

Fabio

20

Favola è un oggetto per bambino ma può essere anche un oggetto di design

18

non è un oggetto di design

14

la teoria della visione – molto poetico

29

un unico oggetto di design nella mostra

3

oggetto di comunicazione

9

Memoria nell'arredo urbano – memoria di interni per l'esterno

Peter

14

Poetisches Projekt – im Vergleich zum direkten umsetzen der Nr. 24

15

die unmittelbare Message ist sehr stark

24

Gedanke, dass mit einem Alltagsobjekt Grenzen sichtbar gemacht werden

29

Großes Potential – Überlagerung eines Alltagsobjekt und der Symbolik ist ein interessanter Ansatz

20 oder 31

31 Grube hinabsteigen und die gleiche Höhe haben – hat eine Poetik – kann er sich gut als verwachsenes Objekt vorstellen

Rainer

20

Kann es ein Video im öffentlichen Raum werden oder etwas anderes ist die Frage; der Ansatz ist aber gut, also sollte es gewählt werden.

Sissa Michele (1 + 6)

24

Leiter, die eine Mischung ist zwischen Hindernissen und Umwegen; Riesenleiter ?

14

Spiegel und Leiter

5

Bank mit Knöpfen als Idee interessant; aber ob die Knöpfe die Idee des Privaten ins öffentliche verwandeln wirklich funktionieren stellt er in Frage

Grubenprojekte (30)

Haben etwas trauriges ... "ich hab's aufgegeben"

Helene

1 und 6

Könnten beide als "serie" realisiert werden; vor allem Nr.1 hat einen Anziehungswert in seiner Einfachheit; interessante Übersetzung der Ausschreibung;

20

Die Einfachheit des Videos, die "Nacktheit" des Videos ist schön; hinter diesem einfachen Bild steht eine Märchenwelt; das Projekt ist eine Überraschung für sie

29

Könnte ein Standart werden; könnte eine Formensprache werden, die sehr einprägsam ist; könnte ein Projekt werden, welches man nicht vergißt

3

Interessant ist "unmittelbare" Ansatz; einfach zu realisieren; es hat das Potential einen großen Wirkungsradius zu haben; möglicherweise braucht es ein besonderes Event dazu; es hat das Potential, dass es groß wird, auch über Bozen hinaus

14

Halbherzig; wirkt sehr gut und wird auch gut verstanden; ist ok so wie es ist

Marko

1

Man könnte auch die 6 dazu integrieren; findet die 1 das stärkste der 3 Arbeiten; ist einfach und hat den geringsten Aufwand von Seite der Gestaltung; Stimme, Kommunikation, Verschwörung

14

Poesie; spielt mit Stadt und Reflexion; Größenverhältnisse sind interessant; Gebäude schrumpft auf "Menschenhöhe"; sympatische Präsentation – hat sich abgehoben;

20

Video mit Kind ist auszeichnungswert; man muß es aber nicht nochmal machen, es ist so als Beitrag gut und genügt; Dinge ziehen immer gut ... und das sind Kinder, vielleicht sind wir aber auch weich gewesen und in eine Falle gelaufen ...

Allgemein:

Es können einzelne Projekte ausgezeichnet werden, die dann aber nicht realisiert werden;

24

schön und sehr simple Präsentation; die dennoch complex ist von der Aussage; einfache Vermittlung; ob man das installiert über eine längere Zeit oder nur eine performative Aktion daraus macht ist fraglich und muß geklärt werden; findet es einer der besten Machart von der Präsentation und vom Inhalt; hat einen performativen und aktiven Aspekt;

31

Arbeit die man wenn man will als "Landart" sehen kann; unterscheidet sich auch vom Nr. 30 in der Sprache und ihrer Dramatik von vielen Arbeiten; sie hat eine Poesie – keine süßliche wie andere Arbeiten; hat eine handfeste, erdige und auch schmutzige Poesie; alles technische muß geklärt werden

2. Durchlauf

Kreuz:

Einzige Produkt laut Rainer; Lulic: hat die Gefahr dass es ein "Hit" ist; Helene: Lulic lässt sich zu sehr "emotive" beeinflussen; man muß aber auch aufpassen, nicht zu sagen, dass das naïve eine Falle ist und das gruftige eine Kreativität ist ... es ist nicht so; "emotional" soll nicht heißen man lässt sich verführen;

Starke Symbolkraft ist vielleicht für die Wahl eine Gefahr (peter); Helene versucht sich in den öffentlichen Raum hineinzudenken und er ist schmutzig, voll, etc – wenn man in den öffentlichen Raum etwas hineinstellt, sollen sie von Menschen wahrgenommen werden und eine Wirkung und Interaktion haben; Peter: genau das ist das gefährliche wie bei Projekt 1 – der Überraschungsobjekt ist ziemlich groß;

Das ist kein Wettbewerb der ein Standart werden muß – es ist ein "Cross-over" Projekt, darum sind diese Dinge interessant, die nicht "zu Ernst" sind wie z.B. das Kreuz; es soll aber "freier" gedacht werden; er möchte "weniger verdaubare" Projekte ins Spiel bringen

Rainer: viele haben den Spiegel oder die Leiter gewählt; er denkt darüber nach und denkt, dass sie nicht so gut sind, da der Spiegel zum Beispiel eventuell "kindisch" ist;

Wahl:

20 ja

14 eine poetische Installation; 3 ja / 2 nein / ist in diesem Kontext das einzige wirkliche Skulpturale;

20 5-stimmig beschlossen

1 4-stimmig beschlossen

29 3-stimmig beschossen

24 3-stimmig beschossen

31 3-stimmig beschossen

3 2-stimmig beschossen

14 2-stimmig

3. Runde

20 5-stimmig ja

29 5-stimmig ja

1 5-stimmig ja

24 4-stimmig ja

30 3-stimmig ja

Allgemeiner Text:

Die eingereichten Arbeiten hatten alle eine hohe Qualität und die meisten waren realisierungswürdig gewesen. Die Einreichungen kamen aus Italien, Österreich, Schweiz und Portugal. Die Jury musste sich auf fünf Arbeiten einigen, was wir uns auch nicht leicht gemacht haben. Man hat versucht von der Qualität des Konzepts auszugehen, aber eben auch eine Vielfalt in der ges. Auswahl zu schaffen. Ebenso war es wichtig darauf zu achten, dass sie zumindest ein Potential von technischer Realisierbarkeit haben.

1 Die Arbeit *plug and voice* von Sissa Micheli und Elise Mougins aus Wien hat in mehrfacher Hinsicht überzeugt: es handelt sich um einen Vorschlag für eine Intervention im öffentlichen Raum, die mit einer einfachen ästhetischen und technischen Lösung ein Maximum an Eindruck, Überraschung und Verwirrungspotential schafft. Eine Steckdose im öff. Raum spricht zu einem und lockt.

20 Die Arbeit *ci sono molte favole* von Minove aus Riva bestach durch ihre Präsentation. Die Arbeit wurde als Video präsentiert, das durch die Kameraführung

aus der Blickhöhe eines Kindes eine sehr spezielle Bilddramaturgie entwickelt, Die Stärken dieser Arbeit liegen in einer poetischen Bildsprache, die mit Spurensuche, Wahrnehmung und Referenzen auf das Legenden- und Märchenhafte spielt.

24

Martin Siegrist bestach durch die Qualität der Arbeit "x-ing", als auch ihrer klaren und einfachen Präsentation. Der banale Alltagsgegenstand Leiter wird in diesem Projekt, durch eine Reihe von künstlerischen Interventionen im Stadtraum zum Untersuchungswerkzeug und zum Katalysator, der unsichtbare Barrieren sichtbar macht. Somit gewinnt das Objekt eine hohe Dichte an Mehrdeutigkeit.

29.

S.O.S von Studio Verissimo hat einen hohen gestalterischen Wert, der auch stark mit der Erkennbarkeit von Symbolen im urbanen Raum arbeitet. Weiters konnte der Vorschlag die Jury auch gewinnen, weil er eine hohe Prägnanz hat, als auch sicherlich über dieses Projekt hinaus das Potential, als Service im öffentlichen Raum zu funktionieren und zu überleben. Das ist eine gelungene Übersetzung eines Alltagsgegenstandes aus dem Privaten ins Öffentliche und arbeitete darüber hinaus mit grosser Sicherheit im Benutzen von Symbolik.

30 Die Arbeit Ohne Titel der Gruppe Effektiv konnte die Jury durch ihre Unaufdringlichkeit und die Beiläufigkeit mit der sie spielt oder die sie uns vormachen mochte, überzeugen.

Im Gegensatz zu anderen Projekten, die mit Gebrauchsfunktion von Gegenständen, wie der Leiter, arbeiteten, hat dieses Projekt die Qualität, dass es das eben gar nicht tat, sondern in einer schweren Poesie das Scheitern und das Absurde zum Thema machte.