

**i-art, Tweaklab, point de vue, VIA, co-Lab**

Autor(en): Franziska Trefzer

Quelle: Basler Stadtbuch

Jahr: 2002

<https://www.baslerstadtbuch.ch/.permalink/stadtbuch/1ac48583-ac25-4cc5-b665-672ac8b086a1>

**Nutzungsbedingungen**

Die Online-Plattform [www.baslerstadtbuch.ch](http://www.baslerstadtbuch.ch) ist ein Angebot der Christoph Merian Stiftung. Die auf dieser Plattform veröffentlichten Dokumente stehen für nichtkommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung gratis zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrücke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des vorherigen schriftlichen Einverständnisses der Christoph Merian Stiftung.

**Haftungsausschluss**

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

Die Online-Plattform [baslerstadtbuch.ch](http://www.baslerstadtbuch.ch) ist ein Service public der Christoph Merian Stiftung.

<http://www.cms-basel.ch>

<https://www.baslerstadtbuch.ch>

# i-art, Tweaklab, point de vue, VIA, co-Lab

Franziska Trefzer

## Zweckdienliche Gemeinschaften für gemeinschaftliche Dienstzwecke

**Die Zusammenarbeit unter Basels Videoschaffenden ist seit Jahrzehnten exemplarisch, und für die Schweiz einzigartig. Dass sie sich auf das Feld der neuesten Technologien ausweitet, ist im Prinzip folgerichtig – aber noch lange nicht selbstverständlich. Im Folgenden werden fünf verschiedene Zusammenschlüsse von Medienschaffenden in Basel vorgestellt. Dabei zeigt sich, dass aus der Verschiedenheit der Organisationen die gegenseitige Ergänzung resultiert.**

Die Zusammenschlüsse von Basels Medienschaffenden weisen grundsätzliche Gemeinsamkeiten auf: Alle bewegen sich im Spannungsfeld von Technologie und Kunstproduktion, und alle sind Zweckgemeinschaften, ursprünglich entstanden aus der Idee der gemeinsamen Nutzung von Geräten. Heute ist die gemeinsam genutzte Ressource nicht mehr der Schnittplatz, sondern der andere Vorzug des gemeinschaftlichen Arbeitens: der Ideenpool.

In Gesprächen mit einzelnen Vertreterinnen und Vertretern der Organisationen versuchen wir, den Unterschieden und Gemeinsamkeiten auf die Spur zu kommen. Auf die Frage nach der Zusammenarbeit sei hier stellvertretend die Antwort von Hanspeter Giuliani zitiert: «Zusammenarbeit ist wichtig, weil es niemals möglich ist, das ganze Spektrum an Können und Wissen

abzudecken.» – Oder, wie es Mudda Mathis formuliert: «Der Standort Basel ist spannend, weil eine konstruktive Konkurrenz besteht, in der wir uns gegenseitig anfeuern.»

### **Verschiedene Blickrichtungen: point de vue**

Gespräch mit Reinhard Manz, Präsident der Genossenschaft point de vue:

*Seit wann gibt es euch und in welcher Form?*

1979 wurde die Videogenossenschaft Basel gegründet. Es gab damals eine Art «Videobewegung». Der politische Anspruch lautete, eine Gegenöffentlichkeit zum Fernsehen zu schaffen. Es entstanden in der ganzen Schweiz Genossenschaften wie der «Videoladen»<sup>1</sup> in Zürich oder «Container TV» in Bern. Das Equipment war damals noch teuer und es ging

darum, sich zusammenzuschliessen, damit man sich die Geräte leisten konnte. Wir waren aber nicht nur ein Gerätepool, wir haben auch politische Arbeiten gemacht. So gibt es ein Band über das AJZ in Basel oder Filme über die Häuserbesetzerszene. Später hatten wir im Dachstock der Kaserne unsere Räumlichkeiten und arbeiteten teilweise mit der Kulturwerkstatt zusammen. Es gab bei uns immer die beiden Richtungen: die künstlerische und die politische. Vernetzung war schon früh ein Thema.

*Was bietet ihr an?*

Die Hauptzielrichtung ist Produktionen zu realisieren. Wir hatten längere Diskussionen darüber, wie wir es mit dem Dienstleistungsbetrieb halten wollten. Wir bieten nach wie vor Dienstleistungen im Rahmen der «Videobasis»<sup>2</sup>, aber die heutigen Genossenschafter verstehen sich alle als Künstler und Autoren und realisieren künstlerische oder dokumentarische Projekte. Zu uns soll man nicht kommen, weil wir ein spezielles Gerät haben, sondern weil wir etwas auf eine spezielle Art angehen.

### *Was sind eure Inhalte?*

In unseren Dokfilmprojekten ist es im weitesten Sinne die Auseinandersetzung mit kulturellen Phänomenen – Arbeiten mit einem ethnografischen Blick. Dann haben wir auch rein künstlerische Projekte, und Renatus Zürcher hat jetzt im Rahmen des Kulturmanagementstudiums ein interkulturelles Projekt in Vietnam realisiert.

### *Was wollt ihr bewegen?*

Alle Eigenprojekte gehen wir mit einer humanistischen Grundhaltung und einem künstlerischen Anspruch an. Man kann die Welt mit Projekten nicht verändern, aber je nach dem können wir damit zumindest einen politischen Diskurs eröffnen.

### *Was sind für euch <Neue Medien>?*

Wir arbeiten mit Video – das bedeutet, dass man sich in diesem Arbeitsfeld à jour halten und kreativ darauf reagieren muss. Wir haben nicht den Anspruch, selber Internetsites zu gestalten. Interaktive Präsentationen hingegen machen wir. Für spezielle Installationen arbeiten wir mit anderen Firmen wie i-art zusammen.

### *Grösstes Projekt 2002?*

Die Videos in den Pavillons von Migros und Coop an der Expo.02.

### **Viel intensive Arbeit: VIA**

Gespräch mit Muda Mathis:

### *Seit wann gibt es euch und in welcher Form?*

Seit 1988, als Genossenschaft. Die Motivation dazu war einfach: Als junge Videokünstlerin konnte man sich keine umfangreiche Infrastruktur leisten. Heute können alle an ihrem eigenen Computer arbeiten – aber nicht so komfortabel wie hier: Wichtig sind ja auch die Geräte der Peripherie, Monitore, Licht etc. Dazu kommt, dass wir den Austausch pflegen, sowohl technisch wie künstlerisch. Die Gefahr der Vereinsamung der KünstlerInnen, die am Computer arbeiten, ist gross. Wir hingegen generieren beim Mittagessen gemeinsam Ideen, halten uns Jobs zu, schauen uns

bei der Arbeit gegenseitig über die Schultern – all das macht die Arbeit leichter.

### *Was bietet ihr an – und wem?*

Wir bieten Künstlerinnen und Künstlern, die im audiovisuellen Bereich Projekte realisieren wollen, an, bei uns Mitglied zu werden, um Projekte zu realisieren.

### *Was sind eure Inhalte?*

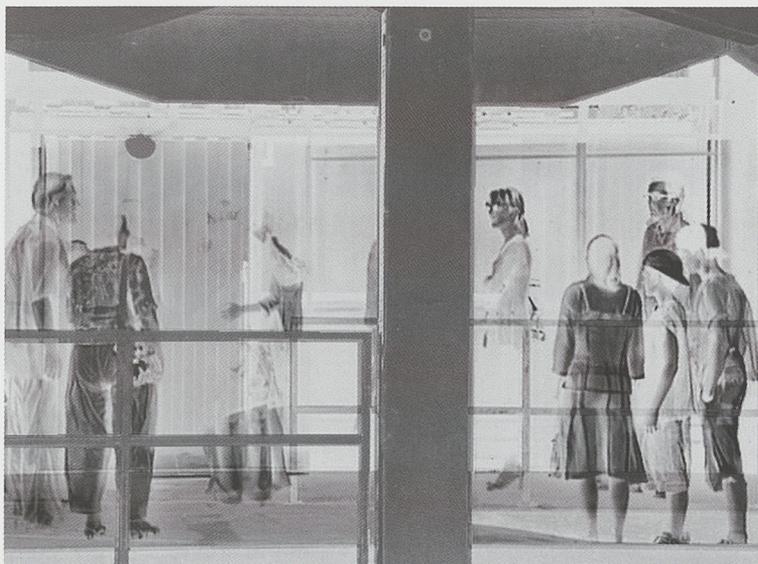
Das ist von Person zu Person unterschiedlich, wir haben nicht die Absicht, eine inhaltlich homogene Haltung einzunehmen. Wir sind ein Zusammenschluss von Leuten, die unabhängig arbeiten wollen. Unser Ansatz ist pragmatisch.

### *Was wollt ihr bewegen?*

Wir wollen die Einsicht bewirken, dass, wenn KünstlerInnen sich zusammenraufen, mehr Leichtigkeit, Reichtum und Vergnügen bei der Arbeit und gute Kunst entsteht.

### *Was sind für euch <Neue Medien>?*

Video und die andere Hälfte davon: der Ton. Die



Setzung einer Autorin, Komposition, Videokunst interessieren mich. Ich habe noch keine interaktive Arbeit gesehen, die mich fasziniert. Als Betrachterin habe ich oft den Eindruck, dass ich nur den Mechanismus des Bedienens herausfinden muss, aber es wird nicht klar, was uns geschenkt werden soll.

*Wichtigstes Projekt 2002?*

Die neue CD der «Reines Prochaines» und das neue Programm.

**Praktische Kulturförderung: Tweaklab**

Gespräch mit Hanspeter Giuliani:

*Seit wann gibt es euch und in welcher Form?*

Seit 2000, als Aktiengesellschaft.

*Ihr seid also gewinnorientiert?*

Heisst es das automatisch? Nein, in einer Aktiengesellschaft sind die Besitzverhältnisse klar geregelt. Den Grad der Gewinnorientierung bestimmen die Beteiligten der Firma, das heisst wir selber.



*Was bietet ihr an?*

Audiovisuelle Dienstleistungen im weitesten Sinne. Schwerpunkte sind DVD-Produktionen und die Nachbearbeitung digitaler Medien. Daneben bieten wir alles an, was mit Steuerungen, Projektionen und Installationen zu tun hat.

*Was unterscheidet euch da von anderen Anbietern – gibt es einen Anspruch an Innovation?*

Wir verstehen uns nicht als Entwicklungslabor, sondern als Optimierungslabor, was im Wort «tweak» enthalten ist. Wir decken aber das gesamte Spektrum einer Produktion ab, vom Dreh bis zur komplexen Installation einer DVD ist bei uns alles zu haben. Ein weiterer Schwerpunkt ist die medien-spezifische Beratung und der technische Support für Institutionen im kulturellen Bereich, da stellen sich andere Fragen als bei rein kommerziellen Anwendungen.

*Was sind eure Inhalte?*

Professionelle Dienstleistung.

*Die Frage nach dem, was ihr allenfalls auch politisch bewegen wollt, fällt somit wohl unter den Tisch?*

Als Firma hat man Möglichkeiten, Projekte zu unterstützen. Wir können so, in Form praktischer Kulturförderung, Projekte ermöglichen, die anders nicht zustande kämen. Mir ist es ein grosses Anliegen, jüngeren Leuten die Möglichkeit zu geben, Dinge zu realisieren und auszustellen. Basel hat die Chance, sich im Bereich der «Neuen Medien» einen Namen zu schaffen, was bereits mit Institutionen wie [plug in] oder Viper einen Anfang nahm. Wir unterstützen dies und engagieren uns im Diskurs.

*Was sind für euch «Neue Medien»?*

(Mit einem Augenzwinkern) Alles was neuer ist als Fotografie ...

*Wichtigstes Projekt 2002?*

Die Produktion und Steuerung der DVDs im Pavillon der IBM Schweiz und Swiss Re («SWISH») an der Expo.02.

## co-Lab

Gespräch mit Claudia Güdel und Valentin Spiess:

*Seit wann gibt es euch und in welcher Form?*

Seit Sommer 2000, als Verein. Wir haben 5 bis 6 Aktivmitglieder; eine Passivmitgliedschaft und eine assoziierte Mitgliedschaft sind möglich.

*Was bietet ihr an?*

co-Lab bietet nichts an, co-Lab ist ein Label, eine leichte, flexible Struktur, die sich projektorientiert entwickelt. Wir sind ein Zusammenschluss von Leuten, die im Spannungsfeld von Kunst und Technologie Projekte entwickeln und durchführen wollen. Wir bieten auch keine Infrastruktur an, die bringen die Mitglieder selber mit. Wichtig ist die Laboridee, der Austausch, die Zusammenarbeit.

*Was sind eure Inhalte?*

Der Mensch und das Ausloten neuer Verknüpfungen stehen bei co-Lab im Zentrum. Nehmen wir das Beispiel «Fab» (Filters and Blockers): Dort stand am Anfang die Frage, wie die Technologie den

Menschen beeinflusst und welche Auswirkungen sie auf den Körper hat. Fab ist ein vernetzendes Kunstprojekt, das von co-Lab zusammen mit einer internationalen Gruppe von KünstlerInnen, TechnikerInnen und GestalterInnen organisiert wird. In einem ersten Schritt kamen in einer Seminarreihe TeilnehmerInnen aus verschiedenen Disziplinen zusammen, um über die neuen Technologien nachzudenken und mit ihnen zu experimentieren. Ausgehend vom aktiven Austausch werden in einer nächsten Phase konkrete Projekte ausgearbeitet und realisiert. Am Schluss steht ein Event, an dem die Arbeiten vorgestellt werden. Die zentrale Frage ist, wie sich Kunst, Körper und neue Technologien zueinander verhalten.

*Was wollt ihr bewegen?*

Wir wollen diese Blackbox «Neue Technologie» aufbrechen, zugänglich machen und einen gesunden Umgang damit entwickeln. Dadurch, dass wir Materialien und Technologien manipulieren und zweckentfremden, wollen wir ihnen den Ernst nehmen und einen spielerischen Zugang schaffen. Man muss sich von der Technologie nicht abhän-



gig machen! Weiter wollen wir den kreativen Austausch und die Zusammenarbeit zwischen Forschung, Technologie und Kunst fördern. Gestalter sind in unseren Projekten die Initiatoren, nicht die Dekorateure.

*Was sind für euch <Neue Medien>?*

Alles, was mit Strom läuft und beeinflussbar ist.

*Grösstes Projekt 2002?*

<Filters and Blockers> und <Stadtlicht>.

#### **i-art**

Gespräch mit Valentin Spiess, Geschäftsleiter:

*Seit wann gibt es euch und in welcher Form?*

Seit Januar 2001, als Einzelfirma.

*Was bietet ihr an?*

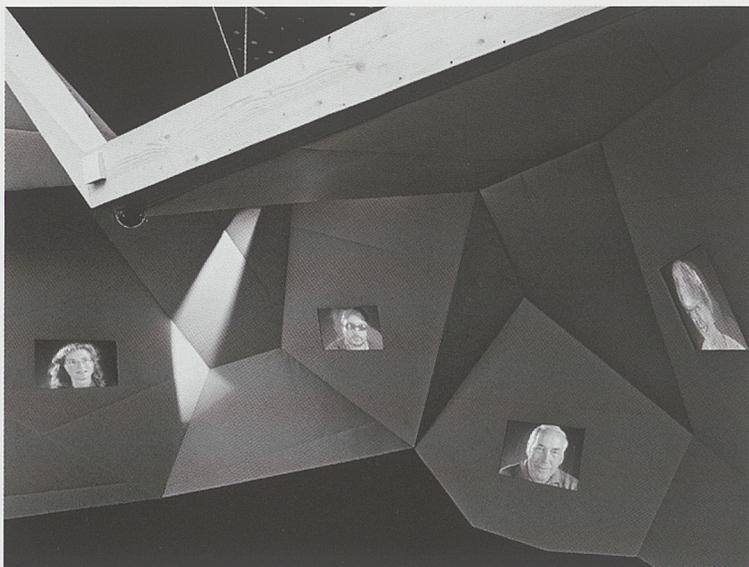
Wir sind ein Ingenieurbüro, das Umsetzungen komplexer Inhalte anbietet und auftragsorientiert forscht. Wir entwickeln mediale Umsetzungen für unsere Kunden.

*Was sind eure Inhalte und was wollt ihr bewegen?*

Unsere bevorzugten Felder sind Medienzugang, Mediennutzung, Ergonomie, Wahrnehmung, Wissensvermittlung. Aber fixieren wollen wir uns nicht. Wir schlagen eine Brücke zwischen Inhalten und Umsetzungen, da wir das Verständnis für beide Seiten, die künstlerische und die technologische, haben. Das Schöne ist, dass wir Lösungen, die wir kommerziell erarbeiten, in experimentellen Projekten zu günstigeren Konditionen anbieten können.

*Grösste Projekte 2002?*

Die Exop.02, dort waren wir beteiligt am Panorama <Schweiz Version 2.1>. Dann die Mitarbeit an den Pavillons der Migros (in Zusammenarbeit mit point de vue) beziehungsweise der IBM/Swiss Re (Zusammenarbeit mit Tweaklab).



#### **Anmerkungen**

- 1 Der 1977 gegründete <Videoladen Zürich> produzierte 1980 den Videofilm <Züri brännt>, eines der wichtigsten Dokumente über die 80er-Bewegung.
- 2 <Videobasis> ist ein Projekt im Bereich der <indirekten> Kunst- und Kulturförderung, analog zum Theater- und Konzertpool der Erziehungs- und Kulturdirektion des Kantons Basel-Landschaft.

#### **Weblinks**

[www.co-lab.ch](http://www.co-lab.ch)  
[www.co-lab.ch/fab](http://www.co-lab.ch/fab)  
[www.iart.ch](http://www.iart.ch)  
[www.pointdevue.ch](http://www.pointdevue.ch)  
[www.toolpool.ch](http://www.toolpool.ch)  
[www.tweaklab.org](http://www.tweaklab.org)  
[www.xcult.ch/ateliers/atelier1/via](http://www.xcult.ch/ateliers/atelier1/via)  
[www.baselland.ch/docs/ekd/amtkultur/infra/video\\_intro.htm](http://www.baselland.ch/docs/ekd/amtkultur/infra/video_intro.htm)