

Zeitschrift: Schweizer Kunst = Art suisse = Arte svizzera = Swiss art
Herausgeber: Visarte Schweiz
Band: - (2002)
Heft: 1: Bad Girls go everywhere ; Good girls go to heaven

Artikel: How to Build / A Network
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-623297>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

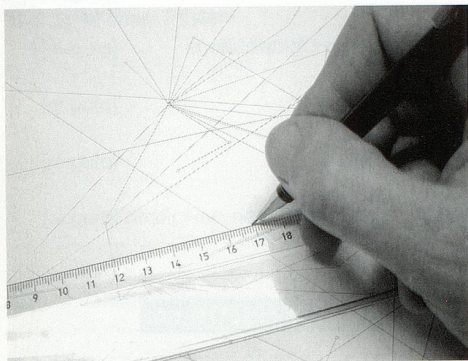
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.05.2025

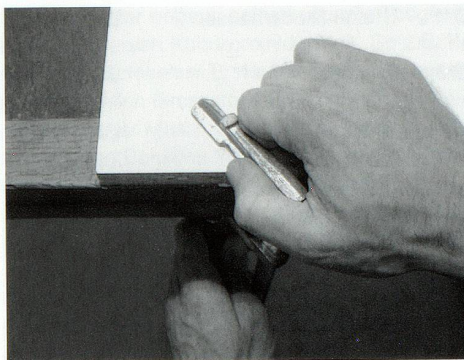
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Neue Medien bilden neue Netzwerke – [plug.in] hat im Sommer 2000 damit begonnen, ein Netzwerk aufzubauen, das sich kontinuierlich ausweitet und verdichtet. Dieses Insert ist den verschiedenen Aspekten dieses Netzwerkes gewidmet.

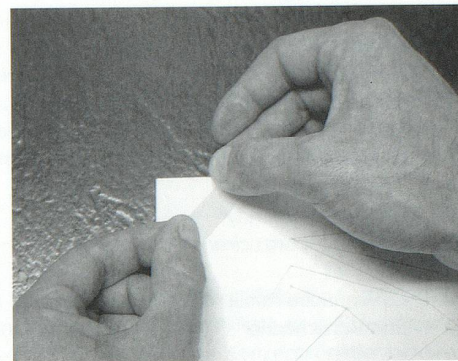
Alle relevanten Internetadressen zu Personen und Projekten in diesem Heft finden sich auf www.weallplugin.org/chkunst und auf www.artsuisse.ch/plugin



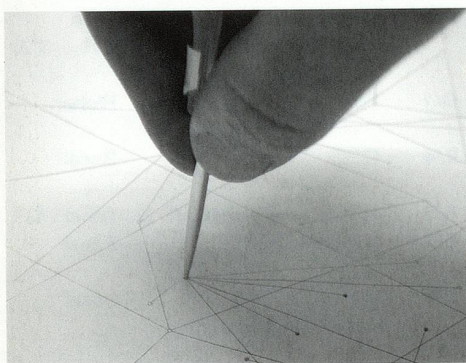
Christoph Merian Stiftung



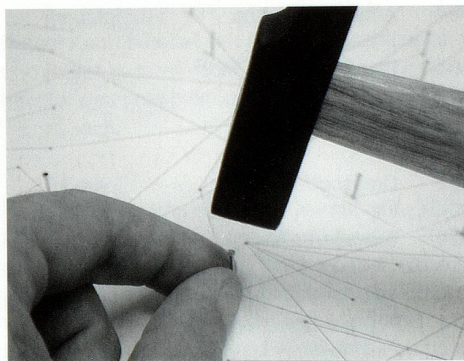
Kanton Basel Stadt



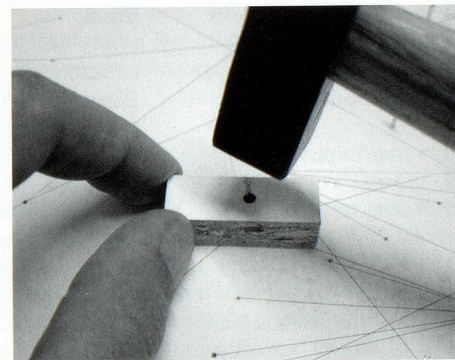
Vorstand [plug.in]



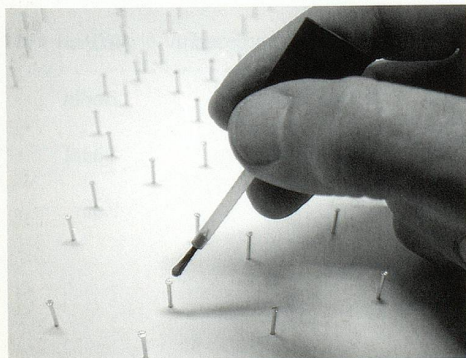
öffentliches Wohnzimmer



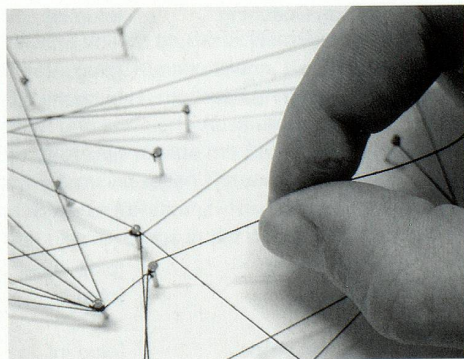
Inhouse Staff



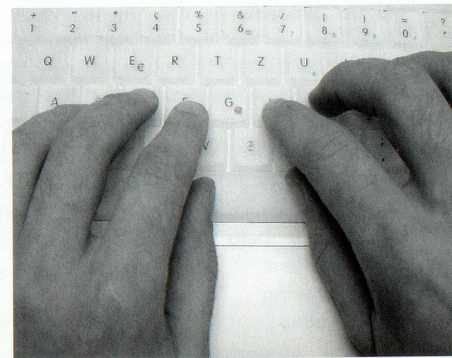
Network Agents



Projekte / Vorhaben / Utopien



Internet-Verbindung



BesucherInnen

Personen

F/2	Aaron König	Hamburg
D/1	Adnan Hadzi	Berlin
A/3	Alura	Zürich
F/2	aN	Basel
E/3	Andi A. Müller	Basel
B/4	Andrea Iten	Basel
E/4	Annina Zimmermann	Basel
B/3	any affair	Basel
-		
A/1	Blast Theory	London
A/4	Bruno Steiner	Basel
-		
C/4	Christoph Oertli	Basel
F/2	Co-Lab	Basel
F/1	Cornelia Sollfrank*	Hamburg
-		
G/4	Darko Senekovic	Zürich
F/2	Denis Barut	Nyon
E/2	Dietmar Bruckmayr	Linz
F/3	Doris Traubenzucker	Basel
-		
H/2	Emmanuelle Antille	Lausanne
F/4	Eric Schumacher	Zürich
-		
B/2	Federico Cambero	Madrid
F/4	Freihändler	Basel
-		
D/2	garderobe23.de	Berlin
E/4	Georg Christoph Tholen	Basel
H/2	Golan Levin	New York
C/4	Grat, Kramer/Freuler	Basel
-		
H/1	Hans Jakob Fehr	Lausanne
F/3	Hanspeter Giuliani	Basel
-		
A/3	Jan Torpus	Basel
G/3	Jodi	Barcelona
G/1	Jürg Lehni	Luzern
-		
D/2	Kold	Basel
F/4	Killer Films*	New York
A/1	Knowbotic Research	Zürich
-		
A/2	LAN	Zürich
A/2	Laurence Desarzens et al.	Zürich
H/1	Lia	Wien
F/4	Lino Sibillano	Zürich
-		
H/4	Maja Bajević	Paris
C/4	Manuel Straessle	Basel
H/3	Marc Tribe	New York
C/3	Marco Wey	Basel
A/4	Marica Gojević	Basel
D/2	Mario Purkathof	Zürich
D/3	Marion von Osten	Zürich
F/4	Marlene McCarty*	New York
G/4	Martin Wassermair	Wien
G/2	Martin Wattenberg	New York
A/3	Michel Durieux	Bruxelles
B/2	Mouthwatering	Bern
F/3	Muda Mathis	Basel
-		
A/3	Natalie Bookchin	Los Angeles
D/2	Niki Neecke	Basel
-		
-		
-		

Personen

A/4	Pascale Grau	Basel
E/1	Patick Parisi	Basel
B/1	Peter Bläuer	Basel
-		
E/4	Reinhard Storz	Basel
-		
G/3	Sadie Plant	Birmingham
H/4	Shelly Silver	New York
C/1	Shu Lea Cheang	London
D/2	Sofarecords	Basel
H/2	Spela Kučan	Ljubljana
D/1	Stefan Niederhauser	Basel
-		
E/3	Tweaklab	Basel
-		
F/1	Urs Lehni	Luzern
F/2	Ursula Biemann*	Zürich
-		
D/3	VIA	Basel
D/4	Villö Huszai	Basel
G/2	Vuk Ćosić	Ljubljana
-		
F/2	Walter van der Cruysen	Berlin
C/1	Wolfgang Hockenjos*	Basel

Projekte featured by [plug.in]

A/4	Affective Cinema	[plug.in]
-		
H/1	Black Box	[plug.in]
-		
D/2	copyleft Panel	Viper 21
-		
E/1	Dresscode	[plug.in]
-		
E/4	Elektrosmoke	[plug.in]
-		
D/4	Fab	[plug.in]
F/1	Female Takeover	[plug.in]
D/3	Fluid Spaces Fluid Subjects	[plug.in]
-		
C/1	I.K.U.	[plug.in]
G/2	impress//yourself	Beyeler
B/2	Intercity Stream	[plug.in]
H/4	Is too far ever far enough?	[plug.in]
-		
B/3	Kautsch Coaching	[plug.in]
-		
C/3	Radiomat	[plug.in]
B/4	Regionale 01 Basel	[plug.in]
-		
B/2	Shrink to Fit	[plug.in]
-		
A/2	Tracenoizer	[plug.in]
-		
G/1	vectorama.org	[plug.in]
B/1	Viewfinder	[plug.in]
-		
G/4	Women at Work	[plug.in]
-		
-		
-		
-		

Projekte produced by [plug.in]

A/1	anonymous.databody.	Liste 01
-	muttering	
-		
H/3	Constitution-Contribution	[plug.in]
D/1	copyleft.cc*	
E/2	copyleft Events	[plug.in]
-		
G/3	install.exe	[plug.in]
-		
A/3	La vita è bella	[plug.in]
H/4	Marlene Olive	[plug.in]
-		
F/2	Online Contributions	[plug.in]
-		
C/2	Reboot	[plug.in]
-		
C/3	Start 1	[plug.in]
-		
E/3	verführen-reisen-navigieren	[plug.in]

Support/Plattform

E/4	Alfred Richterich Stiftung	Laufen
E/2	Arteplage Mobile du Jura	Expo.02
-		
A/1	British Council	London
-		
G/1	Eidgenössischer Wettbewerb für Design	Bern
-		
G/1	Fondation Beyeler	Riehen
-		
E/4	GGG	Basel
-		
A/3	HGK	Basel
E/1	HyperWerk	Basel
-		
D/4	Institut für Medienwissenschaften	Basel
-		
F/4	Karl & Sophie Binding Stiftung	Basel
C/4	Kunstkredit Basel-Stadt	Basel
-		
G/4	Landis & Gyr	Zug
B/1	Liste 01	Basel
-		
A/1	Migros Kulturprozent	Zürich
-		
B/3	Transmediale 02	Berlin
-		
E/2	Viper 21	Basel
-		
D/1	3 Sat	Köln
-		
-		
-		
-		
-		



Netzwerker

D/3 Claudia Güdel Basel

Biografien

Claudia Güdel studierte Modedesign an der «HGK Basel». Claudia Güdel arbeitet in den Bereichen Web Design, Kostüm- und Modedesign sowie als Dozentin an der «FHBB», Abteilung Architektur, und der «SfG Basel». Innerhalb dieses Tätigkeitsfeldes konzentriert sie sich seit ein paar Jahren auf die Verbindung von Design, Bekleidung und neuen Technologien. Im Mai 1998 startete sie das Pilot- Projekt «Fred» am «HyperStudio» innerhalb des Europäischen «Midas-Net». Mitte 2000 gründete sie co-Lab zusammen mit Valentin Spiess (Elektroingenieur) und Claude Hidber (Lichtdesign), ein Labor für interdisziplinäre Projektarbeit an der Grenzlinie zwischen Kunst, Körper und neuen Technologien. Gegenwärtig lanciert Claudia Güdel das co-Lab Projekt «Fab» (Filters and blockers).

C/2 Michael Pfister Zürich

Michael Pfister begann seine kulturelle Tätigkeit im Kulturzentrum Dampfzentrale in Bern und arbeitete bei diversen Kulturprojekten mit. So z.B. bei der Jugendkultur-Ausstellung «a walk on the wild side», der Schweizer Erstaufführung vom multimedialen Theaterstück «Gott ist ein DJ» oder dem audio-visuellen Grossstadt-Environment «Echo-Club». Er setzt sich seit mehreren Jahren intensiv mit elektronischer Musik, DJ-, Medien-, Design und Clubkultur auseinander. Seit 2000 ist er Projektmitarbeiter des Bereichs Youth & Chaos des Migros-Kulturprozeents und ist dort u.a. im OK des Swiss Club Festivals & Conference «m4music».

B/4 Orlando Fleury Basel

Orlando Fleury ist in Mexiko City geboren und in der Schweiz aufgewachsen. Orlando Fleury arbeitete bis 1992 im Finanzbereich verschiedener Bankinstitute. Danach absolvierte er in Strassbourg ein Kunststudium im Fachbereich audiovisuelle Medien. Als freischaffender Konzeptkünstler beteiligte er sich an Ausstellungen in Deutschland, Spanien und Frankreich. Seine Installationen, Performances und Videos sind dokumentarische Spiegelungen sozialpolitischer Tatsachen und deren Entfremdung durch unsere subjektive und mediale Wahrnehmung. Seit Februar 2001 arbeitet er als Inhouse-Netzwerker für [plug.in].

G/1 Rafael Koch Luzern

Rafael Koch arbeitet seit seinem Abschluss an der Grafikkfachklasse der «Hochschule für Gestaltung und Kunst Luzern» 1999 als freischaffender Gestalter. Zusammen mit Urs und Jürg Lehnli ist er auch Initiator des preisgekrönten Internet-Projektes «vectorama.org».

F/3 Tillman Baumgärtel Berlin

Tillman Baumgärtel studierte Germanistik, Medienwissenschaften und Geschichte an der «Heinrich-Heine-Universität» in Düsseldorf und der «State University of New York» in Buffalo. Seit 1995 ist er freier Autor in Berlin. Seit 1999 arbeitet Tillman Baumgärtel als Redakteur der Multimedia-Seite der «Berliner Zeitung». Er ist Mitarbeiter des Internetmagazins «Telepolis», von «Spiegel-Online» und der «taz» und hielt Vorträge und Vorlesungen an vielen europäischen Universitäten und Medien-Festivals. Er ist Mitgründer und Moderator von «rohrpost», einer Mailing-Liste für Netzkultur, und hatte eine Gastprofessur an der Universität Paderborn, Lehr- und Forschungsaufträge an der «State University of New York in Buffalo», der Universität Düsseldorf und dem Wissenschaftszentrum Berlin. Buchpublikationen: net.art – Materialien zur Netzkunst, Nürnberg 1999; net.art.2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst / New Materials Towards Net Art, Nürnberg 2001.

C/1 Yvonne Volkart Zürich

Yvonne Volkart studierte Germanistik, Psychologie und Kunstgeschichte in Zürich und Wien. Sie ist freie Autorin, Kunstkritikerin, Kuratorin und Dozentin für Medientheorie und Gender an der «HGKZ». Sie erhielt verschiedene Lehraufträge an internationalen Kunstinstitutionen, Akademien und Universitäten und kuratierte Ausstellungen im In- und Ausland. 2001 initiierte Yvonne Volkart als Netzwerkerin für [plug.in] Projekte mit Shu Lea Cheang, Knowbotic Research und Blast Theory. Sie ist Mitglied des cyberfeministischen Netzwerks «Old Boys Network» (OBN) und organisierte in Zusammenarbeit mit «OBN» die Konferenz «Next Cyberfeminist International» 1999. Zurzeit arbeitet sie an ihrer Dissertation über Cyborgs in der neuen Medienkunst an der Universität Oldenburg.

A

B

C

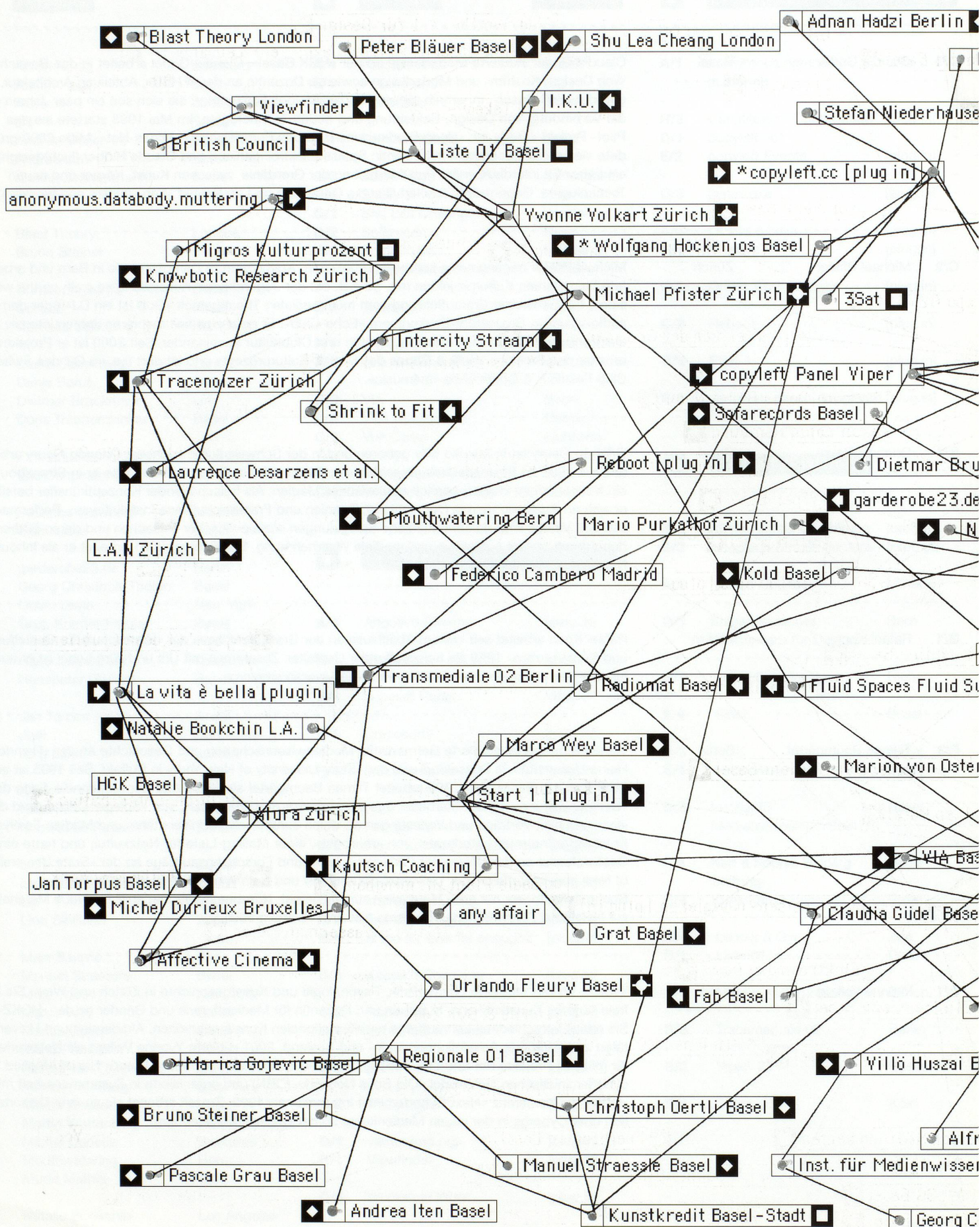
D

1

2

3

4



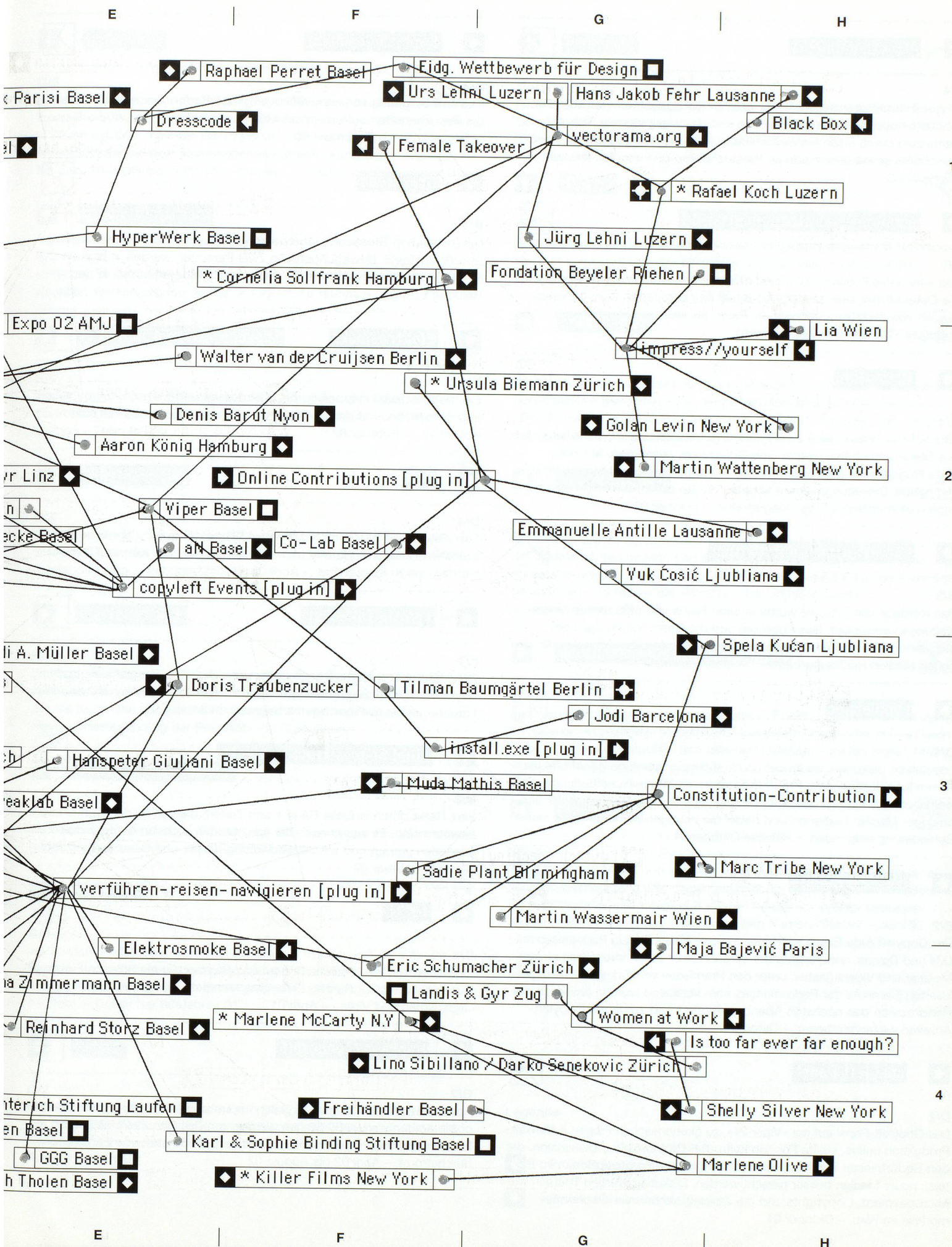
A

B

C

D

Wie / was und wer mit wem vernetzt ist...



◀ Affective Cinema



A/4

Ist eine interaktive Installation, bei welcher die BetrachterInnen vom Fernsehbild emotional beeinflusst werden und deren emotionale Reaktion (gemessen durch einen Hautwiderstands-Sensor) den Verlauf der Videoausschnitte sowie verschiedener Parameter von Bild und Ton steuern.

– Februar 02

▶ anonymous.databody.muttering



A/1

Das interaktive Eventmodul macht online Datenströme räumlich erfahrbar. Die Datenkörper aller an der «Art Basel 01» beteiligten KünstlerInnen wurden von den BesucherInnen im Raum als elektronische Stimmen und Stroblicht-Gewitter aktiviert. – Juni 01

◀ Black Box



H/1

«Black Box» präsentierte zwei interaktive Installationen, welche alternative Steuerungsmöglichkeiten von Computern aufzeigten. Mit Hilfe eines Bügeleisens konnte ein kleines Computerspiel gesteuert werden, und mittels Bewegungsmeldern konnten die Besucher durch hin- und herhüpfen eine virtuelles Ping-Pong spielen. – Februar 01

▶ Constitution-Contribution



H/3

Das Konzept von [plug.in] wurde in einer Reihe von öffentlichen Veranstaltungen entwickelt. Das Publikum und die Gäste trugen dazu bei, dass eine Institution entstand, die den veränderten Bedürfnissen der neuen Medien Rechnung trägt. – Oktober/Dezember 00

▶ copyleft.cc



D/1

copyleft.cc diskutiert, informiert und kuratiert. copyleft.cc ist ein offenes Forum für KünstlerInnen, ProgrammiererInnen, WissenschaftlerInnen, AnwältInnen und KulturproduzentInnen, die sich in ihrer Arbeit digitaler und analoger Medien bedienen und dabei die heutigen Urheberrechte als Behinderung empfinden. – Release Oktober 01

▶ copyleft Events



E/2

Der Copyleft Side Event zur «Viper 21» war einerseits ein Partyanlass mit DJs und Djanas, andererseits der Versuch einer Zusammenarbeit einiger Musiker und Videokünstler, unter den Prämissen von Copyleft. Die digitalisierten Elemente der Performances vom Vorabend wurden jeweils in die Performance des nächsten Abends integriert und zu neuen Copyleft-Arbeiten weiterverarbeitet. – Oktober 01

◀ copyleft Panel



D/2

Das Copyleft-Panel auf der «Viper 21», zu ökonomischen Fragen kultureller Produktion online, stellte Formen kultureller Ökonomie zur Diskussion, die den Bedürfnissen von KünstlerInnen und Kultur-ProduzentInnen im Bereich neuer Medien besser gerecht werden. Diskutiert wurden Themen wie Micropayment, Copyrights und die Zukunft alternativer Ökonomie-modelle im Web. – Oktober 01

◀ Kautsch Coaching



B/3

Kautsch Coaching von «any affair» war eine Performance, bei welcher die BesucherInnen auf einem schwebendem Sofa auf eine Audio-Reise geführt wurden. – Dezember 00

◀ Dresscode



E/1

Die Installation Dresscode verarbeitet im virtuellen Raum hinterlassene Spuren zu Textil. Bewegungen von zwei Personen werden in digitale Muster übersetzt und kehren als sicht- und fühlbare Materie in den Realraum zurück. – Januar 01

◀ Elektrosmoke



E/4

Ein multimediales Happening für Maschinen und Menschen, gespielen aus dem Archiv und der Gerätesammlung des ältesten Basler Video-Kollektivs. – Februar 02

◀ Fab



D/4

Fab (Filters and blockers) führte seine Gäste durch eine sinnliche Welt zwischen Hüllen, Mode und neuen Technologien. Die Körper Klänge wurden von Kold gestaltet. – April 02

◀ Female Takeover



F/1

Informelle Weiterführung einer Diskussion der «Ars Electronica», in der «Cyberfeministinnen», «Genderchanger», «Netwerkerinnen» und andere Frauen das Festivalmotto ernst nahmen. – Oktober 01

◀ Fluid Spaces Fluid Subjects



D/3

Eine Reise durch virtuelle Räume und Zeiten, die von fluiden Subjekten bewohnt sind. Es wurde nach der spezifischen digitalen Ästhetik dieser Szenarien gefragt und welche Bedeutung Körper und Geschlechter dort haben. – Februar 02

◀ I.K.U.



C/1

Ein Crossover-Film zwischen Kunst und Pornografie als Science-Fiction-Geschichte. «I.K.U. Runner Einheiten» sammeln Daten von künstlichen Organismen und Viren. – April 01

◀ impress//yourself



G/2

Acht interaktive Bilder zum digitalen Impressionismus. Die von Grund auf computergenerierten Bildwelten werden von den BenutzerInnen selbst ins Fließen gebracht und sind von Pixeln und Code statt von Farbtupfern durchströmt. – April 02 bis August 02

► **install.exe**



G/3

Die erste Einzelausstellung mit dem legendären und berühmten Netzkunst-Duo «Jodi». Ihre Internet- und CD-ROM-Werke arbeiten auf radikale Weise mit dem digitalen Rohmaterial Code, manipulieren diesen und entwickeln daraus eine überraschende Ästhetik. Für [plug.in] entwickeln sie dazu erstmals ein räumliches Konzept. – September 02/Okttober 02

◄ **Intercity Stream**



B/2

«Intercity Stream» ist ein Städterauschen über das Internet, mit audiovisuellen Werken urbaner Kultur. – Juni 01

◄ **Is too far ever far enough?**



H/4

Ein Video-Abend mit Arbeiten aus Nord- und Süd-Amerika. Videos, die in aller Höflichkeit ein wenig zu weit gehen. Aber ist zu weit je weit genug? – Februar 02

◄ **La vita è bella**



A/3

Eine Ausstellung mit Arbeiten von StudentInnen der «HGK Basel», die unter vom Eindruck der New Yorker Attentate vom 11. September 2001 entstanden sind. – Februar/März 02

► **Marlene Olive**



H/4

Die Besucher begegnen einem jungen Mädchen. Sie ist schrill, nervös und sehr, sehr sexy. Dieses Mädchen hat seine Eltern umgebracht. Sie ist weder als Kriminelle noch als Heldin dargestellt und verweist einen auf die eigene Grenzerfahrung der Pubertät. – In Produktion

► **Online Contributions**



F/2

Fünf KünstlerInnen wurden gebeten, mit Online-Arbeiten ihre Wünsche an [plug.in] zu formulieren. – Release Dezember 00

◄ **Radiomat**



C/3

«radiomat» bietet BenutzerInnen ein Online-Tool an, mit dem sie ihr eigenes Radio-Programm gestalten können. Das Ziel ist ein radikal interaktives Radio, das durch die Beteiligung einer virtuellen Gemeinschaft entsteht. – Dezember 00/Januar 01

► **Reboot**



C/2

Reboot; das zweite Eröffnungsfest von [plug.in]. Mouthwatering weihte das öffentliche Wohnzimmer im andalusischen 3D-Palmenhain ein – die temporäre Scheinwelt von Federico Camberos Filmset wird gebrauchte Realität. – März 01

◄ **Regionale**



B/4

Basels Weihnachtsausstellung findet in zwölf Institutionen statt. [plug.in] beteiligt sich an der «Regionale» mit einer Auswahl der eingegebenen Video- und Medienarbeiten. – Dezember 01/Januar 02

► **Start 1**



C/3

Anlässlich des ersten Eröffnungsfestes von [plug.in] wurde das Betriebskonzept vorgestellt und das öffentliche Wohnzimmer in seiner ersten Gestaltung eingeweiht. – Dezember 00

◄ **Tracenoizer**



A/2

Die Software bietet Schutz für die eigene Online-Identität. Durch das automatische generieren von geklonten Homepages produziert sie «Disinformation on Demand» und verwischt private Datenspuren, welche auf dem Netz hinterlassen wurden. – Juni 01

◄ **vectorama.org**



G/1

Vectorama.org ist ein Multiuser-Playground, auf dem die BenutzerInnen mit Bildelementen spielen und sich visuell statt verbal verständigen. Die so entstandenen Bilder – mittlerweile sind es mehr als 70 000 – werden gespeichert und bilden die «History» des visuellen Chats. – Release September 00

► **verführen-reisen-navigieren**



E/3

Eine Veranstaltungsreihe, die einem breiten Publikum Einblick in die verschiedenen Aspekte der Medienkunst vermittelt. Netzwerker präsentieren aktuelle Video-, Computer- und Internet-Arbeiten. – Jeden ersten Mittwoch im Monat, noch das ganze Jahr 02

◄ **Viewfinder**



B/1

Die Installation bietet und entzieht dem Publikum den Einblick in eine häuslich-intime Szene. Die Gegenüberstellung des Alltäglichen mit dem Pornografischen wird visualisiert mit der Kombination einer Grossprojektion und einem privaten Blick durch den Kamera-Sucher. – Juni 01

Legende



Projekte featured by [plug.in]



Projekte produced by [plug.in]

