

Neue kulturelle Institutionen

Autor(en): Annette Schindler

Quelle: Basler Stadtbuch

Jahr: 2000

<https://www.baslerstadtbuch.ch/.permalink/stadtbuch/103ec6be-cd8f-46af-becf-243120e29127>

Nutzungsbedingungen

Die Online-Plattform 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>

[plug in] – ein Raum für neue Medien

Annette Schindler

Im Kontext des Basler Engagements für das Film- und Videofestival «Viper» ermöglichten die Christoph Merian Stiftung und der Kanton Basel-Stadt auch die Einrichtung eines Forums für neue Medien. [plug in] heisst das vom Verein «Forum Neue Medien Basel» getragene Projekt im St. Alban-Tal.

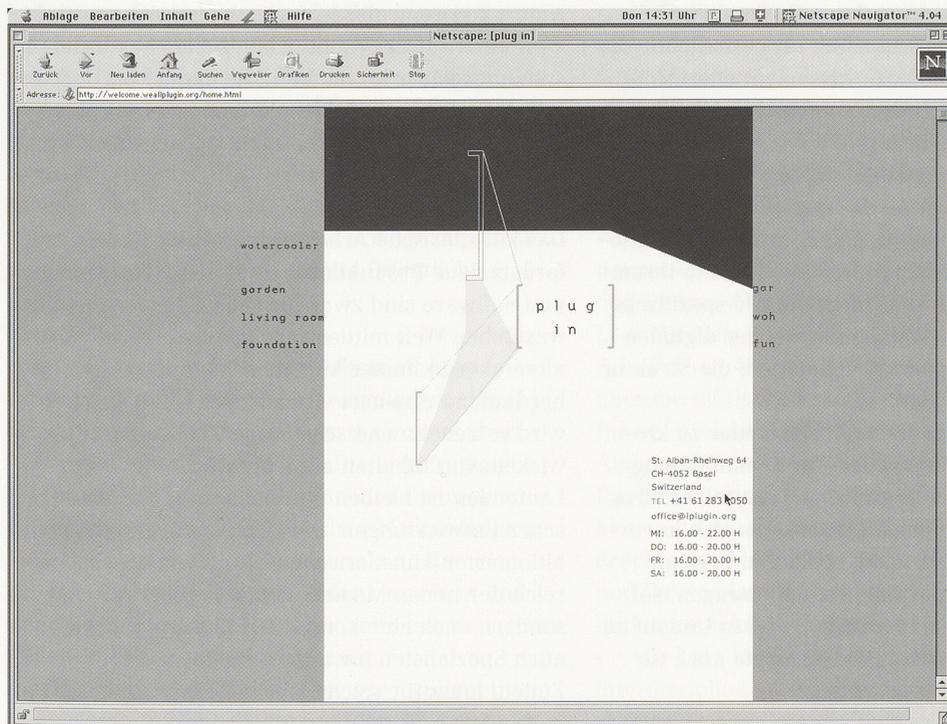
[plug in] ist ein international orientiertes Pilotprojekt, das innovative Beiträge zur Erweiterung des künstlerisch-experimentellen Umgangs mit neuen Medien initiiert, unterstützt und vermittelt. Der Name [plug in] steht für das analoge Einstecken und das digitale Herunterladen, für eine freundliche Einladung zur Teilnahme und für ein Vorhaben zur Ergänzung des Kunstdiskurses.

Getragen wird [plug in] vom Verein «Forum Neue Medien Basel». Erstes Projekt von [plug in] war die Entwicklung eines Konzeptes für die Institution selbst. Dieses wurde, zusammen mit einem «öffentlichen Wohnzimmer» für Medienkunst, am 16. Dezember 2000 mit einem Start-Fest eingeweiht.

Konzeptentwicklung

[plug in] startete nicht mit einer im Copy-Paste-Verfahren übernommenen, vordefinierten Institutionsstruktur, sondern mit Forschungsarbeit: Es galt zunächst die Frage zu stellen, wie sich die Auswirkungen, welche die neuen Medien auf die Kunst und die Gesellschaft haben, für die eige-

Welcome bei [plug in].



ne Institution manifestieren. Mit einigen Persönlichkeiten der Medienkultur fanden öffentliche Diskussionen statt, in denen Theorien, verwandte Institutionen etc. darauf hin befragt wurden, was [plug in] in seinem Entwicklungsprozess von ihnen lernen könnte.

Theoretischer Ansatz

Die Theoretikerin und Akademikerin Sadie Plant schilderte in ihrem Vortrag einen gesellschaftlichen Wandel hin zur Fragmentierung, der alle zentralisierten Einheiten erfasst, von der kleinsten Einheit – dem eigenen <Selbst> – bis hin zu grossen Gebilden wie Staatswesen. Im Unterschied zu herkömmlichen wissenschaftlichen Theorien hält sie fest, dass dieser Wandel massgeblich durch technologische Entwicklungen verursacht wird.

Aus ihren eigenen Erfahrungen leitete Sadie Plant konkrete Ratschläge für den Aufbau einer Institution wie [plug in] ab:

- Sie hält es für wichtig, die Dynamik und den ständigen Wandel der digitalen Prozesse zu nutzen, um immer wieder weitergehen zu können und Neues in Angriff zu nehmen. Sie rät deshalb ab vom Festhalten an Projekten, Gewissheiten oder Ähnlichem, auch oder gerade wenn diese erfolgreich eine Dynamik entwickeln.
- Wichtig scheint ihr auch, sich auf Tätigkeiten zu konzentrieren, welche die spezifischen Möglichkeiten der Medien nutzen, und daraus neue Methoden abzuleiten. So beschreibt Sadie Plant in ihrem Buch <Nullen und Einsen> nicht nur die spezifische Non-Linearität und Fragmentierung der digitalen Kultur, sondern wendet diese auch auf die Struktur ihres Textes an.
- Sie regt an, Netzwerke zu finden oder zu kreieren, auf welchen Bewegung und Dynamik möglich ist. Sie hatte den Begriff des <kulturellen Virus> geprägt, eine Metapher für etwas, was sich in verschiedensten Körpern und Kreisläufen bewegt. Solche Modelle auf die Kultur zu übertragen, solche kulturellen Viren zu kreieren und in Umlauf zu setzen, kann eine produktive Strategie auch für eine Institution wie [plug in] sein.

Institutionen

Spela Kuchan stellte die Pionierinstitution <Ljudmila> www.ljudmila.org aus Ljubljana vor, welche freien Internetzugang anbot und damit einen sehr lebendigen digitalen Diskurs in Slowenien initiierte. Ljudmila stellt auch Equipment und Know-how für Kunstproduktionen zur Verfügung. Ihre Erfahrung zeigt die Wichtigkeit der Institution für eine lokale Künstlerschaft. Die Gefahr, auf die Kuchan hinweist, betrifft die Abhängigkeit von Sponsorengeldern – in Ljudmilas Fall von der <Soros-Stiftung> www.soros.org, welche sich nun aus Slowenien zurückzieht und die Institution ohne finanzielle Basis hinterlässt.

Auch <public netbase to> www.tO.or.at aus Wien hat bedeutende Pionierarbeit geleistet, indem der Server schon früh politische und regierungskritische Aktivitäten auf dem Netz unterstützte. Martin Wassermair schilderte die Bedeutung eines solchen Angebotes, gerade im Zusammenhang mit den politischen Umwälzungen in Österreich, wo Gefässe für freie Meinungsäusserung für eine lebendige Kultur von zentraler Bedeutung sind. Wassermair wies auch auf die Wichtigkeit öffentlicher Unterstützungsgelder hin und auf die damit verbundene Verantwortung politischer Einheiten zur Ermöglichung einer vielfältigen, auch kritischen Kultur.

Produktion

Das künstlerische Arbeiten mit neuen Medien erfordert neue Produktionsverhältnisse. Hardware und Software sind zwar für viele KünstlerInnen der westlichen Welt mittlerweile erschwinglich, veralten aber in immer kürzerer Zeit und müssen daher laufend erneuert werden. Für KünstlerInnen wird es zunehmend schwieriger, nebst dem Entwickeln von Inhalten auch permanent auf dem Laufenden zu bleiben punkto neuester technologischer Entwicklungen. Die Umsetzung einer ambitionierten künstlerischen Vision benötigt im Bereich der neuen Medien nicht nur mehr Mittel, sondern auch eine komplexe Infrastruktur wie auch Spezialisten für unterschiedliche Bereiche. Zudem muss für solche Werke Öffentlichkeitsarbeit mit anderen Mitteln und über andere Gefässe er-

geschlossen werden als die bisher bekannten Repräsentationsinstitutionen der Kunst.

Mit zwei Diskussionspartnern eruierte [plug in], inwiefern die Institution einen Beitrag zu dieser Entwicklung leisten könne:

Mark Tribe, Gründer und Leiter der Website rhizome.org, www.rhizome.org, stellte dieses Projekt vor, das sich als Organisation bezeichnet, die der Öffentlichkeit Medienkunst präsentiert, die Kommunikation und den kritischen Dialog über Medienkunst pflegt, und dieser für die Zukunft bewahrt. Tribe wies darauf hin, dass Medienkunst erst seit kurzem von Kunstinstitutionen überhaupt wahrgenommen wird. Er hält es für wichtig, dass die Institutionen aber adäquatere Konzepte für die Produktion und Präsentation von Medienkunst entwickeln, und sieht darin ein Bedürfnis, dem [plug in] entgegenkommen könnte.

Die Basler Künstlerin Muda Mathis hat langjährige Erfahrung mit raumgreifenden Installationen, Video-Arbeiten, Multimedia-Projekten und Performances, welche ihr Einblicke in die Möglichkeiten und Grenzen der Produktion innerhalb und ausserhalb des herkömmlichen Kunstbetriebs geben. Sie schildert ihre Zusammenarbeit mit einem Netzwerk von KünstlerInnen und TechnikerInnen als Bestandteil der Produktion eines Werkes. Von einer Institution erwartet sie hauptsächlich das Bereitstellen eines finanziellen Rahmens, der solche Produktionen ermöglicht, sowie deren Vermittlung an eine breite Öffentlichkeit.

KünstlerInnen

Während der Entwicklung des Betriebskonzeptes wurden einige KünstlerInnen eingeladen, sich in diesen Prozess mit Online-Inserts einzuschalten (www.weallplugin.org/online). Die angefragten KünstlerInnen sind bekannt für ihre Beiträge zu einem engagierten und kritischen Mediendiskurs. Sie wurden gebeten, einen Gedanken, eine Idee, einen kühnen Wunsch, ein Bedenken, einen Rat-schlag, ein Bedürfnis von ihrer Seite her in unseren Konstitutionsprozess einzuspeisen.

- Emmanuelle Antille hat seit 1997 mit subtilen und präzisen Videoarbeiten und Installationen in

schweizerischen und internationalen Ausstellungen und Festivals auf sich aufmerksam gemacht. Ihre Arbeit für [plug in] trägt den Titel «Night for Day» und kündigt eine grössere Arbeit mit dem gleichen Titel an, die im Jahr 2001 herauskommen soll. Die Künstlerin arbeitet – wie sie sagt – in einer ausdehnenden Art, generiert nebst den Videos etwa Online-Inserts, Objekte, Texte, Fotos und so weiter, die miteinander verbunden sind und zusammen autonome Welten mit verschiedenen Einstiegs-möglichkeiten kreieren. Von einer Institution wie [plug in] wünscht sich Emmanuelle Antille die Möglichkeit, Arbeiten und Diskurse ausweiten zu können und eine schnellere und überhaupt andere Kommunikation zwischen künstlerischen Werken und dem Publikum zu initiieren.

- Ursula Biemann studierte Kunst und kritische Theorie in Mexiko und New York. Sowohl ihre künstlerische wie ihre kuratorische Arbeit bezieht sich auf Fragen der Geschlechterkonstruktion und der «posturbanen Zonen». Ihr Beitrag «Looking for content?» schlägt vor, Web-Projekte zu nutzen, um reale Gemeinschaften mit starken lokalen Identitäten zu verbinden, und einen Raum zu bilden für Stimmen aus repressiven politischen Kontexten, und globale, kritische Allianzen zu generieren. [Plug in] könnte ein Raum sein, in dem Strategien für intelligente Partnerschaften erarbeitet und umgesetzt werden.

- Vuc Cosic bezeichnet sich als pensionierten net.art-Klassiker und ASCII-Art-Aktivist. Er begründete «Nettime», die wohl wichtigste Mailing-Liste für Netz-Aktivistinnen und Technologiekritiker. Sein Beitrag «Anete» ist einerseits eine Reflexion über die taktische Entscheidung vieler KünstlerInnen, mit Low Tech wie etwa ASCII zu arbeiten. Andererseits veranschaulicht er aber auch die Euphorie angesichts der technologischen Möglichkeiten, durch die es möglich ist, wie Cosic sich ausdrückt, dass «zwischen der rohen Larve einer Idee und ihrer vollen Realisation und globalen Distribution manchmal weniger als eine Minute liegt».

- «Co-Lab» ist ein kollektives Laboratorium für interdisziplinäres Arbeiten in den Grenzzonen zwischen Kunst und neuer Technologie. Das Team

arbeitet an dynamischen und flexiblen Projektentwicklungsstrategien, tragbaren Tools, entwickelt neue Interfaces und bietet technische Realisation von Kunstinstallationen. Für seine interaktive Arbeit *«Zeitler»* benutzt es einen Scanner, um die Bewegungen vorbeigehender Menschen in Bilder zu übersetzen. Die Besucher des Start-Festes vom 16. Dezember 2000 wurden so erfasst, in fließende Bilder übersetzt und online geschaltet.

- Cornelia Sollfranks konzeptuelle und performative Arbeit reflektiert die Art und Weise, wie sich im Zeitalter der Information das Künstlerbild verändert hat, und inwiefern Technologie geschlechtsspezifisch gehandhabt wird. Ihr Beitrag zur Konzeptualisierungsdebatte von [plug in] ist ein Entwurf für eine europäische *«Medienkunst-Sommerakademie»*, in der avancierte KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen, TheoretikerInnen und TechnikerInnen ihre Fachkenntnisse an KünstlerInnen vermitteln. Ausgehend von der Erkenntnis, dass es KünstlerInnen kaum mehr möglich ist, nebst dem Entwickeln von Inhalten auch in Bezug auf die neuesten Entwicklungen der Technologie immer up to date zu sein, leitet sie das Bedürfnis nach Zugang zu Hardware und Trainingsmöglichkeiten ab.

Das Konzept

Aus diesen Inputs und Diskussionen wurde ein Betriebskonzept entwickelt, das der Öffentlichkeit am 16. Dezember präsentiert wurde. Es basiert inhaltlich wie auch strukturell auf der Idee des Namens [plug in], auf der Aufforderung zum analogen *«Einstecken»* und der Teilnahme an diesem Vorhaben.

Das Zielpublikum von [plug in] ist ein Publikum, das bereits einen Bezug zur digitalen Kultur und zu neuen Medien hat und an einem kritischen künstlerischen Diskurs interessiert ist. Alle Aktivitäten sollen darüber hinaus natürlich einem breiten Publikum offen stehen, auch wenn [plug in] keinen didaktischen Auftrag erfüllen oder Medien-Weiterbildung bieten kann.

Die [plug in]-Tätigkeitsgebiete

- [plug in] erarbeitet ein vernetzt kuratiertes On- und Offline-Programm (www.weallplugin.org).

Es werden NetzwerkerInnen eingeladen, welche gemeinsam mit dem Inhouse-Team auf das künstlerische Programm von [plug in] Einfluss nehmen und damit das Konzept des Kuratierens erweitern. Dezentral, partizipatorisch und in wechselnden Konstellationen werden die NetzwerkerInnen die Gestalt des [plug in]-Programms kontinuierlich verändern und bereichern. Sie werden nicht nur Projekte oder KünstlerInnen aus ihren Netzwerken in das Programm von [plug in] einbringen, sondern, im Umkehrschluss, auch [plug in]-Projekte wiederum in ihre eigenen Netzwerke zurückspeisen.

Die NetzwerkerInnen können von jedem Ort aus tätig sein, ihre Projekte werden jedoch vom Inhouse-Team betreut, umgesetzt und vermittelt.

- Das künstlerische Programm nutzt verschiedene Gefässe:
 - Online: iplugin.org; youplugin.org; weallplugin.org; Die Website soll Forum sein für verschiedenste Projekte in unterschiedlichsten Formen – Inserts, Sammlungen von Quicktime-Movies, Links, Foren, Streamings, Broad-castings etc.
 - Offline: [plug in] betreibt in seinen Räumen am St. Alban-Rheinweg ein *«öffentliches Wohnzimmer»*, das in unregelmässigen Abständen von einem Künstler oder Setdesigner neu gestaltet wird. Im öffentlichen Wohnzimmer stehen Abspielgeräte für CDs, Videos, CD-ROMs und DVDs zur Verfügung ebenso wie eine Selektion von künstlerischen Arbeiten auf diesen Bild- und Tonträgern.

Bei [plug in] sollen kontinuierlich Musikveranstaltungen, Vorträge, Präsentationen oder Performances stattfinden. Im Rahmen von Ausstellungen sollen raumgreifende Installationen Medienkunst physisch erfahrbar machen.

- [plug in] übernimmt die Produzentenrolle: Es werden pro Jahr 2 bis 3 Produktionen in Zusammenarbeit mit KünstlerInnen realisiert. Die KünstlerInnen werden durch das [plug in]-Inhouse-Team ausgewählt und betreut. Die Produktionszusammenarbeit beinhaltet je nach Projekt Finanzierung, Koordination, Vermittlung von Zugang zu Infrastruktur, Geräten, Know-how, TechnikerInnen, ProgrammiererInnen, inhaltliches Feed-back, Distribution, Publizität etc.

Die [plug in]-Themen und Inhalte

- Die Medien, um die es in [plug in] geht, umfassen analoge und digitale elektronische Medien wie Internet, Video, Fernsehen und Radio. Keines dieser Medien ist neutral. Wer hat Zugang zu den neuen Kommunikationsmitteln, wer stellt damit welche Art von Öffentlichkeit her, welche Funktion wird der Öffentlichkeit in den neuen Medien zuteil? Um solche Fragen wird derzeit gerade im Internet hart gekämpft: Um das Internet kommerziell nutzen zu können, müssen medienfremde Reglementierungen eingeführt werden, womit der «Kulturraum Internet» gefährdet wird. Dieser Kulturraum Internet ist es aber, durch den klar geworden ist, wie fundamental die neuen Kommunikationstechnologien auf unsere Kultur einwirken.

- Herkömmliche Vorstellungen von Autorschaft und geistigem Eigentum sind in Frage gestellt, der freie Informationsfluss, der das Internet ermöglicht, stellt grundsätzlich alles allen jederzeit zur freien Verfügung. Hierarchische Unterschiede verlieren damit an Relevanz und werden durch vernetzte, partizipatorische Kommunikationsformen ersetzt. Damit können sich Stimmen in den Diskurs einschalten, die aus unterschiedlichsten geografischen, kulturellen oder politischen Kontexten stammen. Das Gleiche gilt für solche, die von einer etablierten Kultur nicht erfasst werden, diese aber durchaus zu erweitern vermögen.

- Die neuen Medien schaffen ein neues Verhältnis zwischen Fiktion und Realität. Die mediale Virtualität gleitet kontinuierlich in die Wirklichkeit über – nicht nur indem virtuelle Phantasien von realen Menschen erdacht und von ebensolchen rezipiert werden, sondern auch indem sich unsere vermeintlich festgefügte Realität als ein ebenso akribisch konstruiertes Gebilde herausstellt, in welchem etwa Geschlechterunterschiede oder kulturelle Differenzen sich als behauptet und kontinuierlich hergestellt entpuppen.

Ähnliche kulturelle und durchaus auch politische Diskurse wurden in den 20er Jahren über das Medium Radio und in den 70ern über das Medium Video geführt. [plug in] setzt sich zum Ziel, sich am Weiterschreiben dieser Anliegen zu beteiligen, zu

einem Ort für Projekte zu werden, die formal und inhaltlich relevante Beiträge zu diesen Diskursen liefern und die einem breiten, interessierten Publikum einen direkten Zugang zu diesen Werken und Inhalten bieten.