

Bad Girls go to Heaven, Good Girls go Everywhere

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

Objektyp: **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: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-623975>

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.

La commission de rédaction se retire du devant de la scène pour quelques numéros et donne carte blanche à des représentantes et représentants du domaine de l'art chevronnés qui souhaitent élaborer en autonomie un numéro sur un thème spécifique. Nous en attendons d'une part un approfondissement quant au contenu de certains aspects de l'art, de l'activité artistique ou de la politique artistique, du fait que les personnes en charge prennent leur champ d'activités pour thème et peuvent y inclure leur propre réseau. Par ailleurs les artistes invité/es ou médiateurs/trices d'art en profitent parce qu'ils reçoivent une plate-forme pour leurs activités et peuvent par conséquent les faire connaître à un plus grand public.

Notre première rédactrice invitée est Annette Schindler. Depuis la fin de 2000, elle mène le forum pour les nouveaux médias [plug.in] à Bâle, après avoir dirigé le musée d'art à Glaris, (1992–1997), et le Swiss institut à New York (1997–2000) et, dans le cadre de ces activités, a élaboré des expositions, publications et positions sur les thèmes contemporains d'intérêt socio-politique et artistique et a formulé des approches d'une critique féministe et de la techno-culture. Elle travaille aujourd'hui principalement sur la production artistique numérique. Nous avons rencontré en Annette Schindler une experte érudite

Annette Schindler: **Bad Girls go to Heaven. Good Girls go Everywhere.**

«Tout au début, il y a la peur de se sentir comme un immigrant dans un lieu où les enfants se sentent déjà chez eux – et où l'on reste à la traîne parce que d'autres développent la technique plus vite que l'on ne peut l'apprendre soi-même. J'appelle cela la courbe d'apprentissage de Sisyphe. Il n'y a que ceux à qui la confusion et l'indétermination ne font rien qui s'en sortent.»

John Perry Barlow, parolier de Grateful Dead et co-fondateur de Electronic Frontier Foundation. Circule sur une carte postale de «digitalbrainstorming», une série de manifestations du pour-cent culturel Migros (Science & Future).

Subrepticement, ce que l'on entend par «nouveaux médias», un savoir expert extrêmement spécialisé à l'origine, est

des nouveaux médias, de l'art de réseau, d'ordinateur et vidéo et nous avons été enthousiasmés par sa volonté de présenter dans notre revue le forum [plug.in] et ses projets interactifs avec des artistes de tous les coins du globe. Bien entendu, nous sommes bien conscients que la fascination et la signification de ces moyens d'expression et instruments artistique, encore nouveaux et inconnus pour beaucoup de gens, ne peuvent être saisies dans un imprimé comme «Art Suisse». Nous espérons cependant pouvoir, avec ce numéro, procurer à nos lecteurs un accès au monde de la création culturelle numérique et ouvrir des portes à [plug.in] et d'autres scènes et forums de ce genre artistique. [plug.in] à Bâle convient notamment à notre projet, car ce forum a pour but explicite, d'une part d'initier les visiteurs/euses à la diversité des nouveaux médias dans une agréable atmosphère d'intérieur et d'autre part de donner aux artistes déjà familiers des instruments numériques une possibilité d'apporter leurs idées et leurs projets à ce forum.

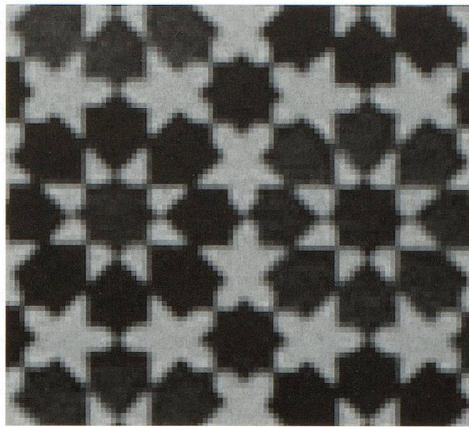
Nous remercions ici Annette de son grand engagement et de son excellente collaboration avec la rédaction. Nous espérons que ce numéro d'«Art suisse» vous plaira également et nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à la lecture.

devenu un outil de communication largement répandu, qui exerce une influence substantielle sur notre quotidien, sur notre façon de penser. Cela est arrivé si vite qu'aucun langage communément compréhensible de ces médias, qui en aurait facilité l'usage aux utilisateurs, n'a pu se développer. Jusqu'ici, les nouvelles des triomphes de la branche TI se sont succédées, toujours accompagnées de frustrations (le sentiment d'être exclu), et d'un immense besoin de rattrapage en matière d'informations et de savoir sur le sujet.

[plug.in] voudrait profiter de l'occasion de rédiger un numéro d'«Art Suisse» pour développer une contribution au développement d'un langage compréhensible sur l'art des médias et

ouvrir une porte aux lecteurs de cette revue vers les idéaux et réalités qui les composent. A cet effet, ce numéro offre trois types de contributions:

- Nous voulions conter l'histoire de [plug.in], et donner un aperçu du réseau dont cette jeune institution fait partie. Car l'histoire et le réseau de [plug.in] mettent bien en évidence ce qui compte pour la culture électronique numérique et analogique.
- Avec une série d'interviews et de textes, nous avons l'intention d'approfondir quelques-uns des thèmes qui revêtent une signification particulière pour [plug.in], actuellement et dans l'avenir. Ces thèmes mettent l'accent sur des aspects très spécifiques qui sont propres aux nouveaux médias, mais qui ne sont pas moins pertinents des points de vue artistique et social.
- Enfin, ce numéro est serti d'encadrés qui offrent des définitions d'une poignée de termes inévitables du vocabulaire des médias. Il ne s'agit pas d'un glossaire complet, mais d'un choix de termes qui nous semblent importants.



L'histoire de [plug.in]: une constatation et une prévision sage

[plug.in] a été lancé en été 1999 – alors encore «forum nouveaux médias» – par la Fondation Christoph Merian à Bâle, avec le canton de Bâle-ville. Les deux partenaires ont nommé un comité qui a proposé une stratégie très intelligente et clairvoyante sous la direction de l'artiste bâloise de vidéo Käthe Walser: au lieu d'installer soi-même une structure d'exploitation, on a créé un poste qui avait justement pour tâche de développer cette structure.

Je qualifie cette stratégie de clairvoyante parce qu'elle part d'une constatation centrale: le comité a compris que les institutions d'art, les musées ou galeries traditionnels ne sont pas compatibles avec les besoins de l'art des médias. Et il y a des raisons structurales à cela: nous connaissons tous l'expérience frustrante des ordinateurs exposés dans les musées ou galeries, sur lesquels on n'arrive pas à se débrouiller, ou bien où l'on se heurte à des paramètres limitatifs, qui font passer l'envie des aventures numériques même aux spectateurs chevronnés de

l'art informatique. Nous connaissons évidemment aussi l'expérience de ne pas même arriver à ce stade, parce que les ordinateurs ne fonctionnent pas. Si, à ce moment, d'autres visiteurs de l'exposition nous observent, dans l'espoir d'attraper enfin quelques miettes de la fascination de l'art sur le réseau, il devient alors évident, que le White Cube n'est tout simplement pas le bon environnement pour

l'ordinateur. Le besoin largement répandu dans le public d'apprendre enfin quelque chose sur les nouveaux médias et sur l'art média est simplement ignoré. L'incompatibilité va même plus loin: les artistes des médias eux-mêmes ne s'intéressent pas à ce que le musée ou la galerie ont à offrir: le musée donne accès au public aux artistes choisis par les conservateurs ou à leurs œuvres, même si c'est à un public artistique élitiste. Mais les gens qui travaillent avec le média Internet, créent cependant leur public eux-mêmes, et ne veulent laisser cela ni aux conservateurs ni aux musées. Leurs stratégies artistiques ont souvent pour but d'entrer en contact avec leur public dans un cadre beaucoup plus privé, à savoir l'ordinateur personnel de chacun.

Autant pour le constat du comité [plug.in], autant pour l'expérience que partagent beaucoup d'entre nous, autant pour quelques-unes des disparités sur lesquelles le projet que j'ai commencé à développer en été 2000 devrait jeter un pont.

Le développement du projet a évolué en un processus public sur cinq mois. Avec une théoricienne (Sadie Plant, Birmingham), des gens d'autres institutions d'art média (Spela Kucan, Ljudmila/Ljubliana; Martin Wassermair, public netbase, Vienne) ainsi que des gens ayant l'expérience de la production (Muda Mathis, Bâle; Mark Tribe, rhizome, New York) et le public bâlois, des discussions se sont tenues sur la fonction possible d'une institution de plus d'art média. Des artistes ont été invités à fournir des contributions online: des travaux sur Internet, dans lesquels ils formulaient leurs besoins, leurs souhaits et exigences vis-à-vis d'une telle institution. Ce processus est bien documenté sur notre site web.

Le résultat de ces débats et discussions a été finalement saisi en un concept d'exploitation, qui a été présenté au public en décembre 2000 lors de l'inauguration de l'espace pour le public. Les nouveaux médias, dont il devrait s'agir dans

[plug.in], comprennent les médias analogiques et numériques: Internet, vidéo, télévision, radio et nouvelles technologies. En fait, ce sont les plus anciens de ces nouveaux médias qui définissent les paramètres également valables pour les médias numériques et dont la signification artistique et sociale est prédominante. Le projet d'exploitation [plug.in] se donne deux domaines d'activité: les présentations, qui sont taillées à la mesure des besoins du public, ainsi que les productions, qui sont orientées sur les artistes.

Pour les présentations, [plug.in] a arrangé un salon public, un espace mis en forme par la création caractéristique de Federico Cambero qui contredit la neutralité d'un espace d'exposition. Un espace également, qui au lieu d'inviter à la contemplation, engage à demeurer et à participer. Dans notre salon, un choix d'œuvres est exposé (nous en indiquons quelques-unes dans ce numéro, une liste complète se trouve sur notre site web). L'idée du salon est d'offrir la possibilité aux spectateurs de faire la connaissance de l'art des médias dans une atmosphère informelle et détendue, et de se faire montrer des choses sur lesquelles ils ne tomberaient peut-être pas d'eux-mêmes. Mais l'espace est aussi utilisé pour des manifestations: présentations de films et de vidéos, exposés, visites guidées d'art web, performances, soirées club, live acts avec musique électronique, etc. sont adaptés à divers segments du public: [plug.in] est à la disposition de la génération qui a grandi avec les médias numériques pour interroger son travail et apprendre à connaître d'autres discours artistiques. Mais pour un public «non-initié», [plug.in] doit servir à se faire une idée des tendances actuelles de l'art des médias.

Le programme est conçu par un réseau de conservateurs/trices. Ces membres du réseau [plug.in] peuvent, de n'importe où dans le monde, apporter leurs projets, events,

contributions en ligne, ou leurs travaux pour le programme du salon [plug.in]. Ainsi, [plug.in] poursuit un concept conservatoire, qui, à la place des rapports connus, établis et hiérarchiques, instaure des rapports participatoires et en perpétuel changement.

[plug.in] s'engage dans deux à trois productions en collaboration par an. Ici, il s'agit d'aider les artistes à entreprendre des projets technologiquement complexes. [plug.in] met à disposition son savoir-faire et un réseau, participe à la recherche de fonds externes et à la distribution de l'œuvre. L'interview (New Media Production Premises) rend compte de manière approfondie de ce domaine d'activités de [plug.in].

Le nom [plug.in] est mis pour le branchement analogique sur le circuit et pour les élargissements de programmes numériques qui permettent d'interagir avec un autre logiciel. Notre nom qualifie notre projet: élargir à de nouveaux discours artistiques ceux qui sont stockés sur le disque dur social. L'art média pour lequel s'engage [plug.in] se comporte comme les virus: il veut se disséminer partout, comme les bad girls du titre. Mais au contraire des virus que nous connaissons, il ne s'agit pas ici de faire des dégâts, mais d'accès à la connaissance et de nouvelles perspectives.

Annette Schindler, directrice de [plug.in]

Ce texte est soumis à la licence Open Publication Version 1.0
<<http://opencontent.org/openpub/>> et peut être réutilisé conformément à ses dispositions.