# Good Girls go to Heaven. Bad Girls go Everywhere

Autor(en): **Schindler, Annette**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art**

Band (Jahr): **- (2002)**

Heft 1: **Bad Girls go everywhere ; Good girls go to heaven**

PDF erstellt am: **28.04.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-623298

**Nutzungsbedingungen**

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

**Haftungsausschluss**

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

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

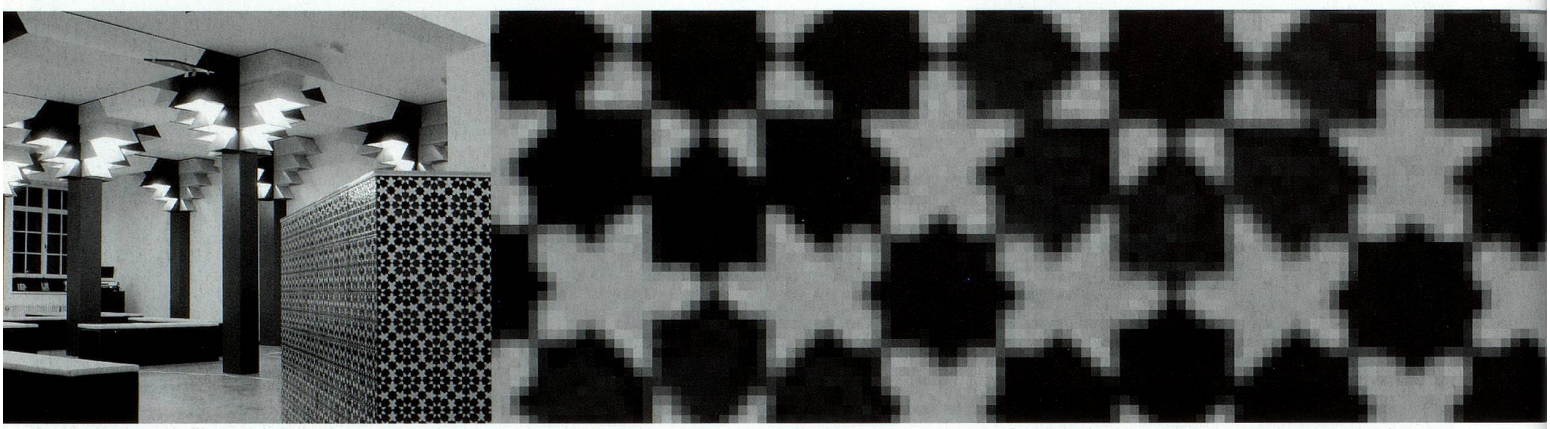
**http://www.e-periodica.ch**

# Good Girls go to Heaven. Bad Girls go Everywhere.

Annette Schindler

**«Ganz am Anfang steht schlicht die Angst, sich wie ein Einwanderer an einem Ort zu fühlen, wo die Kinder bereits zu Hause sind – und wo man selber immer hinterherhinkt, weil andere die Technik schneller entwickeln, als man selbst sie lernen kann. Ich bezeichne das als Lernkurve des Sisyphus. Damit kommen nur diejenigen gut klar, denen Verwirrung und Vieldeutigkeit nichts ausmachen.»**

John Perry Barlow, Texter der Grateful Dead und Mitbegründer der Electronic Frontier Foundation.
Zirkuliert auf einer Postkarte von «digitalbrainstorming», eine Veranstaltungreihe des Migros-Kulturprozentes (Science & Future).



Unversehens wurde das, was unter «neue Medien» subsumiert wird, von einem hoch spezialisierten Fachwissen zum verbreiteten Kommunikationswerkzeug, welches handfesten Einfluss auf unseren Alltag und auf unsere Denkweise ausübt. Das geschah so schnell, dass sich zu diesen Medien keine allgemeinverständliche Sprache entwickeln konnte, welche den BenutzerInnen den Umgang mit ihnen erleichtert hätte. Die bis vor kurzem sich überschlagenden Erfolgsmeldungen der IT-Branche waren stets begleitet von Frustrationen – dem Gefühl, ausgeschlossen zu sein – und einem immensen Nachholbedarf an Informationen und Wissen zum Thema.

[plug.in] möchte das Angebot, eine Nummer der «Schweizer Kunst» zu bestreiten, dazu nutzen, einen Beitrag zur Entwicklung einer verständlichen Sprache zur Medienkunst zu entwickeln und der Leserschaft dieses Heftes eine Türe zu öffnen zu den Idealen und Realitäten, welche diese ausmachen. Dazu offeriert dieses Heft dreierlei:

- Wir möchten die Geschichte von [plug.in] erzählen – und einen Einblick in das Netzwerk geben, von dem diese junge Institution ein Teil ist. Denn die Geschichte und das Netzwerk von [plug.in] machen vieles von dem anschaulich, was für die digitale und analoge elektronische Kultur von Belang ist.
- Mit einer Reihe von Interviews und Texten möchten wir einige der Themen vertiefen, welche für [plug.in] gegenwärtig und in Zukunft von besonderer Relevanz sind. Diese Themen fokussieren ganz spezifische Aspekte,

welche den neuen Medien eigen sind und zudem sowohl von künstlerischer wie von gesellschaftlicher Relevanz sind.

- Schliesslich ist dieses Heft durchsetzt von Kästchen, welche Definitionen anbieten für eine Handvoll unvermeidlicher Begriffe des Medien-Vokabulars. Es handelt sich bei diesen Kästchen nicht um ein umfassendes Glossar, sondern eine Auswahl von Begriffen, die uns wesentlich erscheinen.

**Die Geschichte von [plug.in]: Eine Erkenntnis und weise Voraussicht**

Initiiert wurde [plug.in] im Sommer 1999 – damals noch «Forum neue Medien» – von der Christoph-Merian-Stiftung in Basel, gemeinsam mit dem Kanton Basel Stadt. Die beiden Partner beriefen ein Komitee ein, welches unter der Leitung der Basler Videokünstlerin Käthe Walser eine sehr umsichtige und kluge Strategie vorschlug: Anstatt selber eine Betriebsstruktur zu installieren, schrieb man eine Stelle aus, die zunächst das Entwickeln eben dieser Struktur zur Aufgabe hatte.

Umsichtig nenne ich diese Strategie, weil sie von einer zentralen Erkenntnis ausgeht: Das Komitee hat verstanden, dass herkömmliche Kunstinstitutionen, Museen oder Galerien, nicht mit den Bedürfnissen der Medienkunst kompatibel sind. Und das hat strukturelle Gründe: Wir kennen alle die frustrierende Erfahrung mit den unbedarft in Museen oder Galerien aufgestellten Computern, auf welchen man sich entweder nicht zurechtfindet oder auf einschränkende Einstellungen stösst, die selbst geübten Computerkunst-BetrachterInnen die Lust auf digitale Abenteuer verderben. Wir kennen natürlich auch die Erfahrung, dass wir nicht mal so weit kommen, weil die Computer gerade nicht funktionieren. Wenn einem dann auch noch andere AusstellungsbesucherInnen über die Schultern schauen, in der Erwartung, jetzt doch endlich etwas von dem zu sehen, was denn die Faszination von Netzkunst ausmacht, dann wird einem noch klarer, dass der White Cube einfach nicht die richtige Umgebung für Computer ist. Das beim Publikum weit verbreitete Bedürfnis, endlich etwas über die neuen Medien und über Medienkunst zu erfahren, wird schlicht nicht eingelöst. Die Inkompatibilität geht aber noch weiter: Auch die MedienkünstlerInnen selbst sind nicht an dem interessiert, was das Museum oder die Galerie anzubieten hat: Das Museum erschliesst den vom Kurator oder von der Kuratorin ausgewählten KünstlerInnen respektive deren Werken Zugang zur Öffentlichkeit, wenn auch einer eher elitären Kunstöffentlichkeit. Leute, die mit dem Internet als Medium arbeiten, generieren ihre Öffentlichkeit jedoch selbst und wollen dies weder den Kuratoren noch dem Museum überlassen. Ihre künstlerischen Strategien richten sich nicht selten gezielt darauf, mit ihrem Publikum in einem viel privateren Rahmen – eben über den persönlichen Computer jedes Einzelnen – in Kontakt zu treten.

So weit die Erkenntnis des [plug.in]-Komitees, so weit die Erfahrung, die viele von uns teilen, so weit einige der Inkongruenzen, die das Konzept, das ich im Sommer 2000 zu entwickeln begann, überbrücken sollte.

Die Entwicklung des Konzeptes gestaltete sich als fünfmonatiger, öffentlicher Prozess. Gemeinsam mit Leuten aus der Theorie (Sadie Plant, Birmingham), aus anderen Medienkunst-Institutionen (Spela Kucan, Ljudmila/Ljubliana; Martin Wassermair, plublic netbase, Wien) sowie Leuten mit Produktionserfahrung (Muda Mathis, Basel; Mark Tribe, rhizome, New York) und dem Basler Publikum fanden Diskussionen statt über mögliche Funktionen einer weiteren Medienkunstinstitution. KünstlerInnen wurden eingeladen, *online-contributions* beizutragen: Werke im Internet, in welchen sie ihre Bedürfnisse, Wünsche und Anforderungen an eine solche Institution formulierten. Dieser Prozess ist auf unserer Webseite gut dokumentiert.

Das Resultat dieser Debatten und Diskussionen wurde schliesslich in ein Betriebskonzept gefasst, das im Dezember 2000, gleichzeitig mit der Eröffnung des Raumes für das Publikum, der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Die neuen Medien, um die es in [plug.in] gehen sollte, umfassen analoge wie digitale elektronische Medien: Internet, Video, Fernsehen, Radio und neue Technologien. Die älteren dieser neuen Medien waren es schliesslich, welche die Parameter definieren, die auch für die digitalen Medien Gültigkeit haben und deren künstlerische und gesellschaftliche Bedeutung prägen. Das [plug.in]-Betriebskonzept gibt zwei zentrale Tätigkeitsbereiche vor: Die Präsenta-

tionen, die auf die Bedürfnisse des Publikums zugeschnitten sind, sowie die Produktionen, welche auf die Künstlerinnen und Künstler ausgerichtet ist.

Für die Präsentationen hat [plug.in] ein öffentliches Wohnzimmer eingerichtet – einen Raum, der von der charakteristischen Gestaltung von Federico Cambero geprägt wird und damit der Neutralität eines Ausstellungsraumes widerspricht. Ein Raum auch, der statt zur Kontemplation zum Verweilen und zum Teilhaben einlädt. In unserem Wohnzimmer steht eine Auswahl von Werken zur Ansicht zur Verfügung. (Auf einige der Werke weisen wir in diesem Heft hin, eine vollständige Liste findet sich auf unserer Homepage.) Sinn des Wohnzimmers ist es, dem Publikum die Möglichkeit zu bieten, in einer entspannten und informellen Atmosphäre Medienkunst kennen zu lernen und sich von den BetreuerInnen Dinge zeigen zu lassen, auf welche sie von sich aus vielleicht nicht stossen würden. Der Raum wird aber auch für Veranstaltungen genutzt: Film- und Video-Präsentationen, Vorträge, Netzkunstführungen, Performances, Club-Abende, live acts mit elektronischer Musik usw. sind auf verschiedene Publikumssegmente ausgerichtet: Der Generation, welche mit digitalen Medien aufgewachsen ist, steht [plug.in] zur Verfügung, um ihre Arbeit zur Diskussion zu stellen und andere künstlerische Diskurse kennen zu lernen. Einem «nicht eingeweihten» Publikum aber soll [plug.in] dazu dienen, sich einen Einblick zu verschaffen in die aktuellen Tendenzen der Medienkunst.

Das Programm wird zusammengestellt von einem Netzwerk von KuratorInnen. Diese [plug.in]-NetzwerkerInnen können von irgendwo auf der Welt ihre Projekte, Events, Online-Beiträge oder Arbeiten für das Wohnzimmer ins [plug.in]-Programm einspeisen. Damit verfolgt [plug.in] ein kuratorisches Konzept, das an die Stelle der bekannten hierarchischen und fest gefügten Verhältnisse partizipatorische und kontinuierlich wechselnde setzt.

[plug.in] geht zwei bis drei Produktionszusammenarbeiten pro Jahr ein. Hier geht es darum, KünstlerInnen zu ermöglichen, technologisch komplexere Projekte in Angriff zu nehmen. [plug.in] stellt dabei Know-how und ein Netzwerk zur Verfügung, beteiligt sich an der Drittmittelbeschaffung und an der Distribution der Werke. Das Interview New Media Production-Premisses gibt einen vertieften Einblick in diesen Tätigkeitsbereich von [plug.in].

Unser Name bezeichnet unser Vorhaben: Der Name [plug.in] steht für das analoge Einstecken in den Stromkreislauf und für jene digitalen Programmerweiterungen, die es ermöglichen, mit einer anderen Software zu interagieren. Unser Name bezeichnet unser Vorhaben: Die auf der gesellschaftlichen Festplatte gespeicherten künstlerischen Diskurse um neue zu erweitern. Die Medienkunst, für die [plug.in] einsteht, verhält sich wie Viren: Sie will sich überall hin verbreiten, wie die Bad Girls im Titel. Im Gegensatz zu den uns bekannten Viren geht es hier aber nicht darum, Schaden anzurichten, sondern um Erkenntnisgewinn und neue Perspektiven.

Dieser Text unterliegt der Open Publication License Version 1.0 (http://opencontent.org/openpub/) und darf gemäss ihrer Bestimmung weiter verwendet werden.