere Ideen in die entsprechende *Computer-Scripting-Language* (JavaScript) zu übersetzen, welche dann für die Darstellung und Kontrolle der Computeranimation verantwortlich ist. Dies ist eine für uns ungewohnte Arbeitsweise, da das Videobild nicht schon existiert und dann geschnitten wird, sondern per Code definiert und dann anhand dieser codierten Anweisungen dargestellt *(rendered)* wird. Auf diese Weise können und müssen wir Elemente entwickeln, welche definieren, wie das generierte Video aussieht und wie lange es erscheint, aber es auch mit Variationen ausstatten, die es uns erlauben, ein lineares, nicht interaktives Video zu kreieren. Ästhetisch ist dies wieder sehr nahe an „Prim Limit“, welches wir in 2009 mit Hilfe der 3D-Online-Plattform *SecondLife* erstellt hatten. Diese neue Arbeit heißt „The Line“ und ist Anfang September 2017 als eine neue Kommission des *Whitney Museum of American Art* auf dessen Online-Plattform *ArtPort* erschienen.

Seit 2001 arbeiten Franziska Lamprecht und Hajoe Moderegger unter dem Namen eteam. An der Schnittstelle von Relational Aesthetics, dem Internet und Land Art, koordiniert eteam kollektive Happenings und konzeptuelle Transaktionen zwischen der weltlichen Ebene und den Bereichen des Interwebs, welche oftmals ihren weiteren Ausdruck in hypnotischen Video-Arbeiten, Radiostücken und – in letzter Zeit – Büchern finden. eteams Projekte wurden im PS1 MoMA NY, MUMOK Wien, Centre Pompidou Paris, bei der Transmediale Berlin, Videokunst Förderpreis Bremen, *Taiwan International Documentary Festival, New York Video Festival, International Film Festival Rotterdam und der 11th Biennale of Moving Images in Genf gezeigt.*
eteams Arbeiten wurden mit Preisen und Kommissionen von Art in General, NYSCA, NYFA, dem Videokunst Förderpreis Bremen, *Rhizome, Creative Capital, dem Whitney Museum of American Art und der John Simon Guggenheim Memorial Foundation ausgezeichnet. Weiterhin erhielten sie Aufenthaltsstipendien von CLUI, Taipei Artist Village (TAV), Eyebeam, Smack Mellon, Yaddo and the MacDowell Colony. Im Herbst 2017 sind sie Artists in Residence an der Academy of Visual Arts der Hong Kong Baptist University, Hong Kong.*

Waypoint, Follow, Orbit, Focus, Track, Pan (2017), Videostill

Christin Lahr



rFACE_to_vFACE (2000), interaktive Online–Videoinstallation, face-to-face-*Kommunikation an der Schnittstelle zwischen physischem und virtuellem Raum*

Was ist für Dich Videokunst?
Diese Art von Kategorisierung hat in meiner Kunst noch nie eine Rolle gespielt und für mich daher keine Bedeutung.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Jenseits der Enden eines Netzsteckers.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Wo(hin) immer man sieht und projiziert.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Die Schwierigkeiten des Netzanbieters und Sponsors, ISDN zur Verfügung zu stellen, sowie die Brandschutzlinie der Kunsthalle Bremen.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Die finanziellen Mittel, meine Arbeit zu realisieren, eine Ausstellung in der Kunsthalle Bremen, Wertschätzung.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Der damalige Blick in die Zukunft ist heute aktuell und Realität geworden.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Die grundsätzlichen Strategien sind gleich geblieben, die Inhalte reagieren auf die jeweilige Zeit.
Ich sehe meine Arbeiten als künstlerisches Handeln in raum-zeitlichen Kontexten: partizipativ, interaktiv, gesellschaftskritisch …

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Den gleichen wie damals: Es ist für mich Mittel zum Zweck. Das Medium Video ist integraler Bestandteil meiner konzeptuellen Arbeitsweise und meines künstlerischen Handelns.

Woran arbeitest Du gerade?

• MACHT GESCHENKE: DAS KAPITAL
Kritik der politischen Ökonomie
Schenkung an die Bundesrepublik Deutschland, Überweisung von Kapital an das Bundesministerium der Finanzen, 2009 – ca. 2052
Seit 31. Mai 2009 überweise ich täglich 1 Cent an das Bundesministerium der Finanzen und wirke in homöopathischen Dosen dem wachsenden Schuldenberg entgegen. In das Feld „Verwendungszweck" schreibe ich jeweils 108 Zeichen aus „DAS KAPITAL – Kritik der politischen Ökonomie", Bd. 1, von Karl Marx. Etwa 43 Jahre wird es dauern, den gesamten Text des Weltdokumentenerbes per Online-Banking auf das zentrale Konto des Staates bei der Deutschen Bundesbank zu übertragen und Kapital in vielerlei Hinsicht zu vermehren. Der REALFILM aus Screenshots der getätigten Überweisungen verlängert sich täglich um jeweils 1 Bild à 10 Sekunden.

• FREUNDLICHE ÜBERNAHME: CHAIRS, seit 2010
Freundliche Übernahme der Stühle von Bürgermeisterinnen und Bürgermeistern unterschiedlicher Städte u.a. Hamburg, Alpbach, Tübingen, Oberhausen, Düsseldorf, Leipzig, Ljubljana, Leuven, Linz, die danach unversehrt zurück gegeben werden, versehen mit einem künstlerischen Mehrwert, den man zwar nicht sehen, aber besitzen kann.

• Im GEDENKEN an die FREIHEIT von KUNST und WISSENSCHAFT, FORSCHUNG und LEHRE, seit 2013/14
Verhandlungen und Verfahren zur Verteidigung von Artikel 5, Absatz 1, 3. Satz, GG

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Gesellschaftspolitische Prozesse, Bürokratismus, Kapitalismus.

Aurelia Mihai

Was ist für Dich Videokunst?
Ein spannendes und breites Feld der Kunst, das sich zwischen Kunst, Film, Performance, Klang und neuen Technologien bewegt. Für mich kann Videokunst reale und fiktionale Räume erschaffen, kann narrativ-erzählerische Strukturen oder die Wortlosigkeit erforschen. Sie kann unsere Wahrnehmung untersuchen oder verändern, sie kann „Realitäten" erschaffen oder sie dekonstruieren. Sie kann Erzähl-Konventionen hinterfragen oder auflösen. Videokunst reflektiert unser immer neues Verhältnis zur Gesellschaft, Geschichte oder Technologien.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Aus der Perspektive der Künstler sind die Grenzen öfter organisatorischer, technologischer oder finanzieller Natur. Um neue Formen und Technologien zu erforschen, strebt man Arbeiten auf höchstem professionellen Niveau an und benötigt ein Team und ggf. besondere Technologien. Das verändert den kompletten Arbeitsprozess der Künstler und macht Förderprogramme wie den *Videokunst Förderpreis Bremen* umso wichtiger.
Aus der Perspektive des Betrachters ist manchmal die „Zeit" (die Dauer des auf Zeit basierten Werks) die Grenze. Die Arbeit lässt sich nicht auf den ersten Blick erschließen. Sie verlangt Geduld und Aufmerksamkeit.
Dieses Hindernis habe ich 2009 in meiner Videoinstallation „Rotes Kino/ Red Cinema" thematisiert, in der ich die Videoarbeit als filmische Schleife konzipiert habe – als Loop in der Narration. Je nachdem wo man in die Geschichte einsteigt, bekommt man sie chronologisch oder als Rückblende erzählt.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die Welt, in der wir leben, wird immer mehr von der Entwicklung der Medientechnologien geprägt. Das wird sowohl die Medienkunst, als auch den Film beeinflussen und damit immer wieder den künstlerisch-medialen Diskurs erneuern. Das Internet nimmt immer mehr Raum in unserem Leben ein, aber es wird das Museum und das Kino nicht ersetzen können, so wie die Musikaufzeichnungen nicht das Konzert oder den Konzertsaal ersetzt haben.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Es ist die Arbeit, die ich zum ersten Mal in der Kunsthalle Bremen aufgebaut habe. Die 7-kanalige Installation war modular konzipiert und erst beim Aufbau konnte ich sie konkret erleben. Das bleibt. Außerdem sind es die Begegnungen mit inspirierenden Menschen in Bremen, von denen mich einige begleitet haben und mit denen ich auch später zusammen gearbeitet habe.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Meine Videoinstallation „Endlose Bewegung" ist von 1998. Das ist jetzt 19 Jahre her. Eine Kuratorin aus Stockholm hat diese Arbeit im Jahr 2010 entdeckt und hat mir

Endlose Bewegung (1998), Kunsthalle Bremen

LUPA, Tokyo (2017), Filmstill

dann gesagt, dass dies ein Klassiker wäre. Auch für mich ist sie inhaltlich aktuell geblieben.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Unsere Gesellschaft hat sich in den letzten 19 Jahren verändert und damit auch die Themen meiner Arbeiten. Ich entwickle immer für jedes Projekt einen eigenen konzeptuellen Inhalt und die mediale Form dazu. Die Ergebnisse sind unterschiedlich, von Rauminstallationen bis zum narrativen Film.
Hier einige Beispiele:
• „Tal der Träumer" (2004) – ein fiktiver Dokumentarfilm, der sich als real erweist,
• „City of Bucur" (2010) – ein Film über einen Film, der nicht existiert,
• die Videoinstallation „Cento Piedi" (2012), eine installative, nonlineare, räumliche Erzählung.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es spielt immer noch eine zentrale Rolle in meinem Werk.

Woran arbeitest Du gerade?
Mein neues Projekt, „LUPA", ist in der Endphase und ich arbeite gerade an der Erstellung der englischen Fassung des Films. „LUPA" – eine Art *Research Project*, das Repräsentations- und Rezeptionsstrukturen auf reale historische Fakten untersucht – besteht aus einem Kurzfilm, einer Fotoserie sowie einer Publikation. Der gleichnamige Film spielt in vier Sprachen, und seine Drehorte sind über die Welt verteilt. Er ist ein investigativer Film, der ein antikes Kunstwerk, die Kapitolinische Wölfin und ihren Weg durch die Geschichte zum Anlass nimmt, um die Aufladung mit Bedeutung bis in die heutige Zeit sichtbar zu machen. Auch die Rezeption von Original und Nachbildung wird hier thematisiert. Ca. 65 mal in der Welt verteilt, ist die Kapitolinische Wölfin zum häufigsten, nicht in Serie produzierten Denkmal geworden. Hier ist die Reproduktion, ideologisch gesehen, ein Substitut des Originals. Es zählt nicht der künstlerische Wert, sondern die historische Bedeutung. Aus künstlerischer Sicht hat das Original der Kapitolinischen Wölfin eine Entmystifizierung durch den Zweifel an ihrem Ursprung erlebt. Die „Lupa Romana", seit langer Zeit als eine etruskische Skulptur aus dem 6. Jahrhundert v. Chr. geltend, wurde zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert gefertigt, mutmaßlich als Abguss der antiken Vorlage. Romulus und Remus wurden erst später in der Renaissance hinzugefügt. In der Weltpresse erschienen daraufhin Meldungen wie: „Die römische Wölfin. Ein antikes Monument stürzt von seinem Sockel".
Der Film – aus der Perspektive der Wölfin LUPA erzählt – zeigt Alltagssituationen und einige „surreale" Szenen, die vor den Denkmälern der Kapitolinischen Wölfin geschehen und folgt aus heutiger Sicht den Ereignissen, die zur Entstehung der jeweiligen Monumente geführt haben. So entsteht eine dramaturgische Konstruktion, basierend auf Zeit- und Ortssprüngen, die den Zuschauer ein Gespür für das Spannungsfeld zwischen Mythologie, historischen Wahrheiten und Ideologien als manipulativen Prozess entwickeln lässt.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Besondere Orte, die Menschen mit ihren Geschichten, die Kunst und der Autorenfilm.

Krišs Salmanis

Moving Landscape (2011)

What is video art for you?
Fun.

What are the borders or limits of video art?
Spectators' patience.

What is the future of video art? And where will it take place?
No idea. For me, it is important to have a present, instead of speculating about a future.

Do you have a special memory of the *Bremen Award for Video Art* exhibition?
The excitement in Jürgen's voice when he called me to announce the result and then passed the phone to all the members of the jury. They then had to congratulate me individually, one by one.

What did the *Bremen Award for Video Art* mean to you? Did it open any doors for you?
I met inspiring people. A German artist suddenly started singing in Latvian.

What is your perspective on your award-winning work today?
I have just uploaded a version of it on my new webpage.

How has your work/ artistic vision progressed or changed since you won the *Bremen Award for Video Art*?
My latest piece was of a monument doing gymnastics, so – not much, really.

What importance does the medium of video hold for you today?
It is a convenient tool for certain ideas.

What are you presently working on? Any current projects?
I am working on an animation about fear.

Three things that inspire you?
Work. Shower. Travel.

Lisa Rave

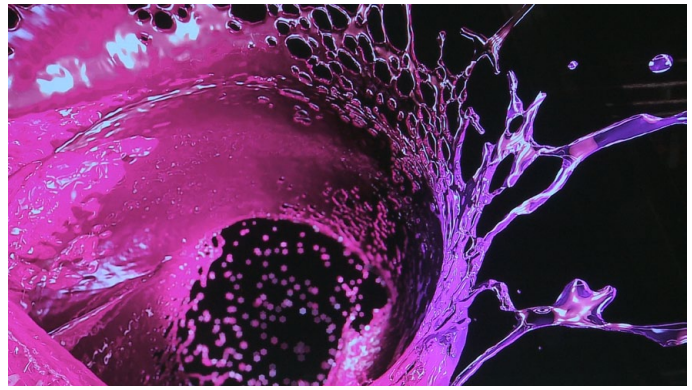
Film in der Kunst hat das Potenzial, eine eigene Bildsprache zu formulieren, indem der Welt Bilder entnommen und sie auf neuartige Weise wieder zusammengefügt werden. Durch die Montage werden Verbindungen zwischen einzelnen Elementen hergestellt, Verknüpfungen geschaffen und sichtbar gemacht, die vorher so noch nicht existierten.
Die Grenzen zwischen der Videokunst und dem künstlerischen Film im Kino haben sich in den letzten Jahren immer mehr aufgelöst.
Anders als im Kinoraum hat die Videokunst zusätzlich die Freiheit, raumübergreifend zu sein, sie kann sich gleichzeitig vor, hinter, über oder unter dem Betrachter abspielen, linear oder nonlinear, narrativ oder rein formal sein, nur ein paar Minuten dauern oder Stunden.
Es gibt hier keine Konventionen, die einzuhalten sind, um in ein Format wie das der Kinoleinwand zu passen. Genauso wie bei der Malerei gibt es natürlich auch hier verschiedene Genres.
Persönlich interessiere ich mich mehr für Arbeiten, die sowohl im Kino-, als auch im Ausstellungsraum funktionieren.
Der Film als künstlerisches Medium ist nicht unkompliziert, da er oft in der Produktion recht aufwendig und dadurch teuer werden kann. Das wird leicht von Ausstellungsmachern übersehen, verständlicherweise, weil man ihnen letztendlich einen USB-Stick in die Hand drückt.
Gleichzeitig lässt sich die Arbeit als digitale Datei einfach verbreiten und zugänglich machen. Einen Film kann man nicht wirklich besitzen, er ist kein Objekt in dem Sinne. Film ist eher ein Gedanke.

Der Film verlangt dem Betrachter Zeit und Konzentration ab, er muss sich eine Weile auf die Arbeit einlassen, da sie sich erst über einen gewissen Zeitraum hinweg entfaltet und auch nur dann ihre Form sichtbar werden lässt.
Die Art der Distribution spielt eine wichtige Rolle, und die Existenz alternativer Plattformen außerhalb des kommerziellen Kunstmarkts ist daher für filmische Arbeiten wie meine von großer Bedeutung.
Plattformen wie das *Institut für Film und Videokunst* des Arsenal in Berlin, die Distribution für Videokunst *Lux* in London oder auch *Vdrome* beispielsweise, eine kuratierte Webseite, die in einem monatlichen Rhythmus Videoarbeiten von Künstlern präsentiert.

Das Besondere am *Videokunst Förderpreis Bremen* war für mich, einen Preis für eine Arbeit zu erhalten, die noch nicht existierte, sondern erst mal nur als Konzept vorhanden war.
Durch die finanzielle Unterstützung der Produktion und einer Ausstellung entsteht ein klar abgesteckter Rahmen, in dem man arbeiten kann.
Für meinen Film EUROPIUM spielte Bremen als Ort eine wichtige Rolle, da sich die Videoarbeit auch mit der Erforschung der Tiefsee, dem Potenzial und den Risiken des Rohstoffabbaus vom Grund des Meeres auseinandersetzte. Bremen ist innerhalb Deutschlands in wissenschaftlicher Hinsicht ein bedeutender Standort auf diesem Feld.
Die Arbeit war somit in gewisser Weise ortsspezifisch, Bremen war nicht nur Ausstellungs-, sondern zum Teil auch Drehort der Arbeit.

Mein Film, der damals im Rahmen des *VKP* entstand, wird nach wie vor sehr häufig gezeigt.
Ich hatte die Gelegenheit, den Film nicht nur im Kunstkontext zu zeigen, sondern zum Beispiel auch während der Fair-Oceans-Konferenz in Bremen, wo sich internationale NGOs mit meerespolitischen Themen auseinandersetzten.
Auf dieser Konferenz lernte ich zwei Aktivistinnen aus dem Südpazifik kennen, die mich 2017 auf die Fidschi Inseln einluden, um dort den Film im Rahmen eines Workshops zu zeigen.

Die Verschränkung von Kunst, Politik und Wissenschaft interessiert mich. Diesen Feldern wohnt das Potenzial inne, gemeinsam die Welt neu zu denken.
Science Fiction, Naturphänomene in Verbindung mit sozialem Realismus, das Verhältnis von Natur und Kultur, das sind Themen, mit denen ich mich nach wie vor in meiner Arbeit auseinandersetze.



Europium (2014), Videostills

Michaela Schweiger

Was ist für Dich Videokunst?
Ich gehöre zu den Künstlerinnen und Künstlern, für die die Grenzen zwischen Videokunst, Experimentalfilm und künstlerischem Film längst eingerissen sind. Dies ist meiner Beobachtung nach schon vor recht langer Zeit geschehen. Nichtsdestotrotz halte ich den Rückblick auf die Videokunst, als die Grenzen enger definiert wurden, für produktiv. Insbesondere die kritische Auseinandersetzung mit den Massenmedien, die komplexen Fragen von Raum- und Zeitwahrnehmung, aber auch die Frage nach der damals als einseitig kritisierten Beziehung von Sender und Empfänger sind in meinen Augen nach wie vor virulent und können immer wieder neu beantwortet werden.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Es fällt mir schwer, darauf eine generelle Antwort zu finden. Die Grenzen der Videokunst müssen und dürfen, wie die Grenzen der Kunst selbst, immer wieder neu verhandelt werden.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die Zukunft der Videokunst sind für mich die vielen jungen Künstler/innen, die sich mit Bewegtbild auseinandersetzen. Ihnen sollten gute Arbeitsbedingungen geschaffen werden, damit sie ihren kritischen Blick dem Primat des Kapitals entgegensetzen können. In jüngster Vergangenheit konnte ich zum Beispiel einige inspirierende, kluge, gut gemachte und gedachte Arbeiten zu „Fake News" von Künstler/innen sehen, die sich am Anfang ihres Weges befinden. Ich hoffe, die Arbeiten finden ihren Weg in die Kunst, aber auch in die Gesellschaft. Die Verbreitungswege für die junge Generation werden sicher, ähnlich der Bezugspunkte, vielfältig sein.

Durch unsere veränderten Kommunikationskanäle, durch die (scheinbare) „Demokratisierung" der Medien und deren Folgen, durch den Einsatz neuer (Video-) Technologien in unterschiedlichen Lebensbereichen – um nur einige Punkte zu nennen – gibt es zahlreiche Herausforderungen und Themen, denen sich künstlerische Arbeiten widmen können.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ich kann mich erinnern, dass ich im Vorfeld mit der Kuratorin viel über Ton gesprochen und die Notwendigkeiten für audiovisuelle Arbeiten – also Arbeiten die auch eine Tonspur haben – im Ausstellungskontext diskutiert habe. Eine weitere Erinnerung ist die an die wunderbare Unterstützung durch das Museum und die prima Schreinerin, die meine Installation teilweise schon vorgebaut hatte. Das war damals für mich purer Luxus.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Damals hatte ich sehr wenig Geld und große Pläne. Der Preis hat mit dazu beigetragen, dass ich diese Pläne umsetzen konnte. Anerkennung ist immer motivierend und die Ausstellung im Neuen Museum Weserburg war mit Sichtbarkeit für „Zurück in die Stadt von Morgen", und somit auch für meine künstlerische Position, verbunden. Sichtbarkeit ist für Kunst und Kulturschaffende ja eine besondere Währung.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Im Gegensatz zu manchen Arbeiten, die ich vorher gemacht habe – bei denen ich das Konzept und die formalen Grundüberlegungen nach wie vor gut finde, mit deren Umsetzung ich aber heute nicht mehr ganz einverstanden bin – ist „Zurück in die Stadt von Morgen" nach wie vor eine wichtige und stimmige Arbeit für mich. Thematisch ist der Film, der die Frage nach dem Verhältnis von Gesellschaft und Gemeinschaft und die damit verbundene Ökonomisierung aller Lebensbereiche in den Mittelpunkt stellt, auch 12 Jahre später aktuell. Er ist in meinen Augen nicht gealtert, auch wenn ich hoffe, dass er irgendwann ein historischer Film sein wird. Den Ansatz politische Fragen und Anmerkungen zu gesellschaftlichen Entwicklungen in kleine Episoden, in Bilder und Zeichen zu übersetzen, verfolge ich nach wie vor.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
„Zurück in die Stadt von Morgen" ist Teil einer Art Trilogie. In meinen Filmen und Installationen habe ich mich lange mit den Planungsvorstellungen der Nachkriegsmoderne, deren architektonischen Erscheinungsformen in Ost und West und einer Auflösung der mit diesen Bauten zusammenhängenden Vorstellungen von Arbeit, Gesellschaft und Rollenmodellen durch gesellschaftliche und politische Entwicklungen auseinandergesetzt. „Zurück in die Stadt von Morgen" gehört zum mittleren Teil, es folgten noch drei weitere Filme bzw. Filminstallationen, „Der Augenblick", „Begleiter" und „Trabanten". In all den Filmen dieser Trilogie habe ich in einer Art Abgleich von Vergangenem und Gegenwärtigem, Zeit- und Wirklichkeitsebenen, Fakt und Fiktion verschränkt. Dabei habe ich für jeden dieser Filme eine eigene Form entwickelt. In der Tendenz nahmen die Bilder einen noch größeren Stellenwert ein, ich habe mit Bild-Ton Scheren gearbeitet und Plansequenzen spielten auf der Bildebene eine große Rolle. Mein letzter und längster Film „Trabanten", der Ende 2014 fertig wurde, markiert eine Art Endpunkt dieser künstlerischen Auseinandersetzung mit einer Vergangenheit, die die Kindheit und Jugend und damit die Gegenwart meiner (Künstler-) Generation geprägt hat.

Zurück in die Stadt von Morgen (2005), Kamera: Andreas Gockel, Installationsansicht Museum Weserburg, Foto: Joachim Fliegner

Seit Herbst 2014 bin ich Prorektorin und damit hat eine Art künstlerische Zwangspause eingesetzt. Ich hatte aber schon vorher gemerkt, dass ich durch die Lehre deutlich langsamer werde und deshalb im Jahr 2011 das Werkverzeichnis „Blick zurück nach vorn" erstellt. Dieses Werkverzeichnis reicht bis ins Jahr 2016. Ich habe darin Vorhaben, die ich damals noch nicht realisiert hatte, gleich in das Werkverzeichnis mit aufgenommen. Als eine Art Ausblick in die Zukunft. Leider hinke ich diesem Werkverzeichnis heute hinterher.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Video war für mich in erster Linie ein Arbeitsmedium, den Gedanken unterschiedlicher experimenteller Filmemacher/innen und Experimentalfilmer/innen fühlte ich mich nicht weniger verbunden als denen der Pioniere der Videokunst. Dem Impuls, der alle verbindet – die Reflexion des Mediums in materieller, technischer und gesellschaftlicher Hinsicht – fühle ich mich nach wie vor verbunden.

Ich denke, dass die neuen technischen Entwicklungen, die ich auf der gesellschaftspolitischen Ebene eher skeptisch betrachte, das Potenzial für neue experimentelle künstlerische Formen in sich tragen. Durch die hohe Auflösung zum Beispiel sind in der Postproduktion neue Bearbeitungsmöglichkeiten gegeben. Die jungen Künstler/innen – und vielleicht auch ich – generieren daraus neue Arbeitsformen und Bildsprachen.
Dass nun seit einigen Jahren mit Video filmisch aufgelöst werden kann, verändert die Arbeitsmöglichkeiten auf eine andere Weise. Einerseits ermöglicht Video also nach wie vor eine leichtere Zugänglichkeit zu den Produktionsmitteln, andererseits geraten wir aber in eine immer größere Abhängigkeit in Bezug auf die Technologien, die den Markt beherrschen. Dies führt dann wieder zu Ausschlüssen der ökonomisch schlechter Gestellten und zu ständigem „Konsumzwang". Das beobachte ich mit Skepsis. Gleichzeitig bietet dies Anlass für neue kritische künstlerische Blicke.

Woran arbeitest Du gerade?
Im Augenblick arbeite ich an meiner ersten größtenteils dokumentarischen Arbeit. Grundgedanke ist, dass die Vorstellung einer klassischen Arbeiterschaft als kollektive Kraft ebenso wie die Perspektive einer Rekonstruktion von Arbeitermacht, der Geschichte angehört. In der Arbeit geht es um das neue Prekariat – die Gesamtheit derer, die in unsicheren Beschäftigungsverhältnissen arbeiten – das in eine Vielzahl von Gruppen zerfallen ist. Zu diesen Gruppen gehören neben den Leuten, deren Arbeit im Niedriglohnsektor angesiedelt ist, auch Personen in befristeten Arbeitsverhältnissen und viele, die im Kultur- und Medienbereich beschäftigt sind. Mein Filmprojekt parallelisiert fragmentarisch die Tagesabläufe und Arbeitswelten sieben unterschiedlicher Personen und wir zeigen Arbeitsprozesse, die eher selten sichtbar sind. Die Handlungsstränge der Filme orientieren sich an den Arbeitszeiten der unterschiedlichen

At Work; AT (2017), Kamera: Tim Nowitzki, Filmstill

im Film dokumentierten Personen und beschreiben einen Tag, vom ersten Handgriff der Protagonisten bis zu ihrem letztem Handschlag. Grundsätzlich spannend ist dabei die Frage, wann Arbeit (heute) beginnt und wo sie endet, ob sich Arbeit und Leben klar trennen lassen, ob Arbeitszeiten noch klassisch sind oder sich ganz aufgelöst haben, ob acht Stunden (noch) ein Tag sind. Mit dem Thema „Arbeit" habe ich mich schon 2004 in meiner Videoinstallation „Besuch bei Themroc" beschäftigt. Anlass der damaligen Beschäftigung waren die Pläne für die sogenannte Agenda 2010 und mein Unmut gegenüber der damaligen Diskussion. Heute lassen sich die Auswirkungen dieser Arbeitsmarktreform betrachten. In der Filminstallation werden interessanterweise gar nicht diejenigen mit den schlechtesten Arbeitsbedingungen zu sehen sein, denn bei diesen Betrieben und Unternehmen haben wir erst gar keine Drehgenehmigung bekommen. Für mich ist es eine neue Erfahrung oft im Moment zu reagieren und nicht wie bisher vieles bis ins Detail durchzuplanen. Die Protagonisten und die bisher gedrehten Bilder bergen viel Potenzial. Ganz kann ich auch bei dieser Arbeit aufs Inszenieren nicht verzichten. Ein Chor wird Teil der Arbeit sein. Chöre begleiten mich seit „Zurück in die Stadt von Morgen" und ich sehe in ihnen nach wie vor ein starkes ästhetisches Mittel.

Drei Dinge, die Dich inspirieren ?

Die Ausstellung „The Boat is Leaking. The Captain Lied." in der Fondazione Prada ist eine Hammerausstellung, ein geglücktes Zusammenspiel von Gattungen und ein beeindruckendes Beispiel was Montage sein und leisten kann. „The Boat is Leaking. The Captain Lied." hat mich tief berührt und beglückt. Ich wollte gar nicht wieder gehen.

In letzter Zeit haben mich diverse Theaterabende von „Forced Entertainment", Christoph Marthaler, Herbert Fritsch, Doris Uhlich, René Pollesch, Claudia Bauer, Susanne Kennedy – um nur einige zu nennen – oder der Besuch von „Sacrifice", eine Inszenierung der Oper Halle, angenehm aufgeregt. Das Theater ist für mich gerade ein Ort in dem gesellschaftliche Anliegen in spannender Art und Weise bearbeitet werden, dort finde ich künstlerische Aussagen, die unter die Haut gehen.

Inspirierend sind für mich auch die Begegnungen im Rahmen meiner künstlerischen Arbeit. Allen meinen Vorhaben gehen Recherchen und meist Interviews voraus und ich empfinde es als große Bereicherung in mir bis dato fremde Lebenswelten eintauchen zu können. Die Zusammenarbeit mit meinen Teammitgliedern – ich arbeite ja nicht allein – ist grundsätzlich ein Geschenk.

Paul Wiersbinski

Was ist für Dich Videokunst?
Videos an Orten der Kunst

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Erschöpfung des Materials, der Batterie und der Beteiligten

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die Zukunft existiert nicht. Das fröhliche Reich des Spiels war schon immer im Physischen als auch im Moralischen frei.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Das schöne Gefühl, nach monatelanger Arbeit endlich eine Gruppe von Cheerleadern Samuel Beckett tanzen und Gertrude Stein schreien zu lassen.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Es hat mir klar gemacht, in wieweit ich Kontrolle und Chaos in meiner Arbeit zulassen möchte.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Wir können uns mit Respekt begegnen und gemeinsame Erinnerungen teilen.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Ich habe zeitweise sehr viel intuitiver und weniger konzeptuell gearbeitet.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es ist nach wie vor mein zentrales Arbeitsmittel, hat sich aber in viele Richtungen entwickelt.

Woran arbeitest Du gerade?
Text zum Nichts Tun, Performance als Gedanken-Kontroll-Spiel und an einer Feier zur Machtübernahme der künstlichen Intelligenz

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Flow, Desire, Autonomy

Installationsansichten: Play forever and one night (2006) *unten: Fly high or I fly above you (2017)*

Rick Buckley

To answer a question of where the source of inspiration is to be found? Stimulus is a better word and more to the point than the generic term Inspiration, is born from a grey zone of uncertainty and an obscured vision, which is rooted somewhere down in the subconscious. This is then manifested through a process of creative excavation, formed into some kind of medium or matter, which the retina endeavours to interpret.

Black Bile 84 (2015), mixed media, Installationsansicht – mit freundlicher Genehmigung der Focal Point Gallery, Southend-on-Sea, UK

We love you/ We love you not (1998), Installationsansicht, Museum Weserburg

Piotr Wyrzykowski

What is video art for you?
Organised and changing in time, beams of light sculpting space and people's minds.

What are the borders or limits of video art?
The only border I can see is blackness or blindness and lack of electricity.

What is the future of video art? And where will it take place?
Mobile devices are the future and not only of video art. It could take place everywhere one is going to take it and start the show with a portable video beamer built into a smartphone.

Do you have a special memory of the *Bremen Award for Video Art* exhibition?
Big surprise of being among the winners and enjoying the reception afterwards.

What did the *Bremen Award for Video Art* mean to you? Did it open any doors for you?
Personally, it was a kind of confirmation that my way of thinking is the right one. Something that was not so obvious at the time in my circle.

What is your perspective on your award-winning work today?
The problem is that I did not manage to realise it the way I would like it. Is it too complicated or too expensive? I'm not really sure.

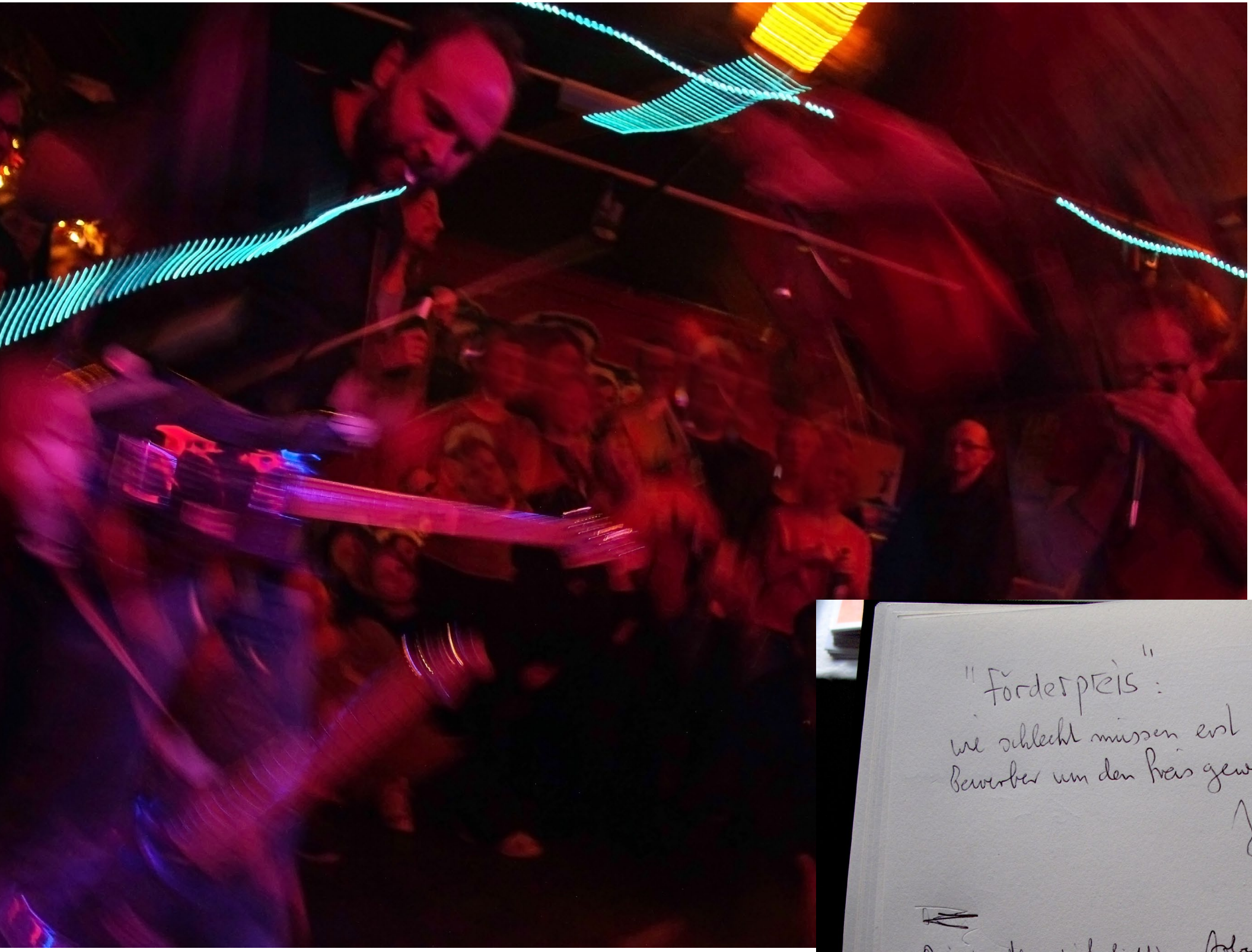
What importance does the medium video hold for you today?
Screens and information are still important.

What are you presently working on? Any current projects?
I'm working right now on the interactive video projection called "We do not want to judge the King – we want to kill him" Danton 1793. In the video you see the President (not connected to any specific country) and an assassin pointing a gun at him. The end of the scene changes based on the state of the Internet opinions being analysed by the system. You will see the President getting shot or the assassin walking away and leaving the President alone on his knees.

Three things that inspire you?
Technological progress
The world's injustice
Family and friends

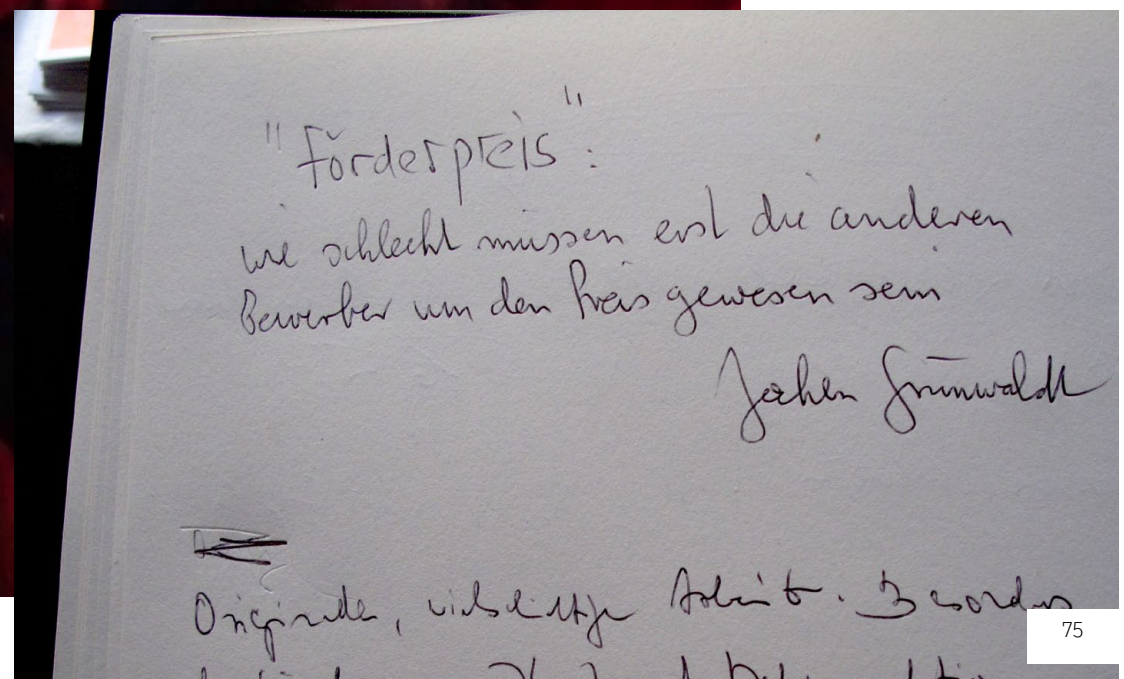
There is No Body (1996)

Jan van Hasselt & Tim Schomacker



jan: git
tim: vox

Bandfoto: Rolf Schöllkopf
unten: Gästebucheintrag


"Förderpreis":
wie schlecht müssen erst die anderen
Bewerber um den Preis gewesen sein
Jochen Distelmeyer

Barbara Thiel

Was ist für Dich Videokunst?
Eine Kunstform, die den Blick auf Kunst im Allgemeinen geändert hat. Eine Kunstform, die den Umgang mit Film und Musik im Besonderen beeinflusst hat.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Sie ist inzwischen eine Kunstform, die im Museum angekommen ist und dadurch, meiner Meinung nach, nicht mehr die Leichtigkeit oder Spritzigkeit von früher hat.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich würde mir wünschen, dass die Videokunst im Netz ankommen würde und die vielen unsäglichen Filmchen und Selbstdarstellungen beeinflussen würde, damit das Netz künstlerischer wird.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Wir hatten keine Vorführung innerhalb einer Ausstellung angeboten bekommen. Aber unsere Premiere fand im Kommunalkino in Kiel statt. Dabei übernahm der damalige Kieler Generalmusikdirektor die Moderation. Das Video lief längere Zeit als Vorfilm. In Bremen zeigte ich im Kommunalkino eine Reihe meiner Kunstfilme/Kunstvideos zum Thema Musik in Video und Film. Dabei wurden einige Filme von Improvisationskünstlern live begleitet. Der Musikwissenschaftler R. Mörchen aus Hildesheim hatte meinen Umgang mit Musik in Film und Video in einem Vortrag beleuchtet. Im Bremer Sendesaal wurde das Video vor einer Aufführung des 15. Streichquartetts durch die Kammerphilharmonie Bremen aufgeführt. Das Orchester war begeistert, dass durch unsere Interpretation des 2. Satzes eine ganz besondere Stimmung und Atmosphäre im Publikum herrschte. Im letzten Jahr wurde unser Video innerhalb einer Psychologen-Tagung in Rostock von der Psychologin Frau Böhme-Bloem analysiert.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Der Preis war eine Anerkennung für meine/unsere Auseinandersetzung mit Kunst und Musik. Wir flogen nach New York um u.a. einen Verwandten von Schostakowitsch zu treffen. Bis heute hat mich der tiefe Einblick in das Kunstschaffen und die Kunstpräsentation in Manhattan und Williamsburg beeindruckt.

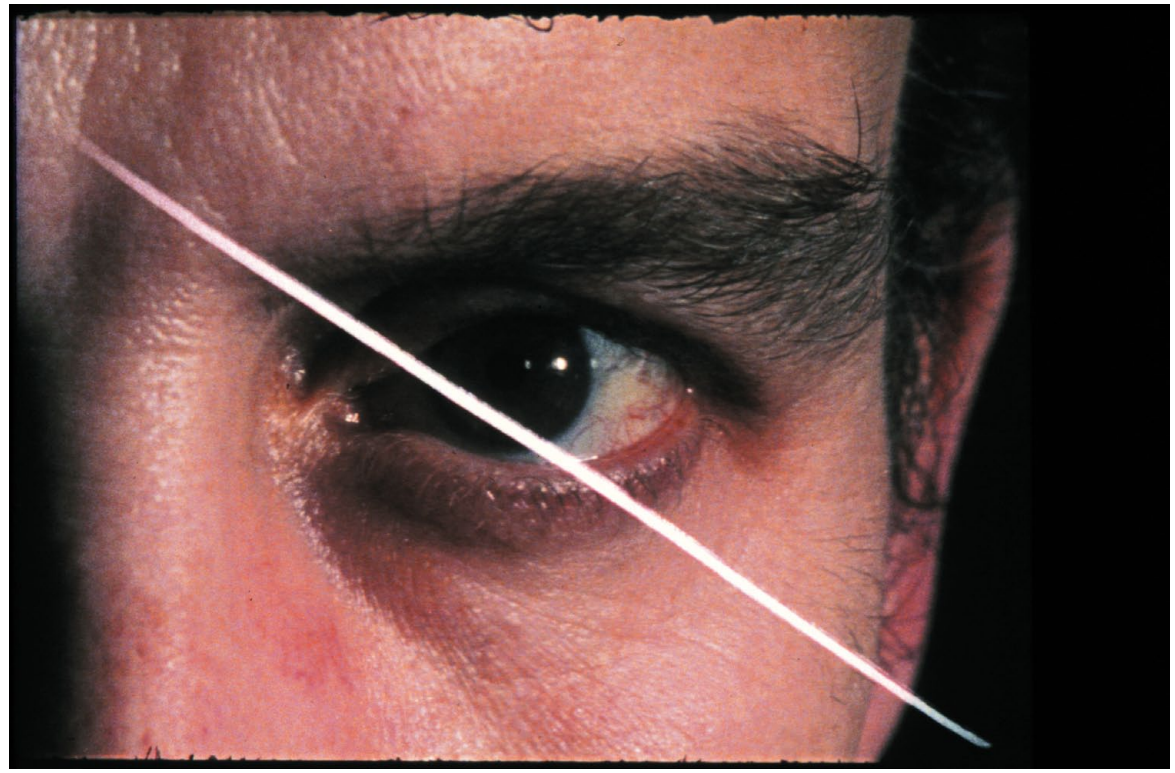
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich stehe immer noch voll dahinter und glaube, dass sie 1998 zu früh heraus kam. Jetzt könnte sie verstanden werden. Das zeigt, dass die Thematik in unserer Zeit angekommen ist.

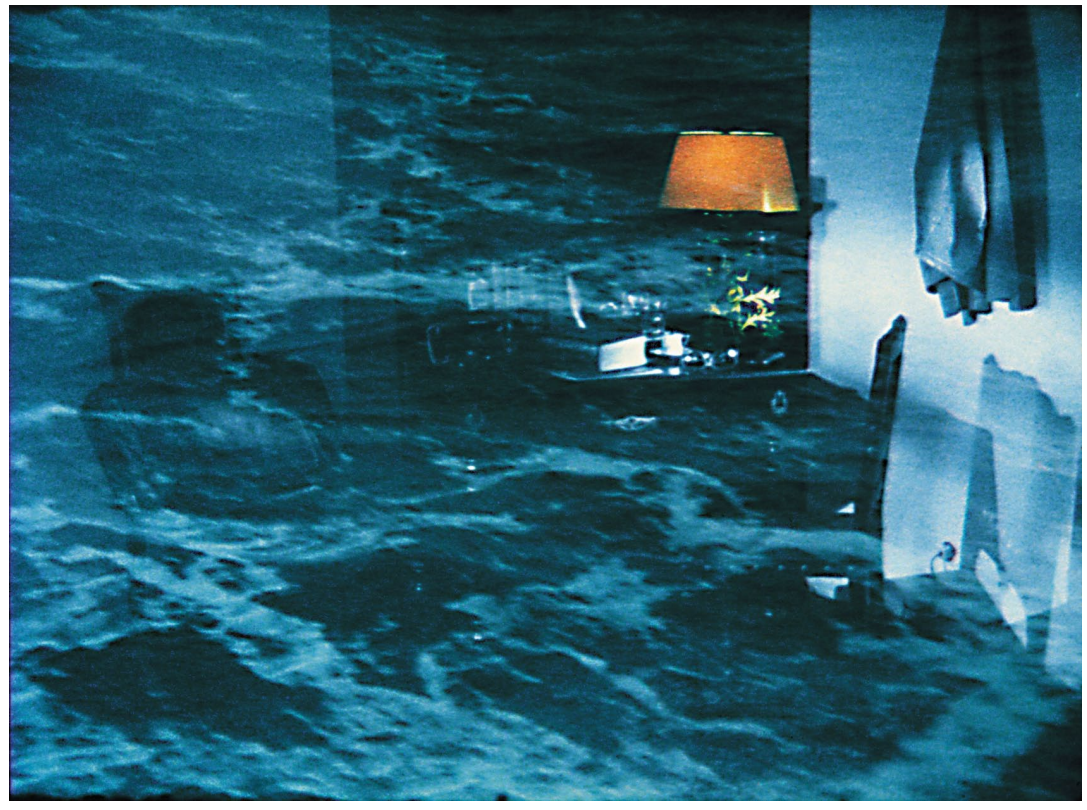
Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Ich habe mein Filmschaffen bis heute fortgesetzt. Meine Auseinandersetzung mit der Bild- und Musikwelt, wie sie in dem geförderten Projekt zum Ausdruck kommt, hat meine Arbeit in meinen Dokumentar-, Wissenschafts- und Kunstfilmen bis heute begleitet und beeinflusst.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Video ist für mich heute eine Form der Gedankenstütze. Ich habe grundsätzlich eine kleine Kamera bei meinen Recherchearbeiten dabei. Mit den neuen professionellen EB-Kameras wird heute der Filmlook des Kinos nachempfunden. Die Schnitttechnik ist derzeit mit so vielen Effekten ausgerüstet, dass mir eine Rückkehr zum realistischen Bild lohnenswert erscheint.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich arbeite an einem Film über Palästina/Israel – eine Art Roadmovie. Außerdem schreibe und produziere ich Kinderhörspiele mit spannenden Naturaspekten.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Die Natur, Musik, Kinder.





DSCH Dmitri Schostakowitsch Streichquartett Nr. 15 (1997)

Karina Smigla-Bobinski

oben: ALIAS, interactive video light installation (2004)

unten: SIMULACRA, analog interactive video installation (2013), Foto: Thales Leite

Was ist für Dich Videokunst?
Videokunst ist einerseits eine Kunsttechnik, die das Experimentieren mit Bild und Zeit zum Gemeingut machte. Andererseits dürfen wir nicht vergessen: „the medium is the message", welches das menschliche Sensorium auf eine neuartige Weise „massiert". (Marshall McLuhan)

Ich selber näherte mich diesem Medium durch meine künstlerische Forschung über Farbe und Form, die mich als Malerin beschäftigte. In der Konsequenz führte das dazu, dass ich sehr bald mit purem Licht und realem Raum zu arbeiten begann. So baute ich zuerst meine Malerei als eine begehbare Licht-Raum-Installation nach, die von außen durch speziell dafür vorgesehene Fenster als Bilder-Frames zu betrachten war. Diese Installation brachte den Faktor Zeit in meine Arbeit.

Filme und Videos schaffen mit der Aufnahme und Wiedergabe von 24 Bildern pro Sekunde den Eindruck von fließender Bewegung. In meiner Licht-Installation „Islands" (www.smigla-bobinski.com/english/works/ISLAND) benutzte ich das Wasser eines Sees als optisches Medium, um mich mit dem technischen Prozess des bewegten Bildes auseinanderzusetzen. Das Wellenspiel des Wassers fungierte als eine Art natürlicher Modulator eines einzelnen Bildes. Wo sich in der konventionellen Technik etwa ein Körper in der schnellen Folge der Einzelbilder jeweils nur minimal verändert, geschahen diese Veränderungen dank der permanenten, unkontrollierbaren Bewegungen des Wassers.

Das Video, in seiner traditionellen Form als Flachware, interessierte mich nur als Bestandteil von Raum-Installationen, zu denen auch die vom Filmbüro Bremen preisgekrönte interaktive Video-Licht-Installation ALIAS (www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/ALIAS) gehört. Hier können die Besucher das Video, das sich in Gestalt von Personen manifestiert, deren Antlitze unterschiedliche Herkunft und Nationalitäten verraten, nur innerhalb des eigenen Schattens erkennen. Die Wahrnehmung ist hier mit zwei Arten von bewegten Bildern konfrontiert: Einerseits der natürliche Schatten, als elementares Abbild und Zeugnis der eigenen Anwesenheit in ihrer lebendigen Bewegung und andererseits die aus Licht erzeugten, künstlichen Abbilder körperlich abwesender Menschen, die sich die Gestalt des Schattens einverleiben.

In der Video-Installation WORMHOLE in der Seaside Gallery in Gwangalli Beach in Busan (Korea) nutze ich das Video zur Vortäuschung eines realen Raumes, der zwar logisch konstruiert ist, aber so nie erfahrbar sein wird. WORMHOLE zielt darauf ab, in der Interaktion mit den Besuchern das Wissen von Zeit und Raum mit der Idee des globalen Dorfes zu vereinen. Die Besucher in Busan schauen mittels eines Wurmlochs durch die Erde hindurch auf die Menschen und die Skyline von New York, welche durch eine Video-Collage vorgetäuscht wird.

In letzter Zeit erschaffe ich interaktive Apparate, die überraschende optische Effekte und ein bewusstseinsorientiertes visuelles Erlebnis erzeugen. Bei der Verwendung dieser Apparate kommt man immer wieder an jene Stelle, an der Wahrnehmungsprozesse, die normalerweise völlig im Unterbewusstsein geschehen, an die Oberfläche gelangen, greifbar werden und dadurch faszinierende Erfahrungen liefern.

Mit dem Medium Video als solches, wie auch mit dessen Auswirkungen auf unsere Wahrnehmung, habe ich mich im Jahr 2013 in der interaktiven Video-Installation SIMULACRA (www.smigla-bobinski.com/deutsch/works/SIMULACRA) auseinandergesetzt. SIMULACRA ist eine optophysische Versuchsanordnung, in der eine Brücke zwischen Medientechnik und Wahrnehmungsphilosophie aufgebaut wird. Das bildlos weiße Strahlen der Monitore wirkt, als wären die Bilder aus ihnen herausgefallen. Was bleibt, ist die Essenz des Mediums: Licht. Doch die Bilder sind noch in den Schirmen. Es bedarf lediglich einer kleinen Sehhilfe, um sie zu erkennen. Sobald der Besucher eine der Lupen vor dem Monitor positioniert, erhält er freie Sicht auf das Video, welches direkt aus dem weißen Licht der Monitore heraus in den Augen des Betrachters zu entstehen scheint.
Dreht man die Lupen, erzeugt die polarisierende Struktur der Gläser wilde Farbverschiebungen oder sogar komplementäre Negativbilder. In der Interaktion mit SIMULACRA entdecken die Besucher weitere Seherfahrungen: Hält man vor jedes Auge eine Lupe und dreht diese unterschiedlich, so entsteht ein hologrammartiges Bild. Zwei übereinander und in einem Winkel von 90 Grad platzierte Lupen verdunkeln das Bild komplett.

Was in LCD-Bildschirmen mit elektrischer Spannung funktioniert – die Veränderung des Lichts durch Bewegung der als Filter fungierenden Flüssigkristalle – wird in meiner neuesten Arbeit von den Benutzern mechanisch-physisch erreicht. In KALEIDOSCOPE (www.smigla-bobinski.com/english/works/KALEIDOSCOPE) verwandle ich die Gesetze der Optik in ein psychedelisches Erlebnis, bei dem eine interaktive Placebo-Malerei parallel als Video-Streaming auf der LED-Fassade des FILE-Festival in Sao Paulo ausgestrahlt wurde. KALEIDOSCOPE ist ein sehr großer und komplett begehbarer Lichtkasten, der als *open framework* funktioniert. Jede Art von Druck – sei es mit einem Finger, mit den Füßen oder mit dem ganzen Körper – verdrängt und verschiebt Flüssigkeiten in den „virtuellen" Farben Cyan, Magenta und Yellow (CMY). Diese werden wiederum durch die Überlappungen der „echten" Farben Rot, Grün und Blau (RGB), die von der menschlichen Netzhaut aufgezeichnet werden können, erzeugt. Eine Videokamera filmt von oben die Besucher auf dem Kaleidoskop. Dies bedeutet, dass die Ergebnisse dieses CMY-RGB-Frameworks in

digitalen Video-Codierungssystemen aufgenommen und aufgezeichnet werden. Die Aufnahmen werden in reiner RGB-Codierung auf der riesigen LED-Fassade des Festivalgebäudes angezeigt.
In KALEIDOSCOPE wird nichts festgehalten oder aufgezeichnet, alles befindet sich im Fluss, nur der Augenblick zählt. Es ist die pure Freude an der Interaktion mit Farben, dem selbst-generierten „Farb-Film".

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Wenn man die ganze Diskussion über die Grenzen von Kunst außer Acht lässt, zeichnen die Technik und die Kognition die Grenzen dieser Kunstart. Wenn die Künstler keine Aufnahmetechnik mehr zur Hand haben, werden keine neuen Kunstwerke entstehen. Steht uns keine adäquate Wiedergabetechnik zu Verfügung, gerät diese Kunstart in Vergessenheit. Die letzte Bürde stellt das menschliche Gehirn dar, in dem die Bild-Abfolgen irgendwo zwischen der Sehbahn und dem visuellen Cortex verloren gehen können und das Kopf-Kino nicht entstehen kann.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die nahe Zukunft bringt die dritte Dimension … die ferne Zukunft liegt im Dunkeln. Eins steht aber fest: abspielen wird sie sich, wie immer, in unseren Köpfen.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Das war mein erster Kontakt mit der Video-Art-Community.

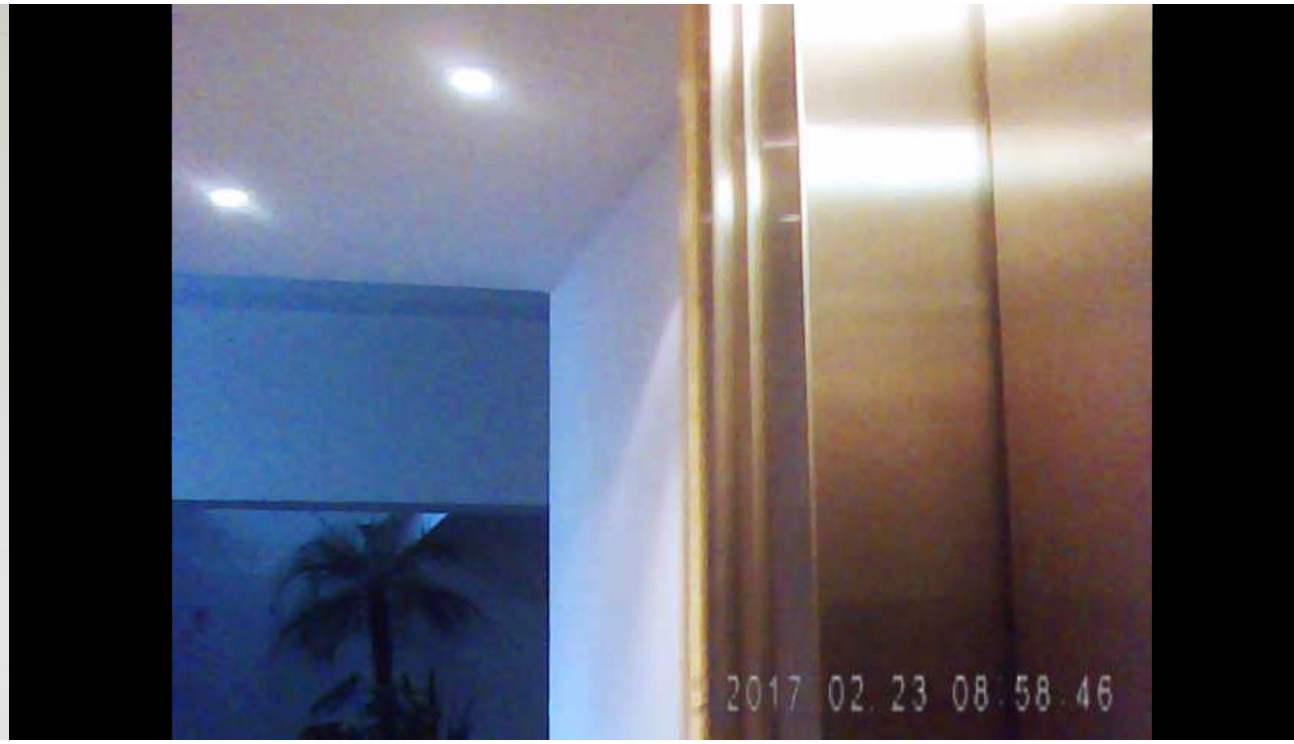
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Sie war ein wichtiger Schritt in meiner künstlerischen Entwicklung.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Die Arbeit hat sich mehr dem Prozess und der Mitwirkung des Publikums zugewandt. Das heißt, der Informationsfluss passiert nicht nur in die eine Richtung Künstler > Werk > Besucher, sondern dank der interaktiven Art meiner Werke können sich der Künstler und der Besucher in einem Kunst-Werk treffen, um etwas Neues daraus entstehen zu lassen. Ich grabe das Loch ins Wunderland … aber hinein springen müssen die Besucher schon selber. Sie können dann entscheiden, wie tief oder wie weit sie in das Kunst-Erlebnis einsteigen wollen, abhängig von ihrer Fähigkeit oder ihrem Willen. Wie tief so ein „Rabbit Hole" sein kann, erfährt man am besten am Beispiel von ADA (www.smigla-bobinski.com/english/works/ADA). Ähnlich wie bei Tinguelys „Méta-Matics" ist ADA ein selbstbildendes Kunstwerk *under destruction*.
ADA ist aber auch viel mehr. Sie ist durch den Antrieb der Besucher eine kreativ schöpfende Künstler-Skulptur, ein selbst-schaffendes Kunstwerk, das einem *silicon carbon hybrid* aus der Nano-Biotechnologie ähnelt. Diese entwickelt genau solche rotierenden miniaturkleinen Werkzeugmaschinen, die einfache Strukturen erzeugen können.
ADA ist sehr viel größer, ästhetisch auch komplexer, eine interaktive Art-Making-Machine, die mit Helium aufgefüllt frei im Raum schwebt, eine durchsichtige, membranartige Kugel, bespickt mit Stacheln aus Kohlestücken. Diese hinterlassen an den Wänden, der Decke und dem Boden Spuren.
Die in Aktion versetzte Kugel stellt eine Komposition aus Linien und Punkten her, die in Intensität, Expressivität und Strichverlauf unberechenbar sind, obwohl sich der Besucher alle Mühe geben darf, ADA zu lenken, sie zu zähmen und zu beherrschen. Was immer er mit ihr anstellt, er wird sehr bald merken, dass ADA eine selbstständige Performerin ist, die die anfangs weißen Wände mit Zeichen übersät und ein faszinierendes, immer komplizierteres Liniengefüge entstehen lässt. Es ist visuell erfahrbar gemachte Bewegung, die wie ein Computer durch einen einmal eingegebenen Befehl selbstständig einen unvorhersehbaren Output erzeugt. Nicht umsonst erinnert ADA an Ada Lovelace, die im 19. Jahrhundert zusammen mit Charles Babbage die Vorstufe eines ersten Computers entwickelte. Babbage lieferte die Rechenmaschine und Lovelace die erste Software. Es kam zu einer Symbiose von Mathematik und dem „romantischen Erbe" ihres Vaters Lord Byron. Ada Lovelace wollte eine Maschine erschaffen, die wie ein Künstler im Stande wäre, Kunstwerke, etwa Poesie, Musik oder Bilder, zu kreieren. ADA steht nicht nur in genau dieser Tradition, sondern stellt auch Bezüge zu Vannevar Bush, der 1930 eine Memex Maschine (Memory Index) baute („we wanted the memex to behave like the intricate web of trails carried by the cells of the brain"), einem Jacquard-Webstuhl, der, um Blumen und Blätter zu weben, nur eine Lochkarte benötigte, oder zu Babbages „Analytischer Maschine" her, die algorythmische Muster extrahierte.

ADA entstand im heutigen Geist der Biotechnologie. Sie ist eine lebendige Performance-Maschine, deren Linienmuster mit der Zahl der Mitwirkenden komplexer wird und gleichsam Erinnerungsspuren hinterlässt, die weder ich, noch die Besucher, geschweige denn ADA selbst entziffern kann.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es ist eine der vielen Techniken, die ich sicherlich weiterhin verwenden werde, sobald das Video mir das passende Medium zur Aussage erscheint.
Außerdem ist Video für mich schon immer ein hervorragendes Dokumentationsmedium gewesen, um meine interaktiven Werke in der Aktion mit den Besuchern auf perfekte Weise festzuhalten.

Stefanie Schroeder



40h, max. 2 Monate (2017/2018), Videostills

Was ist für Dich Videokunst?
Ganz allgemein interessiert mich der dokumentarische Anteil/ das dokumentarische Potenzial von Kunst (ob intendiert oder nicht intendiert), dazu auch die Frage, was dieser dokumentarische Anteil ist (die ich nicht knapp und/oder genau beantworten könnte).
Wenn ein Urheber eines Werkes dieses als Videokunst ausweist, habe ich das bisher auch immer so angenommen, also ich habe noch nicht erlebt, dass ich der Meinung war, das ist eine Fehlinformation. Umgekehrt hielt ich öfters Situationen für Videokunst, die nicht als solche gedacht waren, ähnlich geht es mir mit Fotografie, daher sind das meine beiden Lieblingsmedien.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Sie sind auf jeden Fall technischer, nicht inhaltlicher Natur. Interessant ist dabei vielleicht auch eher die Frage, was noch oder schon ein Video ist, weniger, wie hoch zukünftig Bildschirmauflösungen sein werden können etc.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Internet. Das ist ja oft der reflexartige Gedanke, Zukunft ist immer irgendwie im Internet. Vielleicht ist das aber Unsinn? Ich halte das Internet für absolut unverzichtbar, zur Recherche, Vernetzung, Distribution etc., schaue mir jedoch Video und Film viel lieber in kinoähnlichen Räumen an, zusammen mit anderen körperlich Anwesenden.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Die Ausstellung ist erst im März 2018. Ich habe mich sehr gefreut über die Auswahl meines Konzepts.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Sie ist noch nicht ganz fertig. Da zweifle ich immer viel.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Für mich ist Video das wichtigste Medium, welches ich am meisten verwende, da Text, Bild und Sound gleichzeitig eingesetzt werden können. Ich finde auch die Nähe und die Überschneidungen zum Amateurbereich und zum Journalismus interessant.

Woran arbeitest Du gerade?
An der Videoinstallation, die in Bremen gezeigt werden soll (40h, max. 2 Monate).

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
- Seltsame funktionale Texte (Protokolle, Speisekarten, Gebrauchsanweisungen etc.)
- Träume, Traumforen im Internet
- Langeweile

Andreas Schimanski

Was ist für Dich Videokunst?
Das sind für mich Arbeiten, die sich neben den inhaltlichen, narrativen Aspekten immer auch mit dem Medium als solches und seinen Möglichkeiten auseinandersetzen. Ich glaube, Videokunst ist immer selbstreferenziell.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Die Präsentation setzt Grenzen – sie braucht viel Technik: Screen, Strom, Player, aber auch einen Raum, eine Inszenierung, und die Besucher, die sich darauf einlassen wollen und können, brauchen Zeit.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Wahrscheinlich Virtual Reality, aber da bisher noch kein Medium gestorben ist, wird es auch immer noch die klassischen Formen von *time-based media* geben in allen möglichen Formaten: Super8, VHS, 4K …

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ja, das war eine meiner ersten großen Arbeiten. Ein riesiger Spionspiegel mitten im Raum, in dem sich der Betrachter selbst sieht und seinem filmischen „Ich" (Hintergrundprojektion) begegnet. Die Interaktion der Besucher mit der Arbeit war spannend. Ich war damals sehr glücklich, dass ich die Idee so perfekt umsetzen konnte.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Für mich war das eine sehr wichtige Erfahrung. Ich war von der Architektur zur Kunst gekommen und noch nicht sehr sicher, ob der Schritt richtig war. Da war der Förderpreis eine wichtige Bestätigung und große Ermutigung für mich, als Künstler weiterzuarbeiten.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich habe sie nie wieder aufgebaut und gezeigt. Aber die Arbeit fände ich immer noch überzeugend und aktuell. Mit den technischen Möglichkeiten von heute könnte ich sie viel besser umsetzen. Es wäre spannend, die Installation noch mal neu aufzunehmen.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
In den vergangenen zwanzig Jahren ist viel passiert. Ich habe zwar noch lange Videokunst gemacht, hatte dann aber eine Phase, wo ich mich noch einmal intensiv mit Malerei beschäftigt habe. Jetzt arbeite ich schon seit einigen Jahren mit dem Schwerpunkt Fotografie.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Die Kamera ist mein Werkzeug geblieben, aber ich produziere kaum noch Videos. Als Betrachter ist das Video natürlich absolut alltäglich für mich.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich komme mir vor wie ein ewiger Student. Obwohl ich schon so lange mit dem Medium Bild arbeite, beschäftige ich mich immer wieder neu mit Fragen des Stils und der Ästhetik in der Bildkomposition, Bildgestaltung. Jetzt liegt mein Hauptaugenmerk auf der Fotografie. Mich interessiert: Was ist ein dokumentarisches Bild und wie porträtiere ich eine Landschaft? Was gibt die Wirklichkeit wieder, und was ist die Wirklichkeit, die ich sehe und zeigen will?

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Inspirierend finde ich immer wieder Menschen, die mir im Alltag begegnen, deren Arbeiten ich spannend finde. Die Natur ist eine starke Quelle, um neue Ansichten und Einsichten zu finden. Das kleine große digitale Universum des Internets, wo man unendlich viel findet und selbst gefunden wird. Immer wieder erstaunlich, wenn aus Ecken der Welt, wo ich selbst nie war, eine Anfrage zu meinen Arbeiten kommt.

Du und Ich (2012)

Neringa Naujokaite

Kreuz+Wort (2001), Video-Installation
9 Videoprojektoren, 9 DVD-Player,
9 Screens, je 165 x 220 cm, 9 Lautsprecher

Was ist für Dich Videokunst?
Eine komplexe Kunstform, mit der man eine Idee präzise formulieren kann, nicht zuletzt wegen des Faktors Zeit.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Videokunst ist nicht so unmittelbar wie analoge Kunstformen. Sie benötigt technische Ausrüstung, den „Knopfdruck". Videokunst im Raum setzt außerdem die Möglichkeit der Raumabdunkelung voraus. Sie erfordert auch die Bereitschaft des Betrachters sich Zeit zu nehmen, um sie zu erfahren.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich stelle fest, dass die Grenzen zwischen Video und Film immer mehr zerfließen. Ich glaube, in Zukunft werden diese Medien noch mehr verschmelzen.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Der Ausstellungsraum im Museum Weserburg war für meine Installation optimal wegen seiner Größe und Proportion. Ich erinnere mich an die wunderschöne mit Tieren bestickte Tagesdecke im Gästezimmer, in dem ich während des Ausstellungsaufbaus übernachtet habe.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Die Realisierung einer Arbeit in dieser Dimension war für mich eine wertvolle Erfahrung.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Die Installation „Kreuz+Wort" zähle ich bis heute zu meinen wichtigsten Arbeiten.

Woran arbeitest Du gerade?
Mein aktuelles Projekt ist die Video-Installation „Other Sight". Sie setzt sich mit der Auswirkung von Migration auf die Gesellschaft auseinander. Als Emigrantin beschäftige ich mich in dieser Arbeit mit dem Problem der hohen Auswanderungsrate in meiner Heimat Litauen. In jüngster Zeit ist in Litauen ein neues Phänomen zu verzeichnen: die Remigration. Zahlreiche Litauer, die etliche Jahre im Ausland gelebt haben, sind inzwischen wieder nach Litauen zurückgekehrt. Die Geschichten und Schicksale dieser Rückkehrer interessieren mich besonders. In persönlichen Interviews befrage ich sie nach ihren Erlebnissen mit der Integration, der nationalen Identität, ihren Hoffnungen, Sehnsüchten und ihrer persönlichen Motivation.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Musik, Literatur und gute Kunst.

Achim Mohné

Was ist für Dich Videokunst?
Hinterfragung des Mediums Video.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Dort, wo das Hinterfragen aufhört.

Was ist die Zukunft der Videokunst?
Die Technik ändert sich, der distanzierte Blick der Künstler darauf bleibt auch hoffentlich zukünftig.

Und wo spielt sie sich ab?
Überall, denke ich. So wie man anfangs zu den Bildern pilgern musste, diese dann transportabel wurden, uns näher kamen, bis heute, wo sie uns auch schon nahezu überall verfolgen und bedrängen.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Es war ziemlich chaotisch, aber das war auch intendiert. Wir haben den Apparat so wenig beherrscht, wie es der Wirklichkeit entspricht. Es sollte und durfte gar nicht reibungslos laufen.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Nichts ist gut, außer man tut es. Also die Arbeit wirklich gemacht zu haben.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich würde sie gerne einmal wiederholen, aber der Videorecorder war, wie viele andere Apparate, nur ein kurzer Zwischenschritt im medialen Zeitalter. Jetzt müsste man aufwendig noch funktionierende Recorder wieder ausgraben. Schon damals war dies aber eine "prophetische Beerdigung" von VHS und es gibt keine Weiterentwicklung, sondern nur die Ablösung durch DVD/Streaming. Ansonsten finde ich es aber spannend, Arbeiten nach Jahren zu wiederholen, weil sich das jeweilige Medium technisch verbessert oder verändert hat.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Sehr. Digitalität spielt mittlerweile eine größere Rolle, aber wie bei MEDIARECYCLING interessiert mich nach wie vor die Schnittstelle zwischen analog und digital, realer und virtueller Welt.

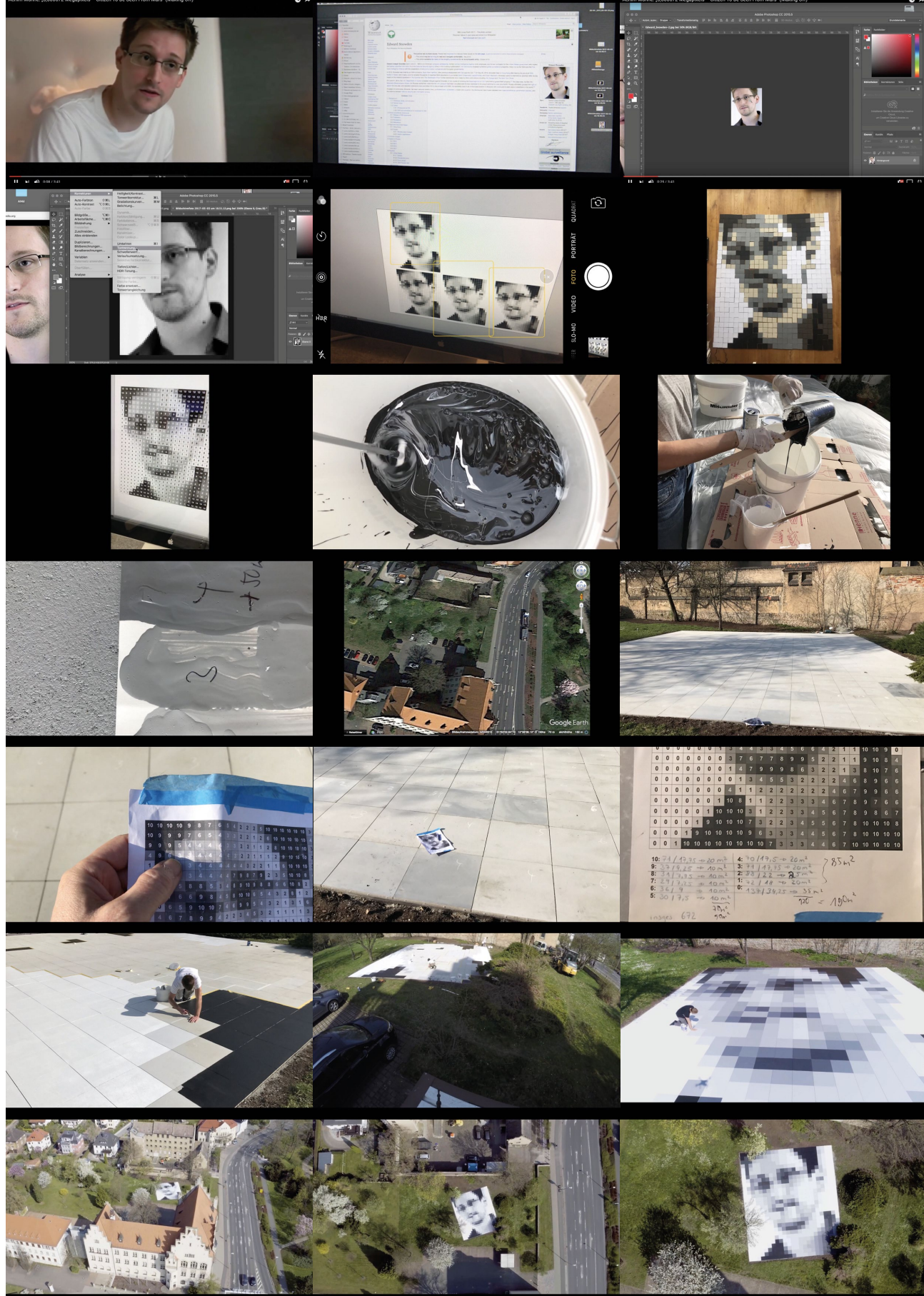
Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Vorwiegend nutze ich es zur Dokumentation und vor allem als interdisziplinäre Erweiterung meiner Projekte.

Woran arbeitest Du gerade?
Zur Zeit arbeite ich an einem neuen analogen Pixelbild, ähnlich meiner letzten Arbeit, einem 12 x 14 Meter großen Konterfei Edward Snowdens. Das Bild stammt übrigens aus Laura Poitras tollem Dokumentarvideo über Snowdens Whistle-Blowing. Das Mosaik ist eine Art Umkehrung des Apparates, wie Flusser es beschrieben hat. Das Prinzip des Kamerachips, das ja mittlerweile auch bei Video Standard ist, wird hier analog nachgebaut. Überhaupt laufen diese beiden Medien von den Herstellern immer mehr zusammen. Diesmal ist es eine andere berühmte Bildikone: die Erde, analog aufgenommen, aus der Apollo 8, im Jahre 1968. Ein Leitbild der Umweltschutzbewegung, das in diesem Kontext zum Weltklimagipfel in Bonn gezeigt wird.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Wenn ich mich auf drei beschränken müsste, würde ich so viel andere wichtige Dinge auslassen. So vieles kann, mehr oder weniger, vor allem oft unerwartet, inspirierend sein.

0,000672 MEGAPIXEL – CITIZEN TO BE SEEN FROM MARS

Luther & die Avantgarde (Wittenberg, 2017)
Bodenarbeit 12 m x 14 m, 672 Betonplatten
HD-Video, 3:42 Min



Christian Meyer

Zur Videokunst
Ich arbeite mit Video seit Ende der 80er Jahre.
Für mich war Video nicht nur künstlerisches Stilmittel, es schwang auch immer noch der Aspekt von Gegenöffentlichkeit mit. Und Video war neu, quasi wild west.
Es gab Taschenspieler, die meisten Kuratoren, Museumsleute, Galeristen hatten keinen Plan was Video ist, was da technisch passiert (als Kunststudent habe ich drei Jahre lang den *Videokunst Förderpreis Bremen* organisiert und da aus kunsthistorischen Ecken allerlei hanebüchenes Zeug gehört). Beim Bremer Förderpreis für bildende Kunst (nicht der *VKP)* wurden öfter Videoarbeiten von Leuten ausgezeichnet, von denen man nie wieder gehört hat. Ein anderes Phänomen waren Künstler in der *midlife crisis*, oft Maler, die dann meinten, Video machen zu müssen. Vielleicht aus dem Grund war Video auch immer mal wieder böse, so ähnlich wie Fotografie, wo sich die Deutschen ja heute noch schwer tun, diese als Kunst einzuordnen. Mitte der 90er war so eine Zeit als Video für tot erklärt werden sollte, die alten Kunstkritiker verstanden die documenta Welt nicht mehr. Zum Glück kam dann Douglas Gordon (der übrigens Ende der 80er Jahre als Student einige Monate in Bremen bei dem Windfall-Projekt mitarbeitete, als in der Kulturbehörde noch jemand war, der was von Kunst verstand. Douglas hat damals noch nicht mit Video gearbeitet), den verstanden alle.
Anfang 2000, als das Ende des Videobandes absehbar wurde, eine neue Sinnkrise. Ein neuer Name muss her. Aber irgendwie hat sich im Deutschen kein sprachliches Äquivalent für das schöne englische *time based media* gefunden. Und wenn man zurückgeht zu *video*, lateinisch ‚ich sehe', denn ist das doch auch wurscht, dann ist in Video doch alles drin. So gesehen finde ich Video immer noch spannend mit viel Platz für Humor. Z.B. bei den verschiedenen, zwangsläufig historistischen, Versuchen eine Geschichte der Videokunst zu schreiben. Wulf Herzogenrath hat da mal, als Gastvorleser an der Hochschule für Künste Bremen, gesagt, dass die Videokunst 196x in Wuppertal erfunden wurde. Und er und Nam Jun Paik waren dabei.
(Don't get me wrong: Der Herzogenrath ist ein netter, hilfsbereiter Typ und einer der wenigen Museumsleute ohne Künstlerphobie.)

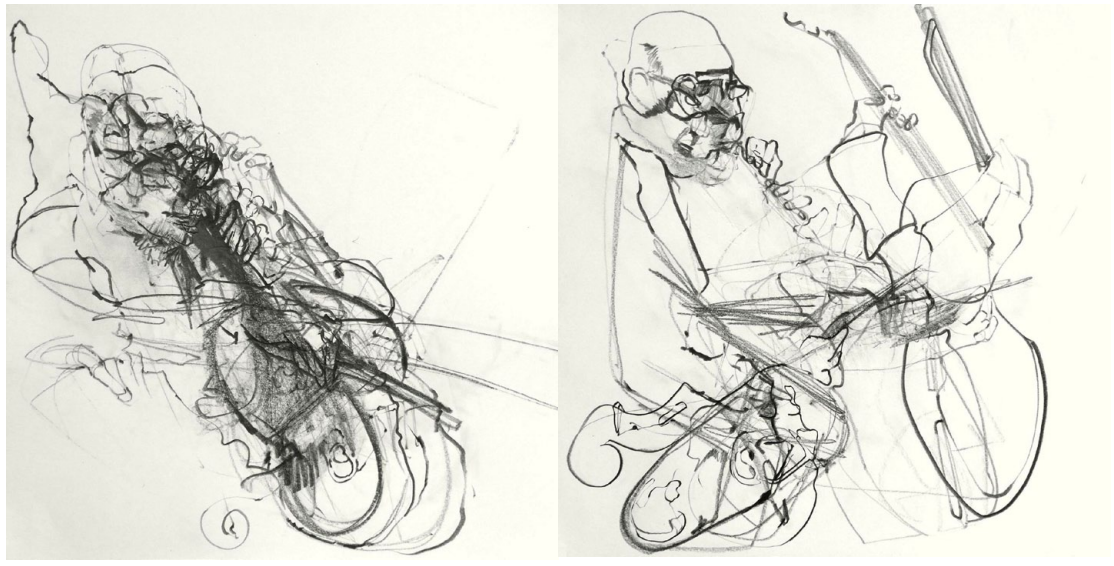
Die Ausstellung in Bremen
Ich fand die Arbeit von Werner und mir wirklich gut, Eröffnung war auch ok.
Was ja leider oft eine Katastrophe ist, selbst bei Häuern wie der Weserburg, ist das Personal. „Gestern war ich in deiner Ausstellung. Hast Du nicht gesagt, Dein Film hätte Ton?" „Tolle Ausstellung, aber kein Video." Usw.

Ich heute
Im Moment mache ich merkwürdigerweise Musik, nehme Lieder auf und mische sie ab. Ich habe schon immer alles durch- und nebeneinander gemacht, aber Musik schon lange nicht mehr. Außerdem arbeite ich an einem Künstlerbuch, so eine Art Graphic Poetry (statt Graphic Novel). Das bewegte Bild schläft.

www.meystermeyer.de

Four Knocks (2005), Videostill

Monika Meinold



Serie, Blatt Nr. 1 bis 3 vom 16.01.16, zum Cellokonzert (Nr.1 – allegro non troppo, C.Saint-Saëns) M. Rostropovich 1982, Graphitzeichnung, je 40 x 40 cm

Was ist für Dich Videokunst?
Experimentell. In der Videokunst sehe ich ein Experiment, denn sie ist übergreifend: In der Videokunst begegnen sich Skulptur, Malerei auch Theater und Oper … Das finde ich sehr spannend und faszinierend.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Die Grenze von Videokunst ist für mich seine Immaterialität. Sie ist nicht haptisch. Anders als beispielsweise Bilder der Malerei, die man anfassen kann, bleibt sie immer etwas Virtuelles.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich bin im Hier und Jetzt und kann über die Zukunft noch keine Aussage treffen. Ich lasse mich von ihr überraschen.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Besonders ist mir im Gedächtnis geblieben, dass man sich viel Mühe gegeben hat und unsere Arbeit gut präsentiert wurde. Ich fand die Art, wie sie gezeigt wurde, und die Zusammenarbeit mit den Kolleginnen und Kollegen sehr schön.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Die spannende Zusammenarbeit mit Barbara Thiel ist für mich am prägendsten gewesen (in unserer Arbeit hat sie den akustisch-visuellen und ich den zeichnerischen Part übernommen). Der Preis an sich hat es uns ermöglicht, eine gemeinsame Reise nach Amerika zu unternehmen, er wurde quasi direkt „ins Leben" investiert. Das war sehr besonders für mich.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Mittlerweile mache ich keine Videoarbeiten mehr, doch die Transparenz und scheinbare Dreidimensionalität des Mediums Video ist für meine Arbeit wichtig geblieben. Nach wie vor finde ich unser Projekt spannend. Es hat mir viel gebracht und einen guten Platz in meinen Erinnerungen eingenommen. Noch 2009/2010 habe ich kurze Videos, „Klangskizzen", gemacht, ansonsten ist von der tatsächlichen Videoarbeit nicht viel übrig geblieben.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Nach wie vor beschäftige ich mich viel mit dem Thema Bewegung, doch binde ich mich nicht mehr so eng an akustische Vorlagen wie damals. Grundsätzlich sind meine Zeichnungen heute aber immer noch von Videos inspiriert, manchmal benutze ich beispielsweise Musikervideos als Vorlage oder Ausgangspunkt meiner Arbeit. Was auf jeden Fall gleich geblieben ist, ist der emotionale Zugang.
Zeitweise habe ich auch Performances gemacht, doch seit 2001 konzentriere ich mich eigentlich nur noch auf Zeichnungen.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Persönlich habe ich die Bearbeitung des Mediums zur Seite gelegt, aber im Kontakt mit Videoarbeiten bin ich nach wie vor offen und neugierig. Für mich gehört die Videokunst irgendwie zu dem Projekt mit Barbara. Vielleicht war das einmalig? Zumindest etwas sehr Besonderes und nach wie vor spannend für mich.

Woran arbeitest Du gerade?
Grundlegend für meine ganze künstlerische Arbeit ist das Thema Bewegung. Außerdem ist auch der „Strich" für mich faszinierend – wie kann ich ihn nutzen, wo liegen seine Grenzen … 2017 habe ich beispielsweise an einem Projekt in Bremen zum Reformationsjubiläum mitgearbeitet, bei dem ich diesen Themen auf einer sehr großen Fläche (4,80x3,15m) nachgehen konnte.
Das Verhältnis von Malerei zu Strich bzw. Zeichnung ist eine wichtige Fragestellung. Wie kann ich eine Verbindung zwischen Malerei und Zeichnung schaffen? In was kann die Zeichnung übergehen? Damals habe ich die Zeichnung in das Medium Video ausstrahlen lassen, heute verbinde ich sie mit Malerei. Es bleibt experimentell.

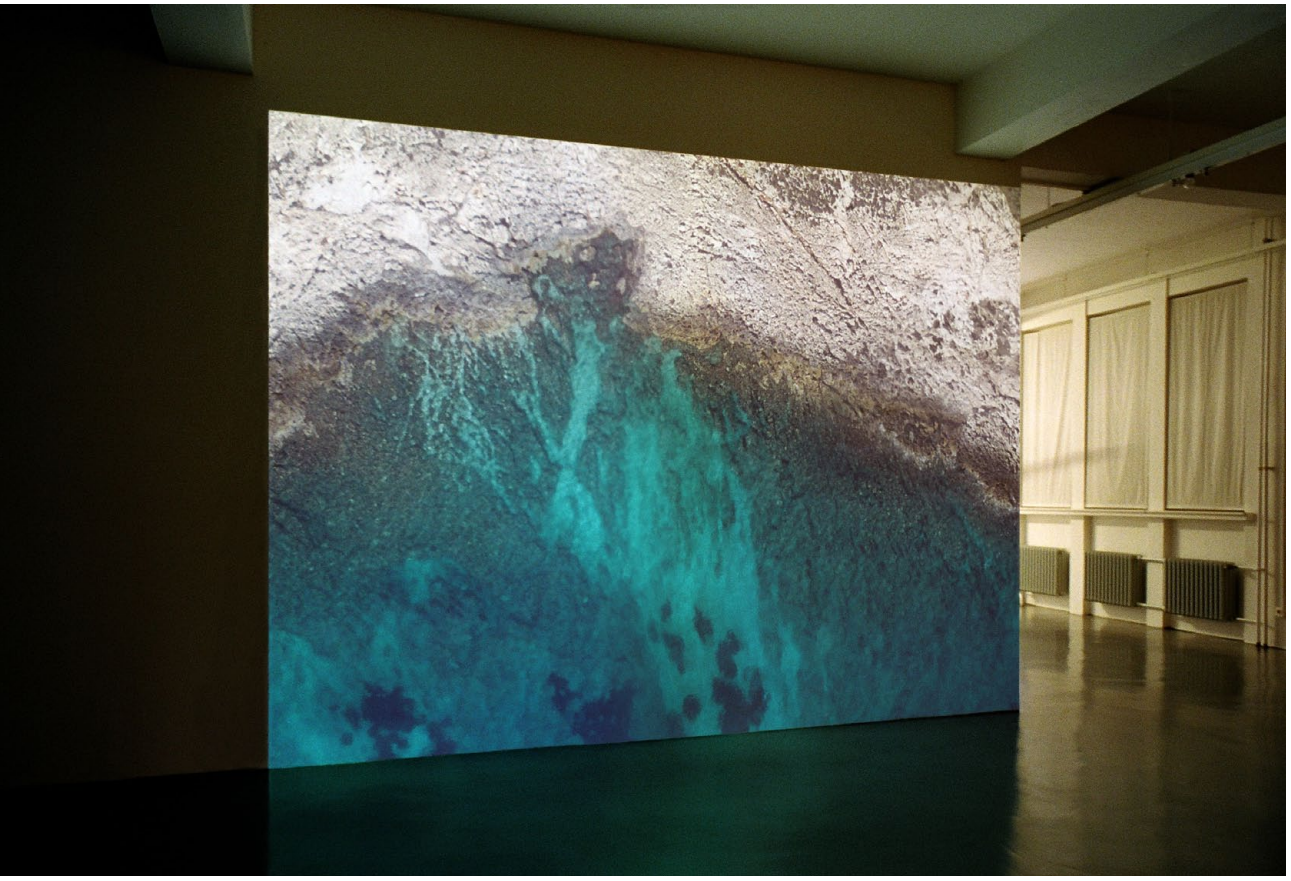
Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Das Licht, der Anlass, die Umgebung.

Telefoninterview mit
Monika Meinold am 25.08.2017
Sinngemäße Transkription:
Louise Lindlar

Claudia Medeiros

Was ist für Dich Videokunst?
Jedes Video, das die Projektion als Medium der künstlerischen Aussage nutzt.
Wo sind die Grenzen der Videokunst?
...
Was ist die Zukunft der Videokunst?
Und wo spielt sie sich ab?
I don't know.
Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ich erinnere mich an Eva Schmidt. :)
Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/gebracht?
Ich war damals natürlich glücklich und habe die Arbeit weiter an anderen Orten außerhalb Bremens gezeigt, aber immer selbst organisiert.
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Nostalgisch.
Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Sehr verändert, viele Mutationen durchgemacht.
Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Es ist nur ein Medium wie viele andere.
Woran arbeitest Du gerade?
An einem Dialog.
Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Feminismus, Micropolitics, Magie

Katarina Matiasek & Robin Rimbaud



Island Playback (2005), Installationsansicht

VIDEO
Katarina Matiasek

PRODUKTION
rewalk.net, Kroatien

VERTRIEB
sixpackfilm, Wien

AUDIO
Robin Rimbaud aka Scanner

POSTPRODUKTION
Walter Rafelsberger, Wien

PILOT
Zlatko Erdec

UNTERSTÜTZT VON
Filmbüro Bremen e.V.,
BKA Kunstsektion

Preisträgerin ist Katarina Matiasek; Robin Rimbaud zeichnet sich für den experimentellen Soundtrack zum Video verantwortlich.

Was ist für Dich Videokunst?/ What is video art for you? Wo sind die Grenzen der Videokunst?/ What are the borders or limits of video art? Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?/ What is the future of video art? And where will it take place?

Katarina Matiasek: Videokunst braucht heute gar keine medienspezifische Abgrenzung mehr, an welcher sich die Avantgarde des letzten Jahrhunderts ja noch im Sinne eines Bruchs mit traditionellen medialen Formen abgearbeitet hat. Die Omnipräsenz des Digitalen hat, frei nach Lev Manovich, längst zu offenen, prozessualen Strukturen geführt, die eher zu Versionierungs- und Übersetzungsprozessen über die Mediengrenzen hinweg anregen – was gewisserweise auch das Thema unserer Videoarbeit „Island Playback" aus dem Jahr 2005 war, in welcher wir das animierte Videobild der Küstenlinie einer Insel als Tonkurve aufgefasst und so in Klang übersetzt haben. Insofern sehe ich die Zukunft der Videokunst idealerweise in der Auflösung ihrer Grenzen zu anderen Medien hin, seien sie nun analog oder digital.

Robin Rimbaud: The parameters of what constitutes video art are no longer framed only within gallery and museum spaces either. When we first began collaborating most video art was almost exclusively shown within art spaces, whereas today the ability to share works online and in mutable spaces, commercial shops and even music concerts has meant the boundaries have continued to expand, with the suggestion of possibilities ever more positive. Any discussion of the future of video art, music, sculpture, photography is made redundant almost as rapidly as these words are typed! I for one am especially inspired by the impossibility of knowing where our future lies.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?/ Do you have a special memory of the *Bremen Award for Video Art* exhibition? Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?/ What did the *Bremen Award for Video Art* mean to you? Did it open any doors for you? Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?/ What is your perspective on your award-winning work today?

Katarina Matiasek: Rund um die Ausstellung im Museum Weserburg anlässlich des *13. Videokunst Förderpreises* bleibt mir vor allem die Bremer Gastfreundschaft in schöner Erinnerung. Die Großzügigkeit der Ausstellungsräume hat dabei sehr unterschiedlichen Positionen eine, wie ich finde, gelungene Konversation ermöglicht. Dafür, dass wir unsere damals gezeigte Video-Installation „Island Playback" überhaupt realisieren konnten, wozu wir immerhin einen Trickpiloten engagieren mussten, um die Küste einer kleinen Insel vor Kroatien aus der Vogelperspektive aufzuzeichnen, sind wir sehr dankbar. Die Arbeit hat heute diverse Screenings hinter sich und ist auch als Installation immer wieder mal auf Tour, zuletzt war sie 2015 in der Fonoteca Nacional in Mexico City zu sehen.

Robin Rimbaud: Feelings about one's own output can be so influenced by countless exterior factors and of course quite naturally personal ones. Watching the work back today I still find an emotional warmth and intellectual strength within the ideas and structure. It has not dated as many works from that time have either.

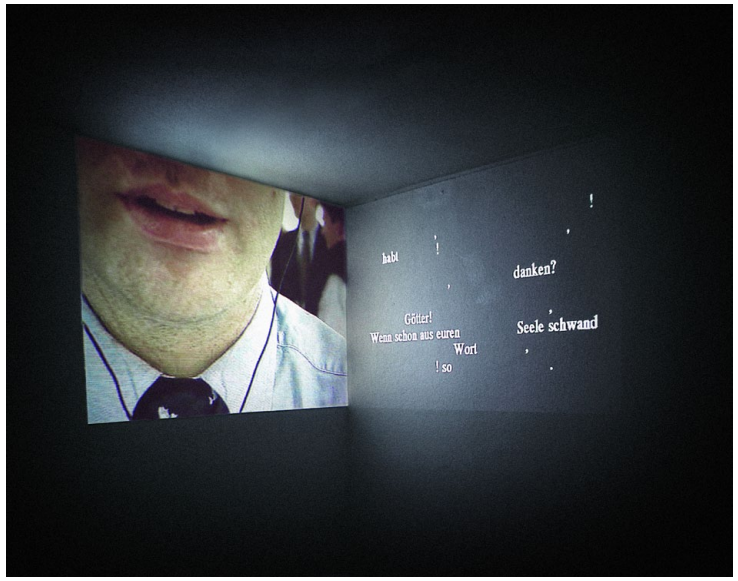
Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?/ How did your work change since the *Video Art Award Bremen?* Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?/ What importance does the medium video hold for you today? Woran arbeitest Du gerade?/ What are you presently working on? Any current projects? Drei Dinge, die Dich inspirieren?/ Three things that inspire you?

Katarina Matiasek: Wir arbeiten beide weiterhin an den vielfältigen Schnittflächen des Mediums, etwa zum wahrnehmenden Körper hin, aber auch zum gedächtnisstiftenden Archiv der Töne und Bilder – vor allem in unserer individuellen Arbeit, sodass uns in den letzten Jahren leider weniger Zeit zur Zusammenarbeit geblieben ist. Aktuell arbeiten wir aber wieder gemeinsam an „Deep Sound", einem Projekt, das sich mit der Figur der Marie Tharpe beschäftigt, die in den 1950er Jahren auf der Grundlage von Echolotsignalen erste Meeresbodenkarten gezeichnet hat. Damit schließen wir in gewisser Weise an unsere vorgängigen Übersetzungsversuche zwischen Ton und Bild an, gerade auch an die Arbeit 'Island Playback'. Dabei inspiriert mich weiterhin das Unerwartete.

Robin Rimbaud: The relationship between sound and image is one that continually develops for me. Our creative days are spent following patterns we've established in the past, alongside new concepts and structures. I'm inspired by the light where I live, the sound around me and all the words in my personal library.

Andreas Köpnick

384x288pixel@hoelderlin
22 Jahre danach



Die Scheinheiligen Dichter (1995), Computergenerierte Videoprojektion nach einem Gedicht von Friedrich Hölderlin, Installationsansicht, Kunsthalle Recklinghausen

Eigentlich sollten es ja 768x576 sein. Ging aber nicht. Jedenfalls nicht für diese Sache mit dem Hölderlin-Gedicht, das von 47 Personen in die Kamera gesprochen und dann in Einzelwörter zerstückelt auf eine 500MB Computer-Festplatte verteilt werden sollte. Erst recht nicht, wenn man das so ganz privat machen wollte, in den eigenen vier Wänden, als normaler Mensch. Da musste die Auflösung dann eben halbiert werden. Waren aber immerhin noch 110.592 Bildpunkte in welche dieses PAL-Videogeflimmer reingepackt werden sollte.

Auch Videokünstler sind ja vom Prinzip her normale Menschen. Und wenn so ein normaler Mensch zufällig einen Videokunstpreis gewinnt, fühlt er sich zwar umgehend der Normalität enthoben, aber rein faktisch ändert sich erstmal nichts: Die Schreibmaschine, mit der das Bewerbungspapier getippt wurde, war noch eine mechanische. Es gab zwar 1995 schon Leute, die sowas mit einem Computer machten, aber Tipp-Ex, Schere und Prittstift taten es eben auch und waren billiger. Im Copyshop um die Ecke dann das Finish. Ausbesserungen, Schnitt- und Klebestellen waren dann so gut wie weg. Stattdessen hatte der Künstler dann aber eine eigene Videokamera. Eine echte. Nicht sowas im Smartphone. Das gab's noch nicht. Kein einziges. Aber diverse Zusatzboxen und kleinteilige Peripheriegeräte mit Reglern und Knöpfen und Kabeln ohne Ende. Aber Computer? Wozu?

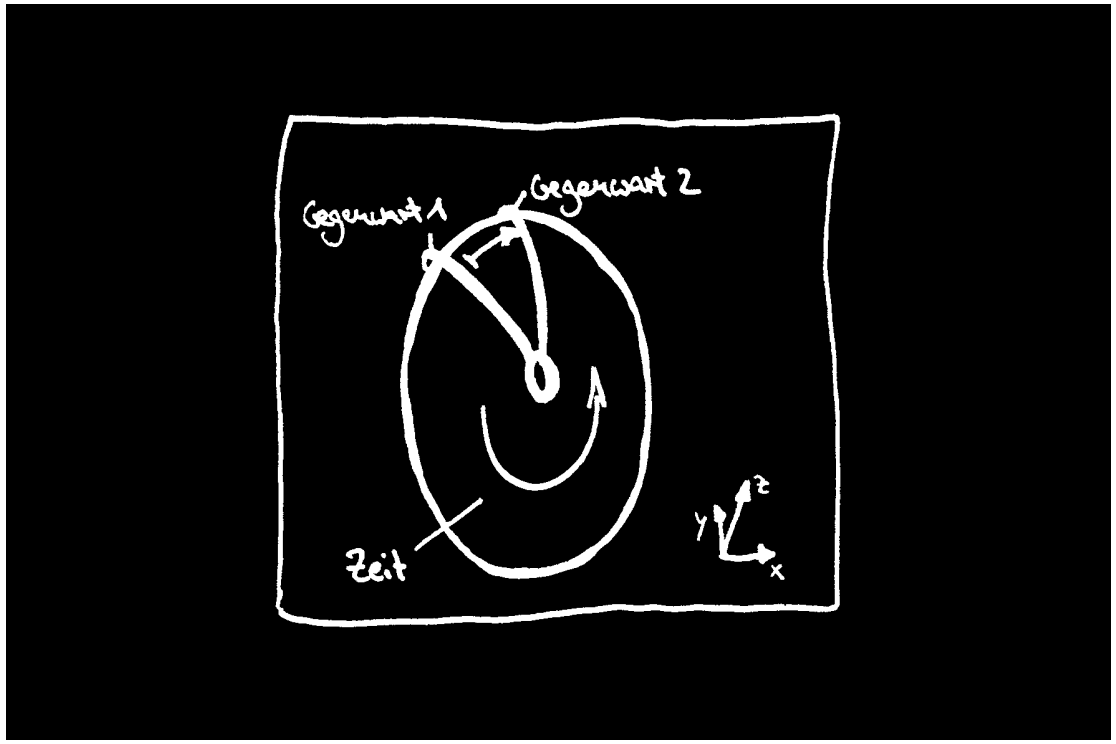
Trotzdem: im handgetippten Konzept kam nun so ein Ding vor: Amiga, Powermac, Power-PC oder wie das damals alles so hieß. Hauptsache irgendwie bezahlbar. EDV: „Elektronische Datenverarbeitung", aber nun auch zuhause: „Personal Computing", „User friendly Interface". „The goal of this interaction is to allow effective operation and control of the machine from the human end" (Wikipedia). Andere Künstler kamen weniger jungfräulich zum Kind, waren IT-Nerds oder hatten irgendeinen Job im kommerziellen Sektor, wo dann die High-End-Maschinen standen. Das war eine ganz besondere Spezies von Undercoverpionieren: Des Nachts bei Vollmond in produktionsbedingten Leerlaufnischen heimliche Kunstsessions, die dann bei Tagesanbruch auf abenteuerlichen Datenträgern in der ALDI-Tüte ans Licht der Welt herausgeschmuggelt wurden. Aber Hölderlin, fernab der Welt, hatte mit sowas nichts im Sinn. Bei ihm lag auf dem Kühlschrank ein dicker Aktenordner, rausgefischt aus dem monatlichen Sperrmüll, nun vollgefüllt mit angeknickten Photokinaprospekten, abenteuerlicher Firmenpost aus Übersee, schwarzweiß-kopierten Artikeln aus Computerzeitschriften mit Unterstreichungen und handschriftlichen Notizen. Und das Gedicht – im Reclamheftformat: „Die Scheinheiligen Dichter", 1798. Etwa auch bei Vollmond komponiert? 197 Jahre zuvor? Der Videokünstler von 1995 fischte danach in trüben aber sehr tiefen Gewässern, tauchte urplötzlich auf, wie ein U-Boot, dem die Luft ausgegangen war, in völlig unbekannten Koordinaten, irgendwo zwischen „schwäbischer Klassik" und „melancholischer Romantik". Und das mit 15 frames per second und gevierteilter Auflösung. Egal! Platons Höhle war auch nur ein Gedankenkonstrukt und die Gebrüder Lumiére hatten 1895 die Welt sicher nicht mit mehr Bewegung bewegt. Nur als Artefakte kamen jetzt neben Ruckeln, Stocken und Kratzen nun noch kryptische Meldungen wie „DROPPED FRAMES" oder „FATAL ERROR" hinzu, schillernde Bluescreens und totale Blackouts in der digitalen Home-Video-Kunst-Augen-Höhle. Aus hölderlinscher Sicht ließ dies den Mond nur noch heller scheinen.

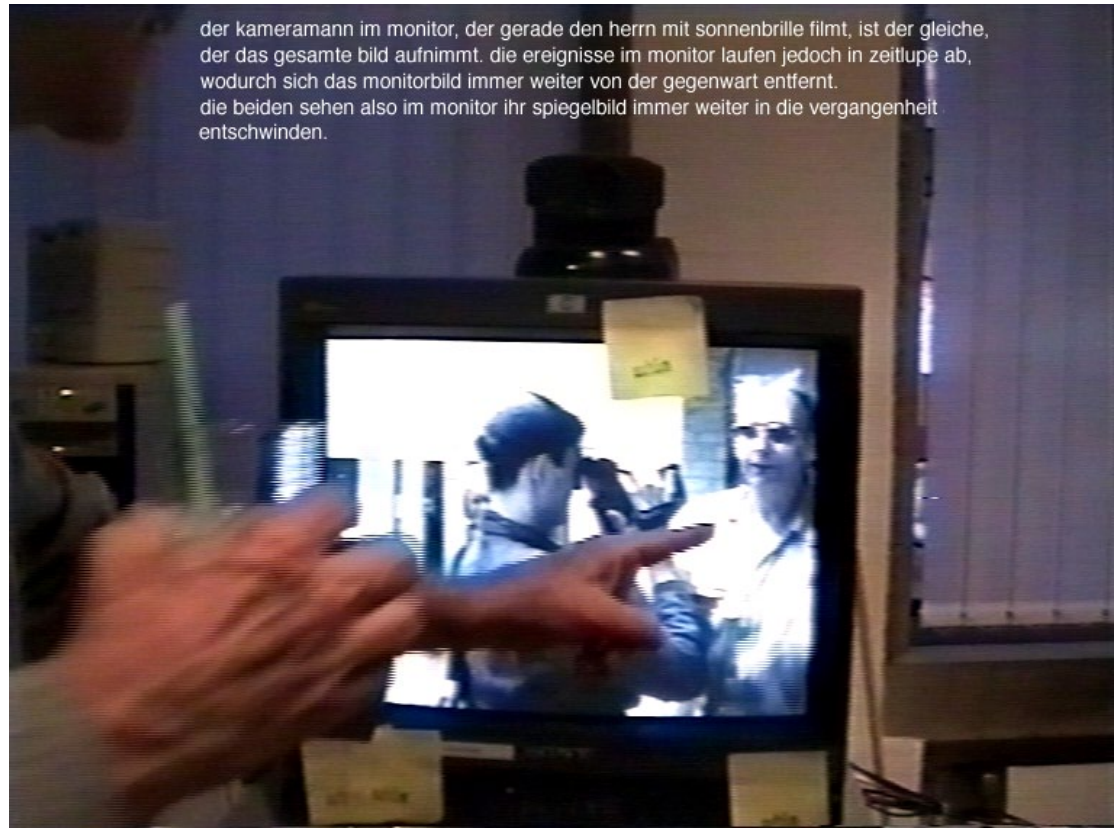
Da waren dann natürlich auch die Medien- und Filmhochschulen, wo auserlesene Wanderer sich in die Belegungslisten der Schnitt- und Rechenanlagen eintragen durften, welche heute jeder *Digital Native* in seinem Nike-Rucksack mit sich rumschleppt. Das mit dem Rumschleppen klappte damals noch nicht. Was sich der Videokünstler seinerzeit von seinem Preisgeld zulegte, war ein grüner Secondhand-VW-Polo und diese Blechdose aus einer Computerfirma in Paderborn. Ja, tatsächlich, Paderborn. Da wo Altkanzler Kohl ein Jahr später das „weltgrößte Computermuseum" von Heinz Nixdorf eröffnete. Den „Z3" als „ersten funktionsfähigen Digitalrechner" von Konrad Zuse gab's ja schon seit 1941. Fünfundfünfzig Jahre später wurde vom normalen Consumer-Video-Artisten dann der paderbornsche „Personal Computer" zusammen mit Friedrich Hölderlin auf dem Rücksitz des türkisfarbenen Polos angeschnallt, der Dichter und der Blech-Alien auf ein und demselben Sitz. Zuhause musste aber noch die „Videokarte" eines Zweitanbieters rein, der ein paar Jahre später von der nächstgrößeren Aktiengesellschaft geschluckt wurde. Die ansehnlich bestickte und bestückte „Karte" lag in einem metallbedampften Kunststoffumschlag schon Tage zuvor bedeutungsschwer auf dem Kleiderschrank bereit und war zur Beruhigung aller Beteiligten an einer Seite mit Steckverbindungen versehen, welche gewisse Gemeinsamkeiten mit den Kabelanschlüsseln in den heimischen Pappkartons aufwiesen! Andere Kontaktstellen boten allerdings gar keinen Anschluss zum Rest der Welt: Sie waren für den „Slot" eines „Peripheral Component Interconnect Bus" bestimmt, welcher sich laut Angaben des Herstellers im Innenraum der Blechkiste finden lassen sollte. Hölderlin zeigte sich in dieser Hinsicht völlig unaufgeklärt und auch nur wenig neugierig, hielt sich meist im kühlen Schatten auf, während eine berufenere Person aus der Nachbarschaft mit Spezialhandschuhen und ununterbrochenem Kontakt zu einem Heizungsrohr die entscheidende Operation durchführte. Für diesen eingeweihten Mittelsmann war der „Tower" vom Polo-Rücksitz eine „Kanone" – wegen der 133MHz. Aber die „Kanone" hatte nur e i n e n Knopf – den zum Ein- und Ausschalten. Enttäuschend! Viele Knöpfe waren eigentlich immer besser. Der Künstler wünschte möglichst viele Regler und Schieber, um auf die waberigen Videobildzeilen über möglichst viele Wege Kontrolle erlangen zu können. „Digital" sollte das nun alles viel einfacher vonstattengehen. Aber nicht in 768x576. Hätte „zu viele Ressourcen gefressen". Informatiker lebten eben in einem eigenen Universum. Die Rolle des Künstlers war die des Wanderers zwischen den Welten: Lücken im Terminplan des Datenverarbeiters aufspüren, Überschneidungen der Interessensphären ausmachen oder konstruieren, die richtige Melange aus Smalltalk, Künstlerpoesie und technischer Assistenz immer wieder neu ausbalancieren und nicht zuletzt zum richtigen Zeitpunkt Kaffee kochen, während der Spezialist zum x-ten Mal rebootete, Interrupts verschob oder anderweitig im Rechner-Bios herumoperierte. Aus welchen höheren Sphären der technisch Eingeweihte Leitung und Führung für seine Geschicke empfing, blieb dem Künstler weitgehend verborgen. Verschämte Seitenblicke in die vom Operator gänzlich ignorierten, verstreut herumliegenden Hochglanzprospekte ließen die Kluft nur größer werden: „NEW: Digital Editing with professional Effects". Deswegen war die 133MHz-Kiste doch gar nicht aus Paderborn antransportiert worden! Es ging doch um etwas ganz anderes! – Und da waren sie auch wieder: die Momente tiefen Zweifels: Mit dem Preisgeld hätte sich so einige Monate sorglos in den Tag hinein leben lassen, frei von allen Sorgen und Nöten. Aber der verdammte Künstler mit diesem versponnenen Gedicht eines schwäbischen Einsiedlers im Aktenordner hatte irgendwas über „Harddiscrecording" gelesen, über Umdrehungsgeschwindigkeiten, Sektoren, Cachespeicher und Zugriffszeiten. Und dass da in jedem Moment jedes gespeicherte Byte beliebig verfügbar ist, permanent, immer und andauernd, alles nebeneinander, ineinander, untereinander, durcheinander. Das war die Verheißung! Der Hyperspace in der eigenen Küche! Was würde das denn dann für all diese hunderttausende von „Frames" bedeuten, all diese zwangsgerahmten Bilderfolgen, die in der mühsam zusammengesparten Videokamera auf Knopfdruck – eigentlich ja völlig stumpfsinnig – auf endlose Magnetbänder hintereinandergeklebt wurden? Geboren und beerdigt im gleichen Moment. Mein Gott: Wenn die dann plötzlich auf einer spiegelglatt vormagnetisierten Disc mit 5400 U/min durchdrehen würden und sich ein siebengescheit-angespitzter Lesekopf jederzeit alles angeln könnte, was er will! Unglaublich! Das wäre doch definitiv das Ende aller bisherigen Filmgeschichten, der Filmgeschichte an und für sich, das Ende der Sicht auf die Welt überhaupt. All diese Bananenkisten und Koffer voll mit klapperigen Videokassetten und die kläglichen Versuche, das was drin aufgewickelt ist, draußen draufzuschreiben zum wiederfinden, wiederholen, wiederkäuen. Hin und her spulen beanspruchte hunderte Sekunden, Minuten über Minuten in denen nichts und gar nichts passiert, letztlich Stunden, Tage, Jahre kostbarer Lebenszeit vertan mit Warten auf tote Bilder. Aber jetzt: ECHTZEIT ! Alles im JETZT ! Dagegen fällt doch jedes langweilig in die Länge gezogene Hollywooddrama schlapp in sich zusammen: In ein und demselben Moment sollten die vom Gegner bereits gestarteten Atomraketen geortet, im selben Moment mit Abfanggeschossen gekillt und stattdessen dann eigene explosive Flugkörper sofort und umgehend ins Feindesland retourniert werden, um dort alles in Schutt und Asche zu legen. Alles in einem Augenblick. Der Film zu Ende bevor er überhaupt losging! Grandios! *Game over!* Und die Mauer war ja seit 1989 auch schon kaputt, dann ganz schnell die Reste abgebaut und weggeschafft und 1995 wusste kaum mehr jemand, warum es sie überhaupt gegeben hatte. Aber trotz des grandiosen Totrüstungserfolges der Freien Welt über das Reich des Bösen war niemand im HIER und JETZT angekommen. Kein bisschen. Bis heute nicht! Unglaublich!
Film zu Ende, Hauptdarsteller im Kinosessel bei der eigenen Premiere eingeschlafen. Dornröschenschlaf! Im Traum endlos mit einem Löffel durch einen Berg aus Grießbrei unterwegs und fest davon überzeugt, dass genau so das Leben sein muss. Immer im Kreis durch den heißen Brei.

Noch nicht mal drumherum. Lieber tagtäglich tonnenweise Kieselsteine herumschleppen zum Verstreuen im Wald, um den sinnlosen Irrweg nur nicht zu verlieren. Datensicher in der GPS-Welt. Global Positioning System. Brauchte man ja auch für die Raketen.

Nach Paderborn gings jedenfalls noch per Landkarte. Gut so. Heute lässt der Familienvater seine private Kameradrohne hobbymäßig und GPS-navigiert über Nachbars Garten herumschweben, anstatt einen Blick über den Gartenzaun zu riskieren. *Safety first.* Noch ein paar Signalverstärker in Ramstein dazwischenschalten und es reicht bis nach Afghanistan. *One World.* Aber mal wieder in diese magisch spiegelnde Fläche über dem Waschbecken blicken? So richtig? Schauen, ob da jemand ist? *In real time?* Nein, dafür gibt's 'ne App, während man mit Franz Kafka endlos an piepsenden Supermarktkassen ansteht, versunken im ewig stockenden Prozess. Und Friedrich H.? Jetzt in der praktischen Vorratspackung eingeschweißt und mit Barcode versehen, zusammen mit dem Mikrowellengericht und den tiefgefrorenen Buttercroissants, automatisch eingescannt von der Laserkasse. Die Hände alptraumgleich an den Haltestangen des Einkaufswagen angeklebt wie Wäscheklammern an der Leine. Bleibt nur ein stilles Hintergrundbeten, dass die dritte Pineingabe zur EC-Karte des Vorgängers vom Lieben Gott nun doch noch akzeptiert wird. Aber diese läppischen 133 MHz aus dem Paderborner Tower hatten es doch schon geschafft! Und die Mauer ist auch schon längst weg. Zeit sich auch über alles andere hinwegzusetzen! Mit ein bisschen Summen und ein paar Klicks – in Millisekunden. Blanke Metallscheiben mit ein bisschen Elektronik drumherum schaffen das, aber dieses evolutionäre Wunderwerk im darwinschen Schädel? Will sich das wirklich weiter und weiter all die Filme dieser Welt eintrichtern lassen, während der Türhüter und ewige Filmvorführer eine Zigarette nach der anderen raucht? – Warten auf den „FATAL ERROR" als Erlösung. „ALL FRAMES DROPPED". Endlich! Vielleicht hat die darwinsche Evolution noch gar nicht stattgefunden, steht noch bei Null auf den eigenen Füßen herum. In der Systeminitialisierung hängen geblieben. In irgendeiner zufälligen Traumschleife. Kann mich nicht mal irgendjemand zwicken?

So oder so ähnlich ging es dem Videokünstler damals wohl durch den Kopf, während der Informatiker mit der Optimierung der Systemressourcen beschäftigt war. Hölderlin schrieb die ganze Zeit an irgendwas, schaute nur ab und zu leere Löcher in die Luft. Zeit für eine weitere Runde Kaffee. Schwarz wurde der getrunken. Ohne alles.





beide: Continuous Present (1998)

Zeitlupe/
continuous present

Das eigentlich Faszinierende am Film war die Möglichkeit, ihn schneller oder langsamer laufen zu lassen. Mehr noch als das OFF weist die Zeitlupe auf den Abgrund hin, und spielt in einer subrealen, parallelen Zwischenwelt. Wir lachen über die langsamen Bilder, aber eigentlich ist es ein Gruseln (wenn wir den Ton mit verlangsamen, entsteht das Geräusch des Ertrinkens). Umgekehrt verleiht sie Macht und Kontrolle über fremde Körper: Der Tennislehrer kontrolliert die Beinarbeit und der Ingenieur kontrolliert seinen Dummy beim Crash-Test – in der Zeitlupe.
Die gleichförmige Bewegung der Zeit ist der blinde Fleck im Denken, eine stillschweigende Verabredung vor jedem Wort. Der Kinematograph war die perfekte Maschine, denn er produzierte nichts außer der Behauptung, die Wirklichkeit selbst laufe mit gleichförmiger Geschwindigkeit ab. Die Zeitlupe liefert uns anscheinend den Beweis, dass auch bei geringerer Geschwindigkeit der Zeit, die Kontinuität gewahrt bliebe. Doch gerade die perfekte Maschine stößt die Türe zur eigenen Selbsterkenntnis auf: Der Kinematograph erkennt sich selbst – so wurde Kino geboren. Die Filmemacher waren fortan Priester und Gralshüter der Kontinuität; sie hatten die Mittel der Wirklichkeit und des Abgrundes in der Hand. Jean Cockteaus Orphée tritt durch den Spiegel in die Unterwelt ein und kehrt später zurück, ohne dass Zeit vergangen zu sein scheint (ebenso Alice in Wonderland). Die Pforte zur Unterwelt liegt also nicht zwischen zwei frames, sondern in einer Abzweigung der Zeit.
Ton, Sprache, Fotografie – nichts ist unnachahmlich, eigentlich und wesentlich beim Film, außer der Zeitlupe.

Christoph Keller, Notiz zur Live-Video-Installation: Continuous Present, 1998 (realisiert u.a. an der Kunsthochschule für Medien Köln)

Ute Friederike Jürß

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Videokunst ist grenzenlos.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Kunst ist nicht vorhersehbar. Die Zukunft der Videokunst liegt in den Händen der Menschen, die sie herstellen und derjenigen, die sie betrachten. Sie entwickelt sich, wie jedes andere künstlerische Medium, mit ihrer Zeit, woraus sich der Ort ergibt.
Grundsätzlich ist jeder öffentliche Ort, ob physisch real oder virtuell, denkbar.

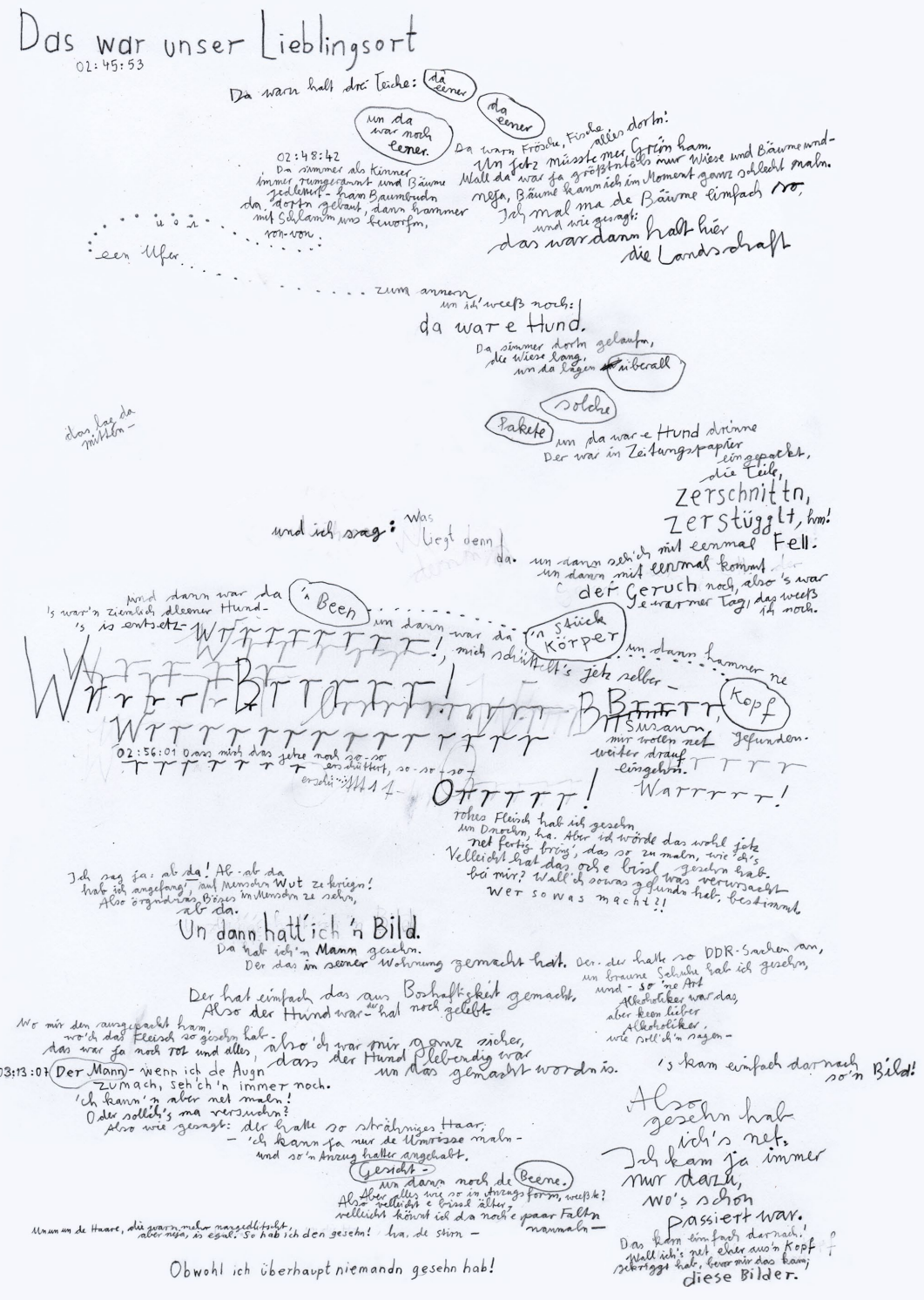
Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
1995 habe ich den *Videokunst Förderpreis Bremen* bekommen und 1999 fand die dazugehörige Ausstellung im Museum Weserburg statt. „A Capella Portraits", für deren Konzept ich den Preis '95 bekommen habe, war bis dahin schon mehrfach gezeigt. Also entschied ich mich, „It's in my Memory", meine zum damaligen Zeitpunkt neueste Arbeit, erstmals auszustellen. Erst beim Aufbau der Bremer Ausstellung fielen mir die verbindenden Gemeinsamkeiten der beiden gegensätzlichen Arbeiten auf.

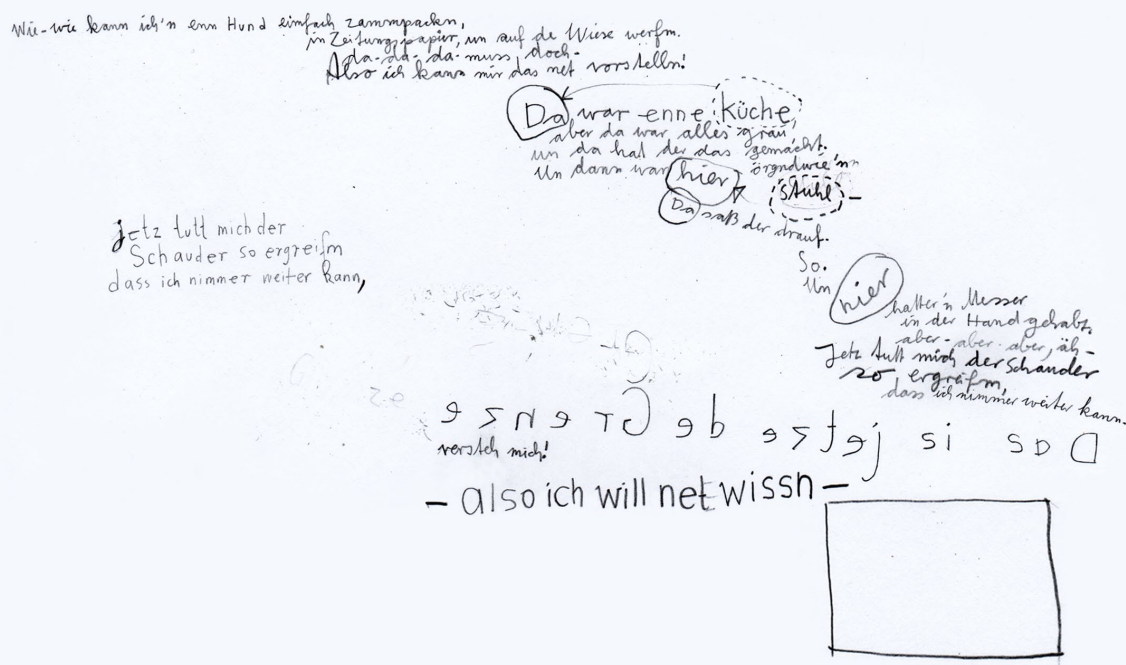
Was hat Dir der *VKP*, bedeutet/ gebracht?
Der Preis hat die Umsetzung des eingereichten Konzepts „A Capella Portraits" wesentlich erleichtert, den Produktionsstart ermöglicht und die damals noch sehr kostenaufwendige Postproduktion abgefedert.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Sowohl „A Capella Portraits" (ACP, 1996) als auch „It's in my Memory" (1998) sind in New York und eng verknüpft mit dem Ort entstanden. NYC hat sich seitdem sehr verändert. Auch sind inzwischen einige der schon damals älteren „ACP"-Protagonisten und Protagonistinnen verstorben, während ihre Video-Portraits, in denen sie sich an Vergangenes erinnern, mit „A Capella Portraits" bleiben. Somit entsteht auf doppelte Weise ein Abbild vergangener Zeit. Eine weitere Veränderung ist die inzwischen selbstverständlich gewordene Nutzung von Smartphones. Die halböffentlich geführten Dialoge aus „It's in my Memory" finden jetzt eher per WhatsApp statt, fließen zwischen Sender und Empfänger meist tonlos. All dies führt dazu, dass über den Zeitraum von ca. 20 Jahren „ACP" und „It's in my Memory" zu Zwitterwesen aus New Yorker Zeitgeschichte und Augen-/Ohrenblicken im zeitlosen Raum der Kunst mutiert sind – sowohl für mich persönlich als auch im Ausstellungskontext.

Welchen Stellenwert hat Video für Dich?
Die Materialauswahl findet in meinen Arbeiten mit der Entwicklung des Konzepts statt. Wenn Video das angemessene Medium zur Umsetzung ist, benutze ich es. Der Stellenwert ergibt sich dementsprechend.

oben: Der Denunziant (2008)
unten: Die Zeit hält den Atem an (2005), Ausstellung im Ernst Barlach Haus, Hamburg 2017, Fotos: Andreas Weiss


Das war unser Lieblingsort
02:45:53
Da warn halt drei Teiche:
da einer
da einer
un da war noch einer.
02:48:42
Da simmer als Kinner immer rumgerannt und Bäume jedemfalls kam Baumbudn da dorten gebaut, dann kammer mit Schlamm uns beworfm, von-von.
Da warn Frösche, Fische alles dortn:
Un jetz müsste mer Grün kam. Mall da war ja größtntheils nur Wiese und Bäume und- nega, Bäume kann ich im Moment ganz schlecht malm. Ich mal ma de Bäume einfach so,
und wie gesagt:
das war dann halt hier die Landschaft
ein Ufer
zum annern
un ich weeß noch:
da war e Hund.
Da simmer dortn gelaufn, die Wiese lang, un da lagen überall
solche
Pakete
un da war e Hund drinne
Der war in Zeitungspapier eingepackt,
die Teile,
zerschnittn,
zerstügglt, hm!
und ich sag: Was liegt denn da.
un dann seh ich mit einmal Fell:
un dann mit einmal kommt der Geruch noch, also 's war e warmer Tag, das weeß ich noch.
und dann war da 's war'n ziemlich alleener Hund- 's is entsetz-
'n Been
un dann war da
'n Stück Körper
un dann kammer ne
Kopf
gefunden.
Wrrrrrrrrrr!
Brrrrrrrrrr!
Wrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!
Brrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!
Ottttt!
Warrrrrr!
02:56:01 Dass mich das jetzt noch so erschüttert, so nach so
Ich mein, es ist ja
Ich sag ja: ab da! Ab-ab da hab ich angefangn, auf Menschn Wut zu kriegn! Also irgndwas Böses in Menschn zu sehn, ab da.
Un dann hatt ich 'n Bild.
Da hab ich 'n Mann gesehn.
Der das in seiner Wohnung gemacht hat.
Der hat einfach das aus Boshaftigkeit gemacht.
Also der Hund war- hat noch gelebt.
03:13:07 Der Mann- wenn ich de Augn zumach, seh ich 'n immer noch.
'ch kann 'n aber net maln!
Oder sollich's ma versuchn?
Also wie gesagt: der hatte so strähniges Haar,
- 'ch kann ja nur de Umrisse maln-
und so 'n Anzug hatter angehabt.
Gesicht-
un dann noch de Beene.
Also aber alles wie so in Anzugsform, weißte?
Vielleicht könnt ich da noch e paar Falten reinmaln—
Mann un de Haare, die gabs ja mehr nazzelblitzeblank, aber mega, is egal. So hab ich den gesehn! Ha, de stinn—
Obwohl ich überhaupt niemandn gesehn hab!
Rohes Fleisch hab ich gesehn un Dreckn, ha. Aber ich würde das wohl jetz net fertig kriegn, das so zu maln, wie ich's Vielleicht hat das ohe bissl gesehn hab. bei mir? Wall ich sowas gefunden hab, was verursacht wer sowas macht?!
Also ich hatte so DDR-Sachen ran, un braune Schuhe hab ich gesehn, und- so 'ne Art Alkoholiker war das, aber keen lieber Alkoholiker, wie soll ich 'n sagn-
Wo mir den zugemacht ham, wo ich das Fleisch so gesehn hab- das war ja noch rot und alles, also ich war mir ganz sicher, dass der Hund lebendig war un das gemacht worden is.
's kam einfach darnach so 'n Bild!
Also gesehn hab ich's net. Ich kam ja immer nur dazu, wo's schon passiert war.
Das kam einfach darnach, Wall ich's net eher zu 'n Kopf zekriggt hab, bevor mir das kam; diese Bilder.


Wie wie kann ich 'n enn Hund einfach zammpacken, in Zeitungspapier, un auf de Wiese werfm.
Also da- da- da muss doch-
Also ich kann mir das net vorstelln!
Da war enne Küche, aber da war alles zugrau, un da hat der das gemacht. Un dann war hier
Stuhl
Da saß der drauf.
So.
Un hier hatter 'n Messer in der Hand gehabt, aber- aber- aber, äh- so ergreifm, dass ich nimmer weiter kann.
Jetz tutt mich der Schauder so ergreifm dass ich nimmer weiter kann,
verstehn mich!
- also ich will net wissn -
03:17:10 --- Das Messer hat 'n weißn Griff gehabt.
Auf jeden Fall hatter das gemacht, waller- waller- waller-
hhhhh—ich weeß ah net, warumner das gemacht hat!
ich weeß ah net, warumner das gemacht hat! Der Hund hat eigntlich dem gar nix getan!
Der Hund hat eigntlich dem gar nix getan!
'ch tu das mal eintahm'
un schreib dahin;
böse, böse.
was er-
Er.
Also das is das, was mir Angst gemacht hat in meiner Kindheit
Siehste, dass ich zittre? Ha, 's macht ja nix, Susann, 's muss vielleicht och sein.
Aus nix
aus nix!
aus nix heraus!
Hat hat der das gemacht!
Ha, un genauso, äh- das hat mein Leben geprägt, das hat mich- Die HOTTOT in mir, also- also- also- dass Menschn halt och so was dann machn könn, net nur lieb sein könn, also- also- also- freundlich. also: grausam.

Harald Busch

Tapezierer 2
2006/2007

Zwei Projektionen auf beide Seiten einer freistehenden Wand: ein Mann klebt eine Tapete (A) nach der anderen an die bereits mit einer zweiten Tapete (B) tapezierte Wand, bis die gesamte Fläche mit der neuen Tapete überzogen ist. Darauf verlässt er die Projektion/Wandseite und setzt seine Arbeit auf der anderen Seite fort, obwohl auch diese bereits tapeziert ist. Anschließend verlässt er das Bild, um nun erneut die erste Seite zu tapezieren (Tapete B auf A), dann wieder die zweite Seite, wieder die erste etc. – in einem stummen, langsamen Kreislauf tapeziert er sich immer weiter und weiter um die Wand herum …

Wand 192 x 260 x 24 cm
2 DVD-Projektionen auf weißer Wand, Farbe, stumm; 2-Kanal Video-Installation

Videokunst Förderpreis Bremen, GAK – Gesellschaft für Aktuelle Kunst, 10.12.2007 – 20.01.2008
Les Brasseurs Art Contemporain, Liège, BE, 09.02. – 19.03.2011

Was ist für Dich Videokunst?
Inzwischen ein nicht mehr wirklich eingrenzbarer Bereich im großen Teich der Medienkunst.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Eben dort.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Eben dort.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/gebracht?
Hauptsächlich hat er mich dazu gebracht weiterzumachen (und bedeutet mir entsprechend viel).

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Ich mag sie.

Woran arbeitest Du gerade?
Zeichnungen.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Mehr als drei.

Jürgen Amthor

Screenshot: Logoentwurf Ausstellungsbeitrag VKP 2, Bremen (1994)

Rememberti 3D-Tag, Durban, Südafrika (2016), Foto: Wolfgang Heinz

Gedenkmedaille für die Bremer Wettersäule von 1882, Bronze, Präsident-Kennedy-Platz, Bremen (2014)

Was ist für Dich Videokunst?
Videokunst ist eine derweil etablierte künstlerische Ausdrucksform unter vielen anderen.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Die Zukunft der Videokunst wird aus meiner Sicht stark durch die weitere technische Entwicklung bestimmt werden. Einige Eckpunkte mögen hier sein: ständige Verfügbarkeit des Mediums, noch höhere Auflösungen, *Virtual* und *Augmented Reality*. Alles in den Grenzen des etablierten Kunstkontextes und seines subkulturellen Umfeldes.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Der *Videokunst Förderpreis Bremen* ging damals in die zweite Runde und es war ja überhaupt nicht klar, dass der Preis zur Realisation des eingereichten Konzepts gedacht war. Ich wollte eigentlich gerade von dem Preisgeld in den Urlaub fahren, als Marikke Heinz-Hoek mich ausbremste. Grundidee meines prämierten Konzeptes war eine Art begleitendes Video-Magazin zu einem Langzeitprojekt einer Bremer Fotografin. Der Titel lautete „Zeit Television" und war ästhetisch stark geprägt von frühen Ansätzen des Desktop-Publishing und den ersten Webseiten des entstehenden Internets. Zur Ausstellung kam ein Trailer, der das Konzept erläutern sollte. Da der Gestaltung eine etwas aufwendigere Bild in Bild Idee zu Grunde lag, geriet die Produktion unglaublich kompliziert und konnte nur mit der damals allermodernsten Studiotechnik des Offenen Kanals Bremen realisiert werden (immer noch besten Dank an Stephan Hänke). Die technischen Grundvoraussetzungen waren ja damals fundamental andere, nämlich analog, und die Produktionsmittel waren rar und schwer zugänglich. Die Präsentation der unter vielen Tränen und Schweiß entstandenen Arbeit gestaltete sich dann ausgesprochen lieblos im rollbaren Medienschrank des Museums Weserburg an einem Sonntagmorgen im November 1994 bei billigem Sekt und Orangensaft. Und weil er mich nicht persönlich erreichen konnte, arbeitete sich der Rezensent des Weser-Kuriers aus unerfindlichen Gründen lieber an dem Anrufbeantworter meiner WG ab, als an meinem Beitrag zum *Videokunst Förderpreis* (was mir damals unendlich peinlich war). Das einzige Belegexemplar meiner Arbeit ging dann in den Archiven des Auslobers des Preises verloren. Meine Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen sind also eher besonders schlecht und wohl einem Zeitgeist zuzuordnen, der mit Medienkunst noch nicht sonderlich viel anzufangen wusste.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Zu der Zeit hatte ich ja mein Studium gerade abgeschlossen und da war es natürlich sehr interessant und aufregend, die eigene künstlerische Position vor größerem Publikum in einem Museum präsentieren zu können. Inspirierende und konstruktive Gespräche hatten dann aber eher Seltenheitswert. Immerhin kam ich u.a. über den *Videokunst Förderpreis* in sehr guten Kontakt mit der kleinen verschworenen Gemeinschaft Bremer Videokunst-Freunde, mit denen ich dann über die Jahre viele tolle Projekte realisiert habe.

Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Meist, wenn ich meine älteren Arbeiten sehe, fällt mir zuerst die grobe Auflösung der 90er Jahre auf – die auf unseren heute so fein darstellenden Monitoren besonders stark zu Tage tritt. Mit dem alten 4:3-Format weht auch immer ein bisschen der damalige Zeitgeist in die Gegenwart. Und auch das Gefühl der Selbstermächtigung: Sich nicht mehr von etablierten Fernsehformaten berieseln zu lassen, sondern eigene Ästhetiken auszuprobieren. Ich hatte immer viel Freude am Durchdeklinieren der verschiedenen formalen und technischen Möglichkeiten. Das hat bei mir zu einer gewissen Sicherheit bei der Entwicklung neuer Projekte geführt.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Mein erster Impuls war damals, bloß weg vom klassischen Ausstellungskontext und führte dann u.a. zum VJing und zu Großprojektionen. Derzeit hat mich die Suche nach neuen Zusammenhängen in den Bereich Kunst im Öffentlichen Raum verschlagen. Die Suche geht aber weiter.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
Video ist heute für mich ein Medium unter vielen, das nur noch sehr gelegentlich in meiner Arbeit Verwendung findet. Während ich früher sehr gerne an der Kamera und im Schnitt gearbeitet habe, richtet sich mein Fokus gegenwärtig eher auf Konzeption und Redaktion.

Woran arbeitest Du gerade?
An einer *Augmented Reality*-Installation und am Bau eines 3D-Druckers.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Gespräche mit klugen Menschen, Musik und nach wie vor und immer wieder Technik.

Ekkehard Altenburger

BLACK HAND
Archival pigment print on 2 layers
acryl back up
size: 920 x 920 x 40 mm

Was ist für Dich Videokunst?
Videokunst ist für mich die Kunst des bewegten Bildes, was durch elektronische Medien produziert wurde. Ich sehe hier eine klare Differenzierung zum Film, wo die Qualität des Bildes oft im Vordergrund steht.
Für mich interessant waren immer performative Elemente, hier sehe ich das Medium als direkte Weiterentwicklung zum Super-8-Film. Künstler wie Joseph Beuys, Abramowić und Ulay, bis hin zu Künstlern wie Richard Serra, die performative Elemente ihrer Kunst via Super-8 dokumentierten.
Videokunst, anfänglich elitär aufgrund der erheblichen Kosten, ist heutzutage das wohl „demokratischste", weil zugänglichste Medium innerhalb der Kunst.

Wo sind die Grenzen der Videokunst?
Ich möchte hier nicht Grenzen aufweisen, eher die Art, wie ich Videokunst betrachte. Wie man im Englischen so schön sagt: „The media is the message".
Videokunst ist sehr oft eng an die Zeit geknüpft, in der sie produziert wurde. Technologischer Fortschritt bedeutet in diesem Medium, dass unsere überlastete Sehgewohnheit sich ständig an bessere Qualitäten des Mediums anpasst. Dies führt dazu, dass Videoarbeiten oft sehr schnell „alt", (im Englischen besser: *dated)* d.h. angedockt an die Zeit ihrer Produktion sind. Skulptur als auch Malerei hat dies zwar auch, aber diese Medien sind wesentlich zeitloser, wahrscheinlich auch ein Grund, warum ich mich mit dem Medium Video heute weniger auseinandersetze.
Eine andere Limitation ist die der Perzeption, es werden ausschließlich audio-visuelle Stimulationen erzeugt, die m.E. oft limitierend sind.

Was ist die Zukunft der Videokunst? Und wo spielt sie sich ab?
Ich glaube, Videokunst hat Zukunft, und ich sehe diese wesentlich mehr im „bildlichen" Bereich als in großräumigen Video-Installationen. Technologie ist heute so zugänglich wie noch nie und ich denke, dass Video-Elemente eher wieder zu Ideen werden, die sich innerhalb des Diskurses des Bildhaften auseinandersetzen.
Hier in Hong Kong sind die Arbeiten, die sich in diesem Bereich aufhalten, für mich am spannendsten.
Das einzige Feld, wo ich größere Überraschungen erwarte, sind Arbeiten, die Drohnen verwenden.

Besondere Erinnerungen an die Ausstellung in Bremen?
Ich habe nur noch vage Erinnerungen an die Ausstellung in der Kunsthalle. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt gerade meinen Master of Arts am Chelsea College of Art abgeschlossen, und war gerade in den Anfangsstadien mich als Künstler in London zu etablieren.

Was hat Dir der *Videokunst Förderpreis Bremen* bedeutet/ gebracht?
Wie stehst Du heute zu Deiner Arbeit von damals?
Meine Arbeiten dokumentierten immer performative Elemente meiner Auseinandersetzung mit dem Öffentlichen Raum, (in meinem Falle mit der Tate Modern, und hier einem ganz bestimmten Bild der Sammlung: „Mares and Foals in a River Landscape" von George Stubbs). Es war Teil einer Gruppe von Videoarbeiten, die ich während meines MA Studiums am Chelsea College of Art entwickelte.
Diese Betrachtungsweise führte über die Jahre zu eher permanenten Arbeiten im Öffentlichen Raum, so gibt es einen direkten Bezug zu diesen Arbeiten, die aber in der Ausführung eine andere Formfindung erfahren haben.

Wie hat sich Deine Arbeit seit dem *VKP* verändert?
Da sich meine Karriere in Großbritannien im Bereich der Skulptur weiterentwickelte, kann ich nicht sagen, dass der Preis mich in irgendeiner Weise beeinflusst hat. Es kann sein, dass der Preis den umgekehrten Effekt hatte, dass ich meine Limitation in diesem Feld erkannte, und sich dadurch andere Wege in meinem Werk öffneten.

Welchen Stellenwert hat das Medium Video heute für Dich?
In meiner Praxis als Künstler hat es für mich geringen bis keinen Stellenwert, was nicht heißt, dass ich mir darüber keine Gedanken mache. Aspekte, die mich damals (vor 20 Jahren) beschäftigten, sind immer noch Gegenstand der Auseinandersetzung.

Woran arbeitest Du gerade?
Ich bin im Januar 2017 von London nach Hong Kong gezogen, ich lehre hier Skulptur an der Akademie of Visual Arts, und bin gerade in ein neues Studio im Süden Hong Kongs gezogen, wo ich an ersten Arbeiten experimentiere.
Diese nehmen ein Thema auf, mit dem ich mich schon seit langem beschäftige, und hier ist ein eindeutiger Bezug zur Videokunst zu erkennen.
Die Arbeit beschäftigt sich mit Farbtiefen, hier arbeite ich mit einem NTSC Format und Farbauflösung (256 Farben) im dreidimensionalen Bereich, so kann ich auf seltsame Weise bestätigen, dass Video immer noch eine Rolle spielt, auch wenn die resultierende Arbeit auch in den Bereich von Skulptur fällt.

Drei Dinge, die Dich inspirieren?
Urbaner Lebensraum, es kommt nicht von ungefähr, dass ich in London, und jetzt Hong Kong gelandet bin.
Im Moment Künstler, die sich mit Farbtiefe auseinandergesetzt haben, hier vor allem Delacroix, Itten, Paul Klee und Künstler aus dem Bereich der OP Art.
Ich bin ein „Open Ocean water swimmer", hier in Hong Kong schwimme ich zwischen acht und zehn Kilometer jedes Wochenende. Die Erfahrung, im offenen Meer über Stunden zu schwimmen, bildet einen guten Ausgleich zur Intensität der Stadt, und es ist für mich der beste Ort, über neue Arbeiten nachzudenken und Lösungen zu finden.

Chronologie

1. VKP 1992
Jury: Carlos Bustamante (HdK, Berlin), Christiane Dellbrügge (Videokünstlerin, Berlin), Petra Tschörtner (Regisseurin, Berlin)
Preisträger/innen: **Bjørn Melhus** (Odessay), **Marikke Heinz-Hoek** (Erfülltes Leben)
Ausstellung: Museum Weserburg, 01. November – 31. Dezember 1992, Offener Kanal, Grafothek (Marikke Heinz-Hoek)
und GAK Bremen, 13. Februar – 30. April 1996 (Bjørn Melhus)

2. VKP 1993
Jury: Maria Vedder (Videokünstlerin, Professorin für Audiovision, HdK Berlin), Gerhard Schäfer (Redakteur, Bremen),
Bjørn Melhus (Videokünstler, Preisträger 1992, Berlin)
Preisträger/innen: **Annebarbe Kau** (Kinoki), **Jan Verbeek** (Sisyphos), **Jürgen Amthor** (Zeit-Television)
Ausstellung: Museum Weserburg, 1. – 18. November 1994 (Annebarbe Kau, Jürgen Amthor)
und GAK Bremen, 13. Februar – 30. April 1996 (Jan Verbeek zusammen mit Bjørn Melhus)

3. VKP 1994
Jury: Wulf Herzogenrath (ehem. Direktor Kunsthalle Bremen), Annebarbe Kau (Videokünstlerin, Preisträgerin 1993, Köln),
Konstanze Radziwill (Autorin, Filmemacherin, Bremen)
Preisträger: **Andreas Köpnick** (Die scheinheiligen Dichter), **Andreas Schimanski** (Virtueller Spiegel)
Ausstellung: Kunsthalle Bremen, 13. Februar – 8. April 1996

4. VKP 1995
Jury: Siegbert Janko (Ars Electronica, Linz), Kirsten Johannsen (Videokünstlerin, Berlin),
Andreas Köpnick (Videokünstler, Preisträger 1994, Köln)
Preisträger/innen: **Sebastian Jochum** (Familienportrait), **Ute F. Jürß** (A Capella Portraits), **Piotr Wyrzykowski** (There is No body)
Ausstellung: Museum Weserburg, 19. Februar – 14. März 1999 (Ute F. Jürß)

5. VKP 1996
Jury: Axel Bohse (Foro Artistico, Hannover), Sebastian Jochum (Videokünstler, Preisträger 1995, Köln),
Hanne Zech (Neues Museum Weserburg, Bremen)
Preisträger/innen: **Rick Buckley** (We love you, we love you not), **Antal Lux** (Flugangst),
Barbara Thiel & **Monika Meinold** (DSCH Dmitri Schostakowitsch Streichquartett Nr. 15)
Ausstellung: Städtische Galerie Bremen, 7. – 23. November 1997 (Antal Lux), Museum Weserburg, 1. – 25. Januar 1998 (Rick Buckley)
und Kommunales Kino Kiel, Sendesaal Bremen 1997 (Barbara Thiel/Monika Meinold)

6. VKP 1997
Jury: Marikke Heinz-Hoek (Videokünstlerin, Preisträgerin 1992, Bremen), Jan Verbeek (Videokünstler, Preisträger 1993, Bonn),
Gerhard Wissner (Dokumentarfilm- und Videofest, Kassel)
Preisträgerinnen: **Aurelia Mihai** (Endlose Bewegung), **Claudia Medeiros** (Put your words into her mouth)
Ausstellung: Kunsthalle Bremen, 30. September – 29. Oktober 1998 (Aurelia Mihai)
und GAK Bremen, 2. Oktober – 14. November 1999 (Claudia Medeiros)

7. VKP 1998
Jury: Barbara Claassen-Schmal (Galerie für Gegenwartskunst, Bremen), Antal Lux (Videokünstler, Preisträger 1996, Berlin),
Ralf Sausmikat (Europäisches Medienkunst-Festival E.M.A.F., Osnabrück)
Preisträger/innen: **Achim Mohné** (Media Recycling), **Silke Thoss** (Toss it Baby!)
Ausstellung: GAK Bremen, 2. Oktober – 14. November 1999

8. VKP 1999
Jury: Bettina Gruber (Videokünstlerin, Köln), Peter Friese (Neues Museum Weserburg, Bremen),
Gislind Nabakowski (freie Journalistin, Wiesbaden)
Preisträger/innen: **Christin Lahr** (rFace_To_vFace), **Ekkehard Altenburger** (Mares and Foals in a River Landscape)
Ausstellung: Kunsthalle Bremen, Oktober/November 2000

9. VKP 2000
Jury: Catrin Backhaus (Videonale, Bonn), Frank Barth (Hamburger Kunsthalle),
Aurelia Mihai (Preisträgerin 1997, Kunsthochschule für Medien, Köln)
Preisträgerinnen: **Neringa Naujokaite** (Kreuz+Wort), **Rani Le Prince** (Determination)
Ausstellung: Museum Weserburg, 30. November 2001 – 5. Januar 2002

10. VKP 2001
Jury: Kathrin Becker (Leiterin des Video-Forums des Neuen Berliner Kunstvereins), Dieter Daniels (Professor für Medientheorie,
Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig), Sabine Maria Schmidt (Kuratorin, Bremen),
Herbert Wentscher (Professor für visuelle Kommunikation an der Bauhaus-Universität, Weimar)
Preisträger/innen: **Mandla Reuter** & **Michael Pfrommer** (ohne Titel), **Jenny Kropp** (Suche nach Glück)
Ausstellung: GAK Bremen, 9. – 24. November 2002 und Wal Mart (Duckwitzstraße 55, Neustadt),
26. November – 7. Dezember 2002 (Jenny Kropp)

11. VKP 2002
Jury: Rosanne Altstatt (Leiterin Edith-Russ-Haus für Medienkunst, Oldenburg),
Rudolf Frieling (Kurator und wissenschaftlicher Mitarbeiter am ZKM, Karlsruhe), Rotraut Pape (Medienkünstlerin, Berlin)
Preisträger: **Matthias Fitz** (PictureTubeRadio), **Stefan Demming** (Sofortbildbox)
Ausstellung: Museum Weserburg, 29. November 2003 – 4. Januar 2004

12. VKP 2003
Jury: Prof. Dr. Ursula Frohne (Professor of Art and Art History, International University Bremen),
Prof. Birgit Hein (Medienkünstlerin und Professorin an der HBK Braunschweig), Thomas Pätzold (Mitbegründer
der Medienwerkstatt Rostock, seit 1993 Geschäftsführer des Instituts für neue Medien in Rostock)
Preisträger/innen: **Caspar Stracke** (Doppel), **Karina Smigla-Bobinski** (Alias)
Ausstellung: GAK Bremen, 16. Oktober – 7. November 2004

13. VKP 2004
Jury: Ulrike Kreimeier (Videokunst-Galerie plattform, Berlin), Hermann Nöring (E.M.A.F., Osnabrück),
Winfried Pauleit (Professor für Film- und Medienwissenschaft, Universität Bremen)
Preisträger/innen: **Michaela Schweiger** (city of tomorrow – revisited), **Katharina Matiasek** (Insel Play-Back),
Christian Meyer & **Werner Kuhrmann** (Four knocks)
Ausstellung: Museum Weserburg, 27. November – 28. Dezember 2005

14. VKP 2005
Jury: Anita Beckers (Galeristin, Frankfurt), Corinna Schnitt (Videokünstlerin, Köln),
Heiner Scheppers (Leiter der Kunsthalle Lingen/Ems)
Preisträger/innen: **Paul Wiersbinski** (Play forever and one night), **Claudia Kapp** & **Benjamin Blanke** (Capsule suite)
Ausstellung: Museum Weserburg, 25. November – 17. Dezember 2006

15. VKP 2006
Jury: Sabine Himmelsbach (Leiterin Edith-Russ-Haus, Oldenburg), Arnold von Wedemeyer (Medienkünstler, Berlin),
Rüdiger Lange (Galerist/Kurator, loop-raum für aktuelle Kunst, Berlin)
Preisträger/innen: **Angelika Middendorf** (Sonar [Space]), **Christoph Keller** (hypnosis-film-project), **Harald Busch** (Tapezierer 2)
Ausstellung: GAK Bremen, 11. Dezember 2007 – 20. Januar 2008

16. VKP 2007
Jury: Astrid Nippoldt (Videokünstlerin, Bremen), Christian Katti (Medienwissenschaftler, Köln), Sönke M. Müller (Galerist, Berlin)
Preisträger: **Aram Bartholl** (Sociial), **Maximilian Moll** (Keep the Fire burning),
Stephane Leonard (The Bridge's Song)
Ausstellung: Museum Weserburg, 6. Dezember 2008 – 4. Januar 2009

17. VKP 2008
Jury: Ingeborg Fülepp (Kuratorin, Zagreb/Berlin), Annette Gödde (Künstlerin, Berlin), Johann Nowak (Galerist, Berlin)
Preisträger/innen: **eteam** – Franziska Lamprecht und Hajoe Moderegger (Second Life Dumpster), **Sabrina Müller** (Das Reich der Tiere),
Özlem Sulak (September 12)
Ausstellung: Städtische Galerie Bremen, 10. Januar – 14. Februar 2010

18. VKP 2010
Jury: Stefanie Böttcher (Kuratorin, Künstlerhaus Bremen), Kyungwoo Chun (Videokünstler, Bremen / Seoul),
Olaf Stüber (Galerist, Berlin)
Preisträger: **Mario Pfeifer** (CODE UNKNOWN Resync), **Roland Eckelt** (Movement)
Ausstellung: Museum Weserburg, 10. Dezember 2010 – 9. Januar 2011

19. VKP 2010
Jury: Magdalena von Rudy (Videokünstlerin, Düsseldorf), Dirck Möllmann (Kurator, Hamburg),
Dr. Stefan Rasche (Kunsthistoriker und Galerist, Berlin)
Preisträger/innen: **Johanna Domke** (Untitled – Epilog), **Krišs Salmanis** (Moving Landscape)
Ausstellung: Galerie für Gegenwartskunst, 9. Dezember 2011 – 13. Januar 2012

20. VKP 2011
Jury: Alexander Steig (Videokünstler, München), Ingmar Lähneman (Kurator, Bremen),
Marikke Heinz-Hoek (Medienkünstlerin, Bremen) – in Vertretung für die Berliner Galeristin Johanna Chromnik (KOW)
Preisträgerinnen: **Susann Maria Hempel** (Der Große Gammel),
Eugenia Gortchakova (†) & **Kornelia Hoffmann** (Unter einem Hut/ Me as a Stranger)
Ausstellung: Paula Modersohn-Becker Museum, 11. November 2012 – 24. Februar 2013

21. VKP 2013
Jury: Nina Koid (Galeristin, Berlin), Waltraut Steimke (Kunstwissenschaftlerin, Bremen),
Astrid Nippoldt (Medienkünstlerin, Berlin/Bremen)
Preisträger/innen: **Lisa Rave** (Europium), **Tim Schomacker** & **Jan van Hasselt** (MACH MAL! Eine Transferleistung)
Ausstellung: Künstlerhaus Bremen, 31. Januar – 2. März 2014

22. VKP 2014
Jury: Sophia Pompéry (Künstlerin, Berlin), Marcel Schwierin (Kurator für Experimentalfilm und Videokunst, Berlin),
Ingo Clauß (Kurator Weserburg, Bremen)
Preisträger: **Stefan Panhans** (Noch ein Sportstück [für E.E.]), **Julian Öffler** (Reise nach Kiew)
Ausstellung: Städtische Galerie Bremen, 30. November 2014 – 25. Januar 2015

23. VKP 2015
Jury: Dr. Arie Hartog (Direktor des Gerhard-Marcks-Hauses, Bremen), Susann Maria Hempel (Videokünstlerin, Greiz),
Kai Hoelzner (Galerist, Berlin)
Preisträger/innen: **E.S. Mayorga** (The Role of Fear), **Sharlene Khan** (When the Moon waxes red)
Ausstellung: Kunsthalle Bremen, 20. Februar – 1. Mai 2016

24. VKP 2016
Jury: Frieder Nake (Informatiker, Künstler; Bremen), Ulrike Pfeiffer (Filmemacherin, Fotografin, Hamburg),
Ivo Wessel (Informatiker, Videokunst-Sammler, Berlin)
Preisträger/innen: **Kenji Ouellet** (In Dog Years I'm dead), **Hassan Sheidaei** & **Farzia Fallah** (Das Vergessen)
Ausstellung: Museum Weserburg, 4. März – 21. Mai 2017

25. VKP 2017
Jury: Thomas Kutschker (Filmemacher, Köln/Berlin), Christine Rüffert (Kunst- und Filmwissenschaftlerin, Bremen),
Lukas Zerbst (Künstler, Bremen)
Preisträger/innen: **Julia Weißenberg** (Hallstatt), **Stefanie Schroeder** (40h, max. 2 Monate),
The Random Collective (Workers4)
Ausstellung: GAK Bremen, 17. März – 13. Mai 2018

Register

Achim Mohné 88, Andreas Köpnick 98,
Andreas Schimanski 84, Annebarbe Kau 40,
Antal Lux 30, Aram Bartholl 50, Aurelia Mihai 58,
Barbara Thiel 76, Bjørn Melhus 26,
Christian Meyer 90, Christin Lahr 56,
Christoph Keller 102, Claudia Medeiros 94,
Eduardo Mayorga 28, Ekkehard Altenburger 112,
eteam 54, Farzia Fallah & Hassan Sheidaei 16,
Harald Busch 108, Jan van Hasselt & Tim Schomacker 74,
Jürgen Amthor 110, Karina Smigla-Bobinski 78,
Katarina Matiasek & Robin Rimbaud 96, Kenji Ouellet 22,
Kornelia Hoffmann 42, Krišs Salmanis 60,
Lisa Rave 62, Mandla Reuter & Michael Pfrommer 18,
Marikke Heinz-Hoek 44, Matthias Fitz 46,
Maximilian Moll 24, Michaela Schweiger 64,
Monika Meinold 92, Neringa Naujokaite 86,
Özlem Sulak 14, Paul Wiersbinski 68,
Piotr Wyrzykowski 72, Rani Le Prince 34,
Rick Buckley 70, Roland Eckelt 52,
Sharlene Khan 38, Stefan Demming 48,
Stefan Panhans 20, Stefanie Schroeder 82,
Stephane Leonard 32, Susann Maria Hempel 106,
THE RANDOM COLLECTIVE 12, Ute Friederike Jürß 104,
Werner Kuhrmann 36