

**Digitale Archive als Vermittlungsmedien
für Medienkunst am Beispiel der
Ars Electronica**

Florian Wiencek

Archiv – Medienkunst – Dispositiv
Digitale Archive als Vermittlungsmedien für Medienkunst am
Beispiel der Ars Electronica

Master-Thesis vorgelegt von

Florian Wiencek

1. Gutachter: Prof. Dr. Winfried Pauleit
2. Gutachter: Dr. Viktor Kittlausz

Universität Bremen, Fachbereich 9, Master Kunst- und Kulturvermittlung
Bremen, 30. Oktober 2008

Florian Wiencek, Matrikelnummer: 1674561

Thema der Masterarbeit (deutsch):

Archiv – Medienkunst – Dispositiv

Digitale Archive als Vermittlungsmedien für Medienkunst am Beispiel der Ars Electronica

Thema der Masterarbeit (englisch):

Archive – MediaArt – Dispositif

Digital archives as media for the mediation of mediaart illustrated by the Ars Electronica

1. Gutachter: Prof. Dr. Winfried Pauleit

2. Gutachter: Dr. Viktor Kittlausz

Datum der Fertigstellung: 30.10.2008

Universität Bremen, Fachbereich 9
Studiengang: Master Kunst- und Kulturvermittlung
Wintersemester 2008/2009

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Prolog	3
1. Charakter eines Online-Archivs	6
1.1. Das Wesen eines Archivs.....	6
1.2. Das Archiv im digitalen Zeitalter	10
1.3. Zur Dokumentation medialer Kunst in digitalen Archiven	18
1.4. Online-Vermittlung von Medienkunst.....	24
1.4.1. Worum geht es im Kern der Vermittlung von Medienkunst?.....	25
1.4.2. Was kann man unter Online-Vermittlung verstehen?.....	27
1.4.3. Online-Archiv und -Plattform als vermittelnder Zugang zur Medienkunst	30
2. Dispositivanalyse der Ars Electronica.....	34
2.1. Die Institution Ars Electronica.....	34
2.1.1. Geschichte und Grundidee der Ars Electronica	34
2.1.2. Ars Electronica Festival	37
2.1.3. Prix Ars Electronica.....	39
2.1.4. Ars Electronica Center	43
2.1.5. Ars Electronica Futurelab	44
2.2. Die Rolle der Ars Electronica bei der Historisierung und Vermittlung von Medienkunst	46
2.2.1. Kategorien des Prix Ars Electronica (1987 - 2007)	49
2.2.2. Weitere Kategorisierungen von digitaler Kunst im Vergleich	54
2.3. Entwicklungslinien innerhalb einer Kategorie am Beispiel »Interaktive Kunst«	57
2.3.1. Vorgeschichte von interaktiver Kunst inner- und außerhalb der Ars Electronica	58
2.3.2. Definitionen / Begriffe / Kriterien	60
2.4. Bedeutungsproduktion und Positionierung der Ars Electronica.....	62
3. Das Ars Electronica Archiv.....	65
3.1. Projektbeschreibung innerhalb des Archivs	68
3.2. Schwächen des Ars Electronica Archivs	73
3.3. Lösungsansatz	77
3.3.1. Das Archiv als Plattform und Werkzeug	88
Quellenverzeichnis	91
Anhang A Beispiele unterschiedlicher Ansätze zur Vermittlung von Medienkunst	100
Anhang B Chronologische Entwicklung der Kategorien beim Prix Ars Electronica: 1987 - 2007	105
Anhang C Kategorisierungen in der Geschichtsschreibung von Medienkunst.....	110
Anhang D Vorgeschichte der Kategorie »Interaktive Kunst« außerhalb der Ars Electronica: 1960er - 1980er	114
Anhang E Definitionen von »Interaktiver Kunst« beim Prix Ars Electronica: 1990 - 2008 ..	117
Anhang F Eidesstattliche Erklärung.....	123

Prolog

»Nie war die Rede vom Archiv so inflationär wie heute.«¹ (Wolfgang Ernst)

Seit Anbeginn der Geschichtsschreibung wurde das soziale bzw. kulturelle Gedächtnis entweder in materieller Form, beispielsweise in Form von Tafeln, Büchern oder Objekten, oder aber in immaterieller Form, zum Beispiel Anekdoten, Geschichten, Tänze oder Rituale, festgehalten und organisiert.² Erst Daten, die in irgendeiner Form in einem Speicher abgelegt werden, können als Informationen für die Nachwelt erhalten und damit verwendet werden. »[...] kulturelles Gedächtnis geriet damit immer schon in Abhängigkeit von technischen Zugriffsmöglichkeiten.«³ Der gedruckte Text seit Gutenberg diente lange Zeit nicht nur als externer Speicher, er war, nach Ernst auch zum ersten Mal standardisier- und übertragbar und machte so »Kultur als Gedächtnisoperation namens Tradition« in einer »technologisch infrastrukturierten Form möglich.«⁴ Mit den digitalen Technologien verlagert sich nochmals der Schwerpunkt, der nun nicht mehr auf einem »auf Dauer fixierten Textgedächtnis« denn auf der Übertragung, der Temporalität liegt.

In Anlehnung an Boris Groys schreibt Wolfgang Ernst, dass auch Kunst immer schon abhängig von einem Speichermedium, in der Moderne insbesondere vom Museum, gewesen sei. Denn ob etwas »neu« sei, wie es in der Kunst ja immer angestrebt werde, könne man ja nur im Vergleich mit dem vermeintlich Alten, Toten, Archivierten feststellen. Archive sind demnach »systeminterner Kontext, gegen den sich das Neue profilieren kann und der dafür unentbehrlich ist.«⁵ Aber auch für die Vermittlung von Kunst sind diese ein nicht zu vernachlässigender Bestandteil. Dies gilt besonders für Arbeiten medialer, prozessualer, performativer Kunst, die ohne ihre Dokumentation und somit ihre Archivierung nicht zu vermitteln wären. Gerade mit dem Aufkommen digitaler Archive aber auch von prozessorientierten Archivalien – um im Bereich der Kunst zu bleiben beispielsweise performative oder interaktive Arbeiten – scheint eine Veränderung im Bereich der Archive in Gang gesetzt worden zu sein. Zum einen hat sich die Verbreitung von Datensammlungen potenziert, zum anderen stellen uns die zum Teil als Allheilmittel beschworenen digitalen Archive vor das Problem, alles, was wir bewahren wollen in digitale Informationen zu transformieren. Dafür geben uns die digitalen Technologien scheinbar ungeahnte Darstellungs-, Zugriffs- und Sortierfunktionalitäten an die Hand sowie ein großes Potential, Arbeiten darstellen und Erkenntnisse gewinnen zu können, die ohne diese Funktionalitäten

¹ Ernst 2002, S. 137

² vgl. Brouwer & Mulder, S. 4

³ Ernst 2002, S. 137

⁴ Ernst 2002, S. 137

⁵ Ernst 2002, S. 138

nicht möglich zu sein scheinen. Dies verdeutlicht die Notwendigkeit, sich die Funktionsweisen, die Stärken und Schwächen von (digitalen) Archiven zu vergegenwärtigen.

Im **ersten Kapitel** wird zunächst der Begriff des Archivs als Bewahrungsort definiert und in seiner Funktion umrissen. Daraufhin möchte ich auf den Wandel von Archiven zu sprechen kommen, der mit ihrer Digitalisierung einhergeht. Anschließend werde ich auf die besonderen Probleme der Archivierung bzw. Dokumentation von medialer, prozesshafter Kunst, insbesondere von interaktiven Arbeiten eingehen, um nachfolgend Online-Plattformen und -Archive als Vermittlungsinstrumente von medialer Kunst, sowie ihren Einfluss auf die Arbeiten und deren Interpretation zu beleuchten.

Gerade in der Anfangszeit bis zur Aufnahme der medialen Kunst in die institutionalisierte Kunstwelt Ende der 1990er Jahre, beispielsweise durch Museen und Medienzentren wie das ZKM (Karlsruhe, Deutschland), oder das ICC (Tokyo, Japan), waren hauptsächlich Festivals die Foren und Ausstellungsorte für Medienkunst.⁶ Insofern spielen Festivals und ihre Archive auch eine große Rolle im Hinblick auf die Geschichtsschreibung der medialen Kunst.

Als Beispiel einer solchen Institution der Medien(kunst)vermittlung, die ihre eigene Arbeit in einem Archiv dokumentiert, wird im **zweiten Kapitel** eine der prominentesten herausgegriffen: die Ars Electronica. Zunächst möchte ich die komplexe Struktur der Ars Electronica als Vermittlungsinstitution und Dispositiv für Medienkunst verdeutlichen. Wissen über das Dispositiv ist insofern von Bedeutung, da dieses sich im Online-Archiv einerseits widerspiegelt, andererseits die Grenzen der ansonsten getrennten aber innerhalb einer Institution beherbergten einzelnen Bereiche ineinanderfließen. Diese werden zu einem gemeinsamen Kontext für die Archivinhalte. Zudem ist es wichtig, die Ars Electronica in ihrer Gesamtheit zu erfassen, um eine Positionierung der Institution bestimmen zu können, welche Auswirkungen auf die Interpretation der im Rahmen der Ars Electronica gezeigten Projekte oder diskutierten Themen hat. Dabei werde ich Wettbewerb Prix Ars Electronica im Hinblick auf die Kategorisierung und Historisierung von Medienkunst hin betrachten, sowie an der Kategorie der Interaktiven Kunst exemplarisch die Positionierungsmechanismen der Ars Electronica beleuchten. All diese Teile bilden letztlich den Kontext und die Bezugspunkte für die Dokumentation und Einordnung einzelner Projekte innerhalb der Institution, aber auch innerhalb des Ars Electronica Archivs.

⁶ Beispiele wären das Ars Electronica Festival (Linz, Österreich), ISEA (Inter-Society for Electronic Arts, Hauptsitz in Kanada), EMAF (European Media Art Festival, Osnabrück, Deutschland), DEAF (Dutch Electronic Arts Festival, Rotterdam, Niederlande), Transmediale (Berlin, Deutschland) u.a.

Das **dritte Kapitel** dreht sich um das Online-Archiv der Ars Electronica. Dabei werde ich untersuchen, wie das Dispositiv im Archiv abgebildet wird. Zudem werde ich Verbesserungsmöglichkeiten in Bezug auf die Dokumentation einzelner Projekte wie auch im Hinblick auf die Vermittlung von Medienkunst im Allgemeinen und der Tätigkeit der Ars Electronica herausarbeiten. Den Abschluss bildet eine konzeptionelle Skizze *eines* Lösungsansatzes für die problematischen Punkte innerhalb des Ars Electronica Archivs, sowie Ideen, wie sich das Archiv in eine Vermittlungsplattform und ein Recherchewerkzeug für die wissenschaftliche Bearbeitung der Archivinhalte erweitern ließe. Diese ist nicht unmittelbar für eine Umsetzung angelegt, sondern soll primär als Denkanstoß dienen.

Die **Anhänge** bieten zusätzliche und vertiefende Informationen zu den Inhalten verschiedener Kapitel.

1. Charakter eines Online-Archivs

1.1. Das Wesen eines Archivs

Was macht ein (»klassisches«) Archiv im Allgemeinen aus?

Peter Haber nennt in seinem Aufsatz im Buch »Gegenwart dokumentieren« die Verwaltung bzw. die Ordnung von Artefakten, Informationen etc. sowie die Herkunftsangabe derselben als die Hauptaufgaben eines Archivs.⁷ Dazu kommt zum einen die Funktion des Bewahrens, des verfügbar und vor allem findbar Machens, aber auch der bewussten oder unbewussten Auswahl dessen, was Einlass in ein Archiv und somit ins (kollektive) Gedächtnis finden soll.⁸ Archivare haben die Macht zu bestimmen, was für die Nachwelt erhalten bleiben soll, und damit auch eine große Verantwortung.⁹ Denn, so schreibt Wolfgang Ernst in seinem Buch »Das Rumoren der Archive«, das Archiv ist »nicht passiver Ort zur Aufnahme jener Daten, welche eine Gegenbenheit (in Form ihrer Daten also) hinterlässt, [es] konstituiert [...] ein Wissen.«¹⁰ Dies bedeutet, dass nicht die Realität in einem Archiv abgebildet wird, sondern das, was in einem Archiv gespeichert wird, im Nachhinein die Realität, bzw. was wir als solche annehmen, konstruiert. Aber »erst der bewusste Akt des Ordnen und Sortierens transformiert ein Konvolut von Daten und Informationen zu einem Archiv.«¹¹ Wolfgang Ernst schreibt hierzu: »Archiv-Begehren ist der machtvolle Versuch, einer der Unordnung zustrebenden jeweiligen ›Welt‹ symbolisch eine enzyklopädische Struktur, also Ordnung zu verleihen, d.h. sie zu kontrollieren.«¹² Hierbei unterscheidet Peter Haber zwischen dem Pertinenzsystem, das die Informationen bzw. Archivalien nach inhaltlichen Verbindungen ordnet, und dem Provenienzsystem das die Archivinhalte nach ihrer Herkunft gliedert.¹³ Ein Archiv folgt damit einer inneren Logik, die ein Wiederfinden von Informationen, Artefakten etc. erst ermöglicht. Ein mächtiges Werkzeug eines Archivs ist ein abstrahiertes Ordnungs- bzw. Suchsystem, wie es analog z.B. in Form eines Zettelkastens realisiert werden kann.

⁷ vgl. Haber 2006, S. 17

⁸ Anika Heusermann, Gesine Märkel und Karin Prätorius stellen die Frage, ob nicht auch das, was keinen Einlass ins Archiv gefunden hat, als Leerstelle in der Systematik im Archiv anwesend ist. Die Frage ist, wie das Fehlende oder Ausgeschlossene repräsentiert werden soll. [vgl. Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 228]

⁹ Neben den Archiven, die auf Geschichtsschreibung, auf ein kollektives Gedächtnis abzielen und somit öffentlich orientiert sind, findet archivarisches Handeln auch im Privaten oder in der künstlerischen Praxis statt. Dies kann beispielsweise in Form eines Arbeitsarchivs sein, sei es als Quelle für neue Arbeiten oder als Dokumentation für bereits erstellte, bei Künstlern, bei Wissenschaftlern oder bei Privatleuten, die bestimmte Artefakte, Ephemera, o.a. sammeln.

¹⁰ Ernst 2002a, S. 39

¹¹ Haber 2006, S. 20

¹² Ernst 2002a, S. 127

¹³ vgl. Haber 2006, S. 20; Insbesondere bei analogen Archiven muss eine Entscheidung zwischen dem einen oder anderen System getroffen werden, digitale Daten lassen sich beliebig ordnen, hier ist auch eine Kombination der beiden Systeme möglich.

Dieser stellt eine »Sammlung von strukturierten Metadaten«¹⁴ dar. Jeder Zettel beschreibt dabei eine Einheit im Archiv nach einem genau vorgegebenem Schema. Gerade die Möglichkeit, das Material des Archivs mit Metadaten, also Zusatzinformationen, zu versehen, es immer wieder neu zu ordnen und es so unter unterschiedlichen Gesichtspunkten auszuwerten, macht das Archiv zu einem mächtigen Werkzeug für die Wissenschaft, oder aber zum Beispiel für Künstler zu einer Ressource für zukünftige Arbeiten, zu einem Ideengeber. »Die archivische Operation liegt nicht einfach darin begründet, eine immense Datenbank zum Sprechen zu bringen und dem Schweigen einer vergessenen Wirklichkeit schriftlich Stimme zu verleihen, sondern die Dinge einer überkommenen Welt in Material für eine noch zu fabrizierende Welt zu verwandeln.«¹⁵ Man könnte ein Archiv also auch als ein Instrument sehen, das eine Auseinandersetzung mit der Vergangenheit anhand von bereits vorhandenem Material ermöglicht, es ermöglicht, dieses neu zu konfigurieren und darauf aufbauend die Gegenwart und die Zukunft zu gestalten. »We reuse and recombine our past to create the world as we know it.«¹⁶ Ein Archiv ist somit, wie es scheint, zumeist auf die Vergangenheit ausgerichtet. Die Archivierung von Gegenwärtigem, beispielsweise Gegenwartskunst, ist nach Jean-Marc Poinsoit eher selten.¹⁷

Ein Archiv ist im Gegensatz zur Sammlung zunächst eine »wertungsfreie« Ansammlung von Material, meist jedoch örtlich oder sachlich begrenzt. »[...] während der/die Sammler/in zwischen Objekten unterscheidet, häuft der/die Archivar/in hier Material ohne Erklärung des spezifischen Wertes an und überlässt Wertzuschreibungen dem/der Benutzer/in, anstatt Werte vorzugeben.«¹⁸ Dadurch entsteht eine Offenheit des Archivs, das verschiedene Lesarten, verschiedene Interpretationen, verschiedene Ergebnisse der Arbeit mit demselben Material zulässt. Nach Nam June Paik sei aber das Wichtigste nicht neue Dinge zu entdecken, sondern existierende miteinander in Beziehung zu setzen.¹⁹ Dadurch können allerdings wiederum neue Erkenntnisse gewonnen werden (Data-Mining). Das Archivgut wird aus seinem originalen (Gebrauchs-) Kontext sowie aus seiner Zeit herausgenommen und innerhalb des Archivs re-kontextualisiert. Der Funktionswandel ist aber, geht man nach dem Aufsatz »Ablegen unter ›endgültig vorläufig‹« von Anika Heusermann, Gesine Märkel und Karin Prätorius²⁰, nicht so rigoros wie beim Sammeln oder im Museum, wo die Gegenstände gänzlich aus der alltäglichen Nutzung herausgenommen oder gar fetischisiert werden. »Sie [die archivierten Materialien, F.W.] weisen über die bloße Archivierung hinaus, indem sie im

¹⁴ Haber 2006, S. 22

¹⁵ Ernst 2002a, S. 12

¹⁶ Brouwer & Mulder 2003, S. 5

¹⁷ vgl. Poinsoit 2006, S. 64

¹⁸ Harding 2006, S. 45

¹⁹ vgl. Zitat von Nam June Paik in Ernst 2002a, S. 48

²⁰ Heusermann, Märkel, Prätorius 2002

Rahmen der Recherche oder Aufbereitung des Materials neue Handlungsräume erschließen.«²¹ Die Archivalien existieren in zeitlicher Synchronität und werden erst durch die Einbindung, die Aktivierung in einer Erzählung, durch ihr Erinnern wieder in eine Zeitlichkeit gebracht.²² Der Hinweis auf ihre eigene Zeit, aus der sie stammen, ihren eigenen Kontext und »Gebrauch« ist im Archiv im besten Falle noch in Form von Metadaten vorhanden.

Das Material wird, so scheint es, als objektives oder objektiviertes Quellenmaterial zur weiteren Interpretation bzw. zum Gewinn »neuer« Erkenntnisse aus dem Material zur Verfügung gestellt – objektiv zumindest dann, wenn man die Auswahlkriterien und »versteckten Werte«²³ außer Acht lässt, die dem Archiv, wie bereits erwähnt, inhärent sind. Denn selbst wenn die Daten in einer gewissen Weise geordnet werden, besteht die Gefahr einer Interpretation durch den Archivar. »Die Tätigkeit eines/einer ArchivarIn beinhaltet im Auswählen und Zuordnen von Material zwangsläufig eine Wertzuschreibung, das Ablegen und Archivieren ist immer auch ein Akt definitorischer Setzung.«²⁴ Anna Harding nennt hier z.B. die Sprache, die kulturelle Einstellung sowie die Persönlichkeit des Katalogisierers als mögliche Einflussgrößen.²⁵ Diese archivarischen Entscheidungen sind allerdings für gewöhnlich unsichtbar. Wichtig ist es hierbei aber zu sehen, dass es sich beim Archivieren nicht um eine »fixierende«, festschreibende Tätigkeit«²⁶, sondern um einen fortwährenden Prozess handelt. Das Archiv ist im Grunde nie abgeschlossen, sondern stellt in seiner begrenzten Anzahl an Materialien, in seiner Vorläufigkeit ein »produktives Provisorium«²⁷ dar. Ein sich in Gebrauch befindliches Archiv ist ständig im Umbruch und unterzieht sich mit jeder Information, die hinzu kommt, einer Rekonfiguration und Neuordnung im Bezug auf seine Gesamtheit und auch auf seine Aussage, seinen inneren Kontext hin. »Der veränderte Blick auf die Archivalien erschließt neue Sinnzusammenhänge. Nutzung und Ordnung stehen in einem wechselseitigen Sinnzusammenhang.«²⁸ Es entsteht auch nicht auf einmal sondern wächst mit der Zeit. Erinnerung erneuert sich beständig selbst.²⁹

²¹ Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 228

²² vgl. Ernst 2002a, S. 49; Was Wolfgang Ernst in seinem Buch »Das Rumoren der Archive« im Zusammenhang von Literatur als Archiv ausführt, lässt sich durchaus auch auf das Bild des materiellen oder digitalen Archivs übertragen, auf das ich mich hier beziehe, nur dass die Erzählung sich in einer anderen medialen Form manifestiert.

²³ Harding 2006 S. 47

²⁴ Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 228

²⁵ vgl. Harding 2006, S. 48

²⁶ Cooke, Harding 2006, S. 36

²⁷ Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 228

²⁸ Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 229

²⁹ vgl. Brouwer & Mulder 2003, S. 5

Eine weitere Definition eines Archivs liefert Michel Foucault. Diese stellt in gewisser Weise einen Spezialfall, eine Abstraktion eines Archivs dar. Peter Haber schreibt über Foucault bzw. zitiert ihn folgendermaßen: »Seit Michel Foucault ist das Archiv aber auch eine Formationsregel der Diskurse³⁰, »[...] das Gesetz dessen, was gesagt werden kann, das System, das das Erscheinen der Aussagen als einzelne Ereignisse beherrscht. Aber das Archiv ist auch das, was bewirkt, dass all diese gesagten Dinge sich nicht bis ins Unendliche in einer amorphen Vielzahl anhäufen, sich auch nicht in eine bruchlose Linearität einschreiben und nicht allein schon bei zufälligen äußeren Umständen verschwinden; sondern dass sie sich in distinkten Figuren anordnen, sich aufgrund vielfältiger Beziehungen miteinander verbinden, gemäß spezifischen Regelmäßigkeiten sich behaupten oder verfließen [...]«³¹ Damit hebt Foucault das Archiv auf eine deutlich abstraktere Ebene, nämlich auf die Ebene der Aussagen anstatt der Dinge, was in gewisser Weise zu den »immateriellen« digitalen Archiven hinführt, die abstrakt gesehen auch lediglich Aussagen über Artefakte speichern und nicht diese selbst. Er rekurriert dabei aber auf dieser abstrakten Ebene auf eine allgemeine Definition eines Archivs. Ein Archiv enthält das, was sich aussagen lässt und konstruiert mit seinem Inhalt das, was als Wirklichkeit angesehen wird und damit die Grenzen des aus dem Archiv ableitbaren. Er verweist auf die Auswahlfunktion von Archiven, auf die Bewahrungsfunktion, sowie auf die Notwendigkeit, Verknüpfungen innerhalb der Inhalte zu bilden. Damit nimmt er auf der Ebene der Worte vorweg, was auf der Sachebene mit der Digitalisierung und in digitalen Archiven exzessiv umgesetzt werden sollte: der Aufbau von Querverweisen, das Nachvollziehbarbarmachen von Beziehungen – im Falle von Foucault der Verbindung einzelner Aussagen zu einem Diskurs. Wolfgang Ernst schreibt hierzu: »Genau dieser Begriff des Archivs als das allgemeine System der Formation und der Transformation der Aussagen oszilliert zwischen dem konkreten Archiv, dem nicht-diskursiven Gedächtnis zum Feedback einer Verwaltung, und der Bibliothek, dem diskursiv gefaßten Gedächtnis eines Kollektivs: »Zwischen der Sprache die das Konstruktionssystem möglicher Sätze definiert, und dem Korpus, das die gesprochenen Worte passiv aufnimmt, definiert das Archiv eine besondere Ebene: die einer Praxis.«³²³³ Wolfgang Ernst vergleicht diesen Latenzzustand mit einem Computerprogramm in der heutigen, digitalen Welt³⁴, bzw. das Foucaultsche Archiv mit dem Internet im Sinne seiner technischen Standards.

³⁰ wobei man Archivalien auch als »materialisierte Diskurse« bezeichnen könnte; vgl. Heusermann, Märkel, Prätorius 2002, S. 227

³¹ Haber 2006, S. 18; Foucault 1981, S. 187; zitiert in: Haber 2006, S.18

³² Foucault 1973, S. 188; zitiert in: Ernst 2002a, S. 18

³³ Ernst 2002a, S. 17/18

1.2. Das Archiv im digitalen Zeitalter

Dies führt uns zum Thema der digitalen bzw. digitalisierten Archive. Ist das klassische Archiv vor allem eine Institution der Selektion, so wandelt sich dies mit der Digitalisierung. Digitale Archivierung meint zunächst einmal die Speicherung von Daten³⁵ und nach Wolfgang Ernst wird es damit »zum Faktor im strategischen Spiel einer Definitionsmacht von Gegenwart.«³⁶ Denn die Eigenschaft der Entzeitlichung von archiviertem Material wird mit der ständigen Verfügbarkeit gerade von Archiven, die über das Internet distribuiert werden, jederzeit und überall – einen Internetzugang vorausgesetzt – zugänglich sind und damit zunächst eine Gleichzeitigkeit oder auch Zeitlosigkeit suggerieren, verstärkt. Das Archiv wird zum Zustand, so Ernst.

Der Vorteil von digitalen Daten ist ihre Prozessierbarkeit – letztenendes bestehen alle Daten, sei es nun Text, Bild, Bewegtbild oder Klänge aus Folgen von Nullen und Einsen – und einfache Distribution. Dies bedeutet aber auch, dass alles, was digital gespeichert werden soll in ein digitales und damit berechenbares Format gebracht werden muss.³⁷ Objekte werden von ihrer Materialität gelöst und auf ihre Information reduziert. Die digitalen Daten setzen das fort, was mit der Alphabetenschrift begonnen wurde und stellen sich damit in die Tradition der Schrift, obgleich erstmals auch andere Medien in diesen Abstraktionsprozess mit einbezogen werden. Bei dieser Transformation der Daten liegt aber eine große Schwierigkeit, wie ich später noch näher ausführen werde. Ist diese aber erst einmal erfolgt so lassen sich diese Informationen beliebig oft verlustfrei kopieren. Zudem ist digitaler Code im Grunde unabhängig vom Trägermedium und somit beliebig austausch- und übertragbar. Wolfgang Ernst spricht von einer Dynamisierung des Archivs im digitalen Raum, von einer »[...] Öffnung in Form neuer Adressierbarkeiten und seine Mehrstimmigkeit als Agentur ästhetischer Bedeutungsproduktion [...]«³⁸ Die Dynamisierung verweist einerseits auf die dynamische Produktion von Informationen in der digitalen Welt, insbesondere des Internets. Dies bedeutet, es wird nicht wie bei klassischen Archiven auf statische Daten zurückgegriffen, sondern das Ergebnis einer Abfrage wird auf Grund einer algorithmischen Analyse der vorhandenen Daten errechnet. Das Archiv wird zu einer »arbeitenden

³⁴ Programme liegen in einer Notation vor, die von zuvor entwickelten Compilern gelesen, also interpretiert werden können um sie dann schließlich in die Ausführbarkeit und damit der Möglichkeit der praktischen Anwendung zu überführen. [vgl. Ernst 2002, S. 143]

³⁵ und zwar von verschiedensten multimedialen Daten: Text, Bild, Bewegtbild und Klang auf einem Medium, sofern man Computer als ein solches bezeichnen möchte (was auch nicht unumstritten ist)

³⁶ Ernst 2002a, S. 39

³⁷ Doch was passiert mit dem, das sich nicht transformieren lässt? Aleida Assmann sieht hier vor allem eine neue Aufgabe und einen Bedeutungswandel auf die Museen, Archive und Bibliotheken als Institutionen des Speichergedächtnisses zukommen. [vgl. Assmann 2004, S. 57]

³⁸ Ernst 2002, S. 141

Struktur.«³⁹ Die Archive arbeiten auch intern. So gibt es z.B. selbst-organisierende Sortieralgorithmen wie den »Kohonen self-organizing map algorithm« des Medialab Helsinki, die eine »fragile Ordnung auf Zeit«⁴⁰ herstellen. Durch die Prozessierung wird die Macht des Archivars noch um die unsichtbare Macht der Algorithmen ergänzt. Bei Online-Archiven ist vom »Phantasma der universalen connectivity, der nahtlosen hypertextuellen Verbindung von Datenbanken«⁴¹ die Rede. »Werte wie Identität und Bedeutung lösen sich damit in ein Netz von Links auf, die unerbitterlicher denn je bestimmen, was als Kontext gilt.«⁴² Das Setzen von Hyperlinks ist ein Akt der Kontextualisierung von Daten. Die »Verknappung«⁴³ auf Grund von Selektion in einem klassischen Archiv wird ersetzt durch eine Fülle von Informationen, die in gewisser Weise eine trügerische Vollkommenheit suggerieren. Im Dschungel der digitalen Daten ist nicht mehr unbedingt das Erzeugen und Abspeichern oder die Distribution ein Problem⁴⁴, sondern diese im Endeffekt finden und abfragen zu können. Ganz zu schweigen von der Beurteilung der Qualität und Relevanz der Daten. Das wichtigste scheint es hierbei zu sein, in der (Un)Ordnung der Daten nicht verloren zu gehen bzw. sich dort zurechtfinden zu können. Es klafft eine Lücke zwischen den klar (weil technisch) beschreibbaren Datenstrukturen, die einem Archiv zu Grunde liegen und den Algorithmen die auf ihnen arbeiten und dem, was sich mittels Interfaces aus diesen Strukturen abfragen lässt. »Hinter jeder narrativ oder ikonisch verkleideten Sammlung steht eine nackte technologische Struktur, ein archivalisches Skelett, strategisch bewußt dem diskursiven Zugriff auf Interface-Ebene entzogen (der Ästhetik von Windows). Scheinbar ohne irreversible Hierarchien, ist jenseits der sichtbaren Oberflächen das System von technischen Übertragungs- und Speicherprotokollen rigider, als es ein traditionelles Archiv je war.«⁴⁵ Die Methoden der Abfrage und der Navigation durch die digitalen Daten, die Interfaces und Darstellungsmöglichkeiten spielen auch für die Vermittlung eine große Rolle.

Aleida Assmann konstatiert in ihrem Aufsatz »Zur Mediengeschichte des kulturellen Gedächtnisses« eine massive Erweiterung der Speicherkapazität mit jedem Schritt in der Evolution der Informationsspeicherung gegenüber einer drastischen Reduktion der Langzeitstabilität der Daten. So auch beim Übergang zu digitalen Speichermedien. »In der Geschichte der Informationsspeicherung steht die Bequemlichkeit der Aufzeichnung und

³⁹ Ernst 2002a, S. 144

⁴⁰ Ernst 2002a, S. 134/135

⁴¹ Ernst 2002, S. 144

⁴² Ernst 2002, S. 144

⁴³ Ernst 2002a, S. 134

⁴⁴ Peter Haber merkt in seinem Aufsatz »Gegenwart dokumentieren ...« an, dass nicht so sehr das Erinnern sondern eher das Vergessen das Problem unserer heutigen Zeit sei. »Die technischen Möglichkeiten verlocken heute dazu zu vergessen, wie wichtig das Vergessen ist.« [Haber 2006, S. 19] Er fordert deshalb auf, sich gerade mit dieser Funktion des Archivs stärker auseinanderzusetzen.

⁴⁵ Ernst 2002a, S. 136

Kapazitätssteigerung in einem inversen Verhältnis zur Stabilität der Datenträger.«⁴⁶ Bei den digitalen Datenträgern kommt neben dem physischen Verfall derselben noch die schnelle technische Überholung der Hardware hinzu, was zu dem Problem führt, dass früher oder später alte Datenträger nicht mehr gelesen werden können, weil es die Lesegeräte dafür nicht mehr geben wird. Ganz zu schweigen davon, dass diese Daten auch noch interpretiert werden müssen, was bedingt, dass zudem eine entsprechende Software vorhanden sein muss.⁴⁷ Lösungsmöglichkeiten für diese Problematik sind: die *Archivierung von Hard- und Software gemeinsam*, was auf Dauer aber nicht funktionieren kann, die *Emulation* alter Systeme mittels Software⁴⁸, wobei man einer Software vortäuscht, sie würde auf einem System mit einer bestimmten Hardware und einem bestimmten Betriebssystem laufen, die *Konvertierung* der Daten in eine neue Version desselben Formats, was aber nur so lange Erfolg haben kann, solange das Format existiert bzw. unterstützt wird, sowie die Migration eines Formats in einen existierenden Standard, wobei u.U. die Charakteristika eines Dokuments verloren gehen können bzw. sich der Standard über kurz oder lang doch als ein Pseudo-Standard herausstellen könnte und sich als proprietäres Format erweist.

Neben der bereits genannten Speichererweiterung ist nach Aleida Assmann die Beschleunigung der Übertragungszeiten ein weiterer zentraler Punkt der neuen Informationstechnologie. »An die Stelle des Wartens, Suchens, Nachforschens, Vermutens, Nachdenkens tritt der Wunsch nach blitzschnellem und gezieltem Zugriff auf Information.«⁴⁹ Dieser Zugang sollte möglichst unbeschränkt und am besten auch von überall möglich sein. Doch Assmann konstatiert ebenfalls, dass der schneller Datenfluss auch eine schnellere Verfallszeit der Information zur Folge hat, nicht nur technisch gesehen – bezogen auf das Leben der Information im physischen Speicher oder in Ihrer Zugreifbarkeit – sondern auch in der geistigen Grundhaltung gegenüber Information. Alles was längere Zeit gespeichert und somit verfügbar und abrufbar ist und nicht revidiert wurde, wird als veraltet angesehen.⁵⁰

⁴⁶ Assmann 2004, S. 56

⁴⁷ Dieses Problem betrifft digitale Daten im Allgemeinen, aber im Speziellen auch elektronische Kunstwerke, die auf digitale Daten und entsprechende Hard- und Software aufbauen. Hier kann es soweit gehen, dass diese nicht mehr aufgeführt werden können und verloren sind. Deswegen gewinnt die Dokumentation dieser Kunstwerke als eine Strategie der Erhaltung im Sinne des Nicht-Vergessens und Nachvollziehbar-Machens eine große Rolle.

⁴⁸ Dies macht dann Sinn, wenn der Datenträger gelesen werden kann bzw. die Daten auf einen neuen Datenträger überspielt worden sind und es darum geht, sie zu interpretieren.

⁴⁹ Assmann 2004, S. 56

⁵⁰ Besonders deutlich ist dies im universitären Umfeld, insbesondere im sich schnell wandelnden Feld der Informatik oder anderen Naturwissenschaften, zu beobachten, bei denen die Information primär aus digitalen Quellen bezogen wird. Viele Studenten gehen beispielsweise erst gar nicht in die Bibliothek um sich ein Buch zu einem Thema auszuleihen, weil dies, wenn es nicht gerade erst erschienen ist, vermeintlich veraltet und heute längst nicht mehr gültig ist, sondern sie recherchieren im Internet. Im besten Falle in digitalen Archiven oder digitalen Zeitschriften, im schlimmsten Falle lediglich über Google oder andere Suchmaschinen. Manche universitären Bibliotheken investieren daher lieber in Lizenzen für digitale bzw. Online-Ressourcen als in Buchankäufe. All dies birgt aber auch die Gefahr der Ausblendung von nicht digital

Angesichts all dieser Fakten über digitale Daten und Archive, die sich einerseits im Internet kondensieren aber z.T. auch gerade durch die Nutzung der Technologien zur Datenübertragung und die Verbreitung des Internets als das digitale Austauschmedium schlechthin entstanden sind oder gefördert wurden, stellt sich die Frage, ob das Internet selbst in seiner Gesamtheit vielleicht schon als digitales Archiv gesehen werden kann. Dies ist aber nach heutiger Auffassung deutlich zu verneinen. Wenn man das Internet technisch betrachtet, so ist es »die Gesamtheit aller Datenleitungen, aller Computer, die Relais-Funktionen übernehmen, aller Datenpakete, die transportiert werden und aller Server und Clients, die Informationen anbieten und abfordern.«⁵¹ Das Zitat zeigt schon, dass das Internet zunächst einmal eine Technologie der Datenübertragung und nicht der Datenspeicherung ist. Denn die Datenpakete, die über die Leitungen gesendet werden, sind nicht dauerhaft, sondern sie haben nur eine begrenzte Lebensdauer. Ihre Selbstzerstörung ist ihnen technisch über das TTL-Feld (Time To Live) eingeschrieben.⁵² Daraus kann man erkennen, dass das Internet eher aus Transport und temporärer Speicherung besteht, was sich nun nicht mit dem Ort der Bewahrung eines Archivs übereinbringen lässt. Aleida Assmann bezeichnet es auch als »Speichergedächtnis⁵³ ohne Speicher«⁵⁴. Vielmehr hat es das Potential, digitale Archive in Form von Servern mit seinen Nutzern zu verbinden. »Seine Methode liegt in der Verschlingung des Archivs, nämlich seine Bestandteile auf Knotenpunkte zu konzentrieren, die Raster bilden (pattern), jenseits der Bücher.«⁵⁵, schreibt Wolfgang Ernst über das Internet. Im Netz der Netze wird alles zur reinen Adresse. Die dauerhafte Datenerhaltung müsste demnach auf den Servern erfolgen. Doch auch dies passiert eher nicht. So hat nach Martin Warnke ein Dokument im World Wide Web eine durchschnittliche Lebensdauer von 75

verfügbarem Wissen, auch wenn uns gerne vorgegaukelt wird, das Internet hätte alles Wissen gebündelt verfügbar. Dies wird zweifelsohne genährt durch die schnell wachsende Menge an digitalen Daten und dem Phänomen, zu fast allen Themen auf Google irgendetwas zu finden. Jedoch liegt noch weit mehr Material analog vor. Auch die Politik nährt diesen Wunsch durch Förderprogramme wie beispielsweise eContentplus der EU, hinter dem u.a. das Ziel steckt, eine zentrale digitale europäische Bibliothek für kulturelles Erbe zu etablieren. Peter Haber verwendet dafür in seinem Aufsatz »Vom Nutzen und Nachteil des Internet für die historische Erkenntnis« für das Internet die Metapher des Schlaun Buchs von Disneys Comic-Helden Tick, Trick und Track: das »Buch, in dem alles steht, was man im Leben wissen muss« [Haber 2004, S. 74], das immer auf dem neuesten Stand ist und auch weiß, was man noch nicht weiß. Damit Hand in Hand geht die Gefahr der Einseitigkeit und der Informationsmacht der Medienkonzerne. Denn ohne eine »Alternativquelle« zu digital verfügbaren Informationen könnte das Phantasma der totalen Kontrolle über das Wissen und die Information wirklich wahr werden. Denn wer das Internet kontrollieren könnte, könnte damit auch den Zugang zu aller Information kontrollieren.

⁵¹ Warnke 2002, S. 272

⁵² Der Ausgangswert ist zumeist 255. Bei jeder Relais-Station wird der Wert um 1 dekrementiert. Wenn der Wert 0 beträgt wird das Paket gelöscht.

⁵³ Im Speichergedächtnis wird Wissen nach Aleida Assmann zunächst perspektivenlos und unbewertet versammelt, was der Definition eines Archivs entspricht. Bedeutung und Ordnung entsteht erst durch eine Auseinandersetzung, wissenschaftlicher Deutung bzw. Rekonstruktion mit diesem Wissen. [vgl. Assmann 2004, S. 59]

⁵⁴ Assmann 2004, S. 56

⁵⁵ Ernst 2002, S. 144

Tagen.⁵⁶ Es scheint also, als sei auch die Informationsstruktur im Internet eher auf Aktualität und Kurzfristigkeit ausgelegt. Dies hängt unter anderem mit der Demokratisierung im Bereich der Publikation und der daraus resultierenden Verschiebung der Relation zwischen Publikation und Archivierung zusammen. Im Internet bedarf es keinerlei Autorisierung, um Inhalte zu veröffentlichen. Mit den Technologien des Web 2.0 wie Blogs⁵⁷ oder Online-Plattformen ist auch die technische Hürde minimiert. Dies alles führt zu einem massiven Anstieg an Inhalten. Doch die Präsenz ist eine andere als beispielsweise in den klassischen Printmedien. Sie ist potentiell flüchtiger. »Während Buchpublikationen oder Ausstellungsplakate in der Regel in ein Archiv wandern, werden Veröffentlichungen im Netz meist nach einer überschaubaren Zeit vom Server gelöscht, spätestens wenn die volle Festplatte das Wegwerfen unwichtiger Dokumente erzwingt. Die Selektion folgt den Kriterien aktueller Bedeutung.«⁵⁸ Da Online-Inhalte auch keine Fertigstellung wie im Print-Bereich z.B. die Drucklegung eines Buches kennen, kann man bei Online-Archiven oder Internetseiten allgemein von einer permanenten Redaktion sprechen. Es gibt und gab zwar Versuche, das Internet zu archivieren, man erinnere sich nur an den Service namens archive.org (WayBackMachine), oder aktuell Google Cache, der alle zur Indizierung von Webseiten verwendeten Informationen auf seinen Servern verfügbar hält, für den Fall dass eine Seite einmal nicht direkt verfügbar ist. Aber all dies ist bei den Massen an Daten, die im Internet kursieren, nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Zudem können lediglich Momentaufnahmen von sich in permanenter Veränderung befindlicher Seiten erfasst werden, wie auch das Internet oder ein in Gebrauch befindliches Online-Archiv sich ständig in Echtzeit verändert, was Wolfgang Ernst zu der Aussage veranlasst dass »mit Nachhaltigkeit [...] weder auf der Ebene des Gespeicherten noch auf der Ebene der Speichermedien selbst zu rechnen«⁵⁹ ist. Viele Informationen im Web entstehen dynamisch, wie bereits oben beschrieben, und sind demnach auf diesem Weg nicht speicherbar.⁶⁰ Diese Dynamisierung kann nach Wolfgang

⁵⁶ Dies resultiert daher, dass eine Information im Internet nur so lange verfügbar ist, solange sie erreichbar auf einem Server liegt und auch auffindbar ist. Entscheidet eine Person oder Organisation eine Information zu löschen, wird ein Web-Service geschlossen und vom Netz genommen, so bedeutet dies damit gleichzeitig den Tod aller darin enthaltenen Informationen für das Internet. »Ständig verschwinden Dokumente im digitalen Nirwana, und niemand scheint das aufhalten zu können.« [Warnke 2002, S. 273]

⁵⁷ Gerade in Blogs findet eine massive Rekontextualisierung von Inhalten durch Zitate und direkte Verlinkung oder Einbindung statt, wie es durch APIs z.B. von Google aber auch von YouTube-Videos (um nur ein Beispiel zu nennen) oder Bildern von Plattformen wie Flickr möglich ist.

⁵⁸ Rosen 2003, S.8; Demgegenüber steht das Phänomen, dass Daten über eine Person, die längst nicht mehr aktuell oder relevant sind, auch nach Jahren noch auf irgendeinem Server liegen und man selber keine Handhabe hat, sie löschen zu lassen. Manchmal scheint auch das Internet nicht vergessen zu wollen.

⁵⁹ Ernst 2002, S. 143

⁶⁰ Eine Frage ist auch, wie sinnvoll eine Totalspeicherung des Internet wäre. Peter Haber fragt gar, ob angesichts der Informatinonsflut, die uns umgibt und der gesteigerten Speichermöglichkeit, nicht die Funktion des Vergessens, der gezielten Auswahl die wichtigere Funktion des Archivs sei, um nicht dem Wahn, alles erhalten zu können, zu verfallen? »Die technischen Möglichkeiten des Computerzeitalters verlocken heute dazu zu vergessen, wie wichtig das Vergessen ist. Eine Gesellschaft, die nicht vergessen kann, ist nicht überlebensfähig [...]« [Haber 2006, S. 19]

Ernst in gewisser Weise als eine Abwendung vom Archiv betrachtet werden. Er stellt sogar in den Raum, sich vom Gedanken des Archivs angesichts des digitalen Raums abzuwenden um eine transarchivische Beschreibung der Speicher- und Übertragungsprozessen zu ermöglichen. Er schlägt zudem vor im digitalen Raum ein Höchstmaß an Entropie und damit die größtmögliche potenzielle Information aufrechtzuerhalten. Doch meiner Meinung nach nützt dieses Maß an vorhandener Information wenig, wenn diese nicht gefunden und damit genutzt werden kann. Doch wie kann sie gefunden werden? Gibt es Ordnungsstrukturen im Netz ohne wirkliche Struktur? Wie lassen sich die »richtigen« Information in der scheinbar endlosen Menge an ungeordnetem Wissen finden?

Peter Haber spricht primär von zwei Suchtechniken, die die Navigation durch das Internet erleichtern sollen und die die Inhalte des WWW in gewisser Weise zu strukturieren versuchen. Zum einen ist dies die Volltextsuche unter Verwendung einer Suchmaschine, z.B. dem derzeitigen Marktführer Google, dessen Name bereits zu einem Synonym für Suchmaschinen geworden ist. Dabei wird ein automatisch von Robotern generierter Index zur Suche verwendet, der allerdings immer nur einen Ausschnitt des gesamten Internets abdeckt und zudem nur statische Seiten effizient durchsuchen kann. Menschen sind hierbei lediglich bei der Programmierung der Suchroboter sowie bei der Definition der Kriterien für die Reihenfolge der Ergebnisliste beteiligt, die, wie man von Google weiß, durchaus nicht frei von ökonomischen oder politischen Interessen sind. Wichtig bei Suchmaschinen ist aber nicht nur die Indexierung, sondern auch die Interpretation der Daten. Diese findet bei der zweiten Art der Suchtechniken, beim Verzeichnisdienst wie z.B. Yahoo, von Menschenhand statt. Diese Suche wird auch systematische Suche genannt. Hinter einem Verzeichnisdienst steht eine Redaktion, die ein systematisches Verzeichnis mit Netzadressen zusammenstellt – sprich die Adressen auswählt, begutachtet und kategorisiert – und diese gegebenenfalls mit Zusatzinformationen versieht.⁶¹ Die Erfassung erfolgt bei Verzeichnisdiensten im Unterschied zu Suchmaschinen nicht auf der Ebene von Einzelseiten, sondern auf der Ebene von Websites, also eine zusammengehörende Einheit von verschiedenen Einzelseiten. Das Dilemma ist, dass ein Verzeichnisdienst nicht alle relevanten Bereiche in einer hohen Qualität abdecken kann. Der Trend geht oder sollte zumindest in Richtung von so genannten »Subject Gateways« gehen, die zu einem spezifischen Themenbereich hochqualitative Inhalte bzw. den Zugang dazu anbieten und diese ggf. beschreiben und klassifizieren. Diese Dienste arbeiten, so Haber, mit strukturierten Metadaten. »Sie beschreiben das Material, das sie erschließen und im Netz über entsprechende Suchmasken anbieten, nach klar definierten

⁶¹ Vergleichbar mit Verzeichnissen wären Tagging- bzw. Social-Bookmarking-Services wie z.B. del.icio.us [<http://delicious.com/>], bei denen Internetnutzer ihre Bookmarks ablegen und diese gleichzeitig mit Zusatzinformationen (Metatags) versehen bzw. kategorisieren können. Diese Listen sind wiederum für andere sichtbar bzw. durchsuchbar und können somit als Nutzergenerierte Verzeichnisse dienen.

Regeln.«⁶² Ein Beispiel für ein Gateway im Bereich der Medienkunst ist das gerade entstehende Projekt »GAMA - Gateway to Archives of Media Art«⁶³, das man als eine Art Verbundkatalog oder Metasuche beschreiben könnte, die diverse eigenständige Archive unter einer Oberfläche bündelt und gemeinsam durchsuchbar macht. Dies stellt in gewisser Weise eine Abwandlung eines klassischen »Subject-Gateways« für den Bereich der digitalen Archive dar. All diesen Strukturierungs-Mechanismen bzw. den Institutionen dahinter obliegt natürlich eine gewisse Macht, denn sie erzeugen Sichtbarkeit, aber auch Unsichtbarkeit innerhalb des Internet.⁶⁴ Die Findbarkeit einer Webseite ist demnach sowohl aus ökonomischen als auch aus (informations-)politischen Gesichtspunkten ein zentraler Aspekt. Diese Orientierung in Wissensräumen wird nach Peter Haber von der Informationswissenschaft »Wissen zweiter Ordnung« genannt.⁶⁵ Für die Einordnung und Beschreibung der Wissensinhalte sind Metadaten von großer Wichtigkeit. Sie beschreiben, was wie zu interpretieren ist, und sind demnach so etwas wie die virtuelle Beschriftung der Schublade. Diese sollten der Vergleichbarkeit wegen möglichst einheitlich sein, also früher oder später standardisiert werden. Doch wie beschreibt man z.B. Kunst? Es haben sich in der Vergangenheit einige terminologische Standards durchgesetzt, die bei weitem noch nicht alles abdecken. Gerade was den Bereich der medialen Kunst anbelangt, entstehen immer wieder unterschiedliche eigenständige Terminologien. Als ein internationaler Quasi-(Minimal)Standard für Metadaten kann der Dublin-Core angesehen werden. Spezifischer für den Bereich der Kunst wäre der Art and Architecture Thesaurus (AAT) des Getty Research Institutes oder die ICONCLASS-Notationen. Gerade Dublin-Core und AAT werden gerne als Grundlage genommen und erweitert. Beispielsweise wurde die hierarchische Struktur des Thesaurus von V2_ – einem interdisziplinären Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Rotterdam – im Rahmen des Projektes »Capturing Unstable Media«⁶⁶, aus dem ein sehr gutes Dokumentationsmodell für prozessuale Mediale Kunst hervorging, nach dem AAT modelliert.⁶⁷

Fazit:

Zunächst einmal markiert die Digitalisierung einen Paradigmenwechsel des Archivs von der Selektion zur Speicherung von Daten, die multimedial sein können. Diese digitalen

⁶² Haber 2006, S. 25

⁶³ www.gama-gateway.eu

⁶⁴ Das Phänomen der quasi unsichtbaren weil nicht verzeichneten Webseiten wird mit dem Terminus des »Hidden Web« bezeichnet.

⁶⁵ vgl. Haber 2004, S. 77

⁶⁶ <http://capturing.projects.v2.nl/>

⁶⁷ Weitere Informationen zu Standards zur Beschreibung von Kunstwerken, dem Projekt von V2_ und der Dokumentation interaktiver Kunst finden sich unter anderem in meinem Bachelorreport »Medienkunst im

Daten haben die gleiche Basis, die eine Prozessierbarkeit und damit eine Weiterverarbeitung ermöglicht, und sind zudem verlustfrei kopier- und übertragbar. Dies setzt aber eine Transformation des Ausgangsmaterials in ein digitales Format voraus, oder eine digitale Abbildung der Informationen, was in sich wiederum eine Abstraktion darstellt. Zudem wird die Haltbarkeit von Informationen und Datenträgern immer kürzer, was zum einen technische Gründe hat, zum anderen in der Wertigkeit von digitaler Information in der heutigen Gesellschaft begründet liegt. Peter Haber sieht eine große Neuerung des Computers auch darin, dass Daten nicht nur gespeichert, sondern in der digitalen Welt auch intelligent verknüpft werden können, was für sich eine Kontextualisierung der Daten darstellt. Damit haben wir es zum einen mit einem Prozess zuerst der De-Kontextualisierung durch die Abstraktion und Reduktion des Ausgangsmaterials auf ihre digital darstellbaren Informationen zu tun und mit der Einspeisung in einen Raum, der im Falle des Internets die Genealogie des Wissens zunächst ausblendet bzw. jegliche diskursive Ordnung negiert.⁶⁸ Danach findet eine Re-Kontextualisierung und Herstellung einer neuen Ordnung durch Verknüpfung der Daten miteinander statt. Zum anderen liegt das Potential vor allem des Internet darin, den Nutzer mit verteilten Informationsquellen, aber auch die Informationsquellen untereinander zu verknüpfen. In einem solchen Raum wird die Orientierung innerhalb der Wissensräume, die Methoden des Auffindens, der Abfrage, der Navigation, und der Darstellung von digitalen Daten, sei es in digitalen Archiven oder im Internet, zentral. Zusammengefasst bieten die Digitalisierung und das Internet bzw. die damit vernetzten digitalen Archive einerseits einen vereinfachten Zugang zu Daten, andererseits aber z.T. deutlich reduzierte, geschnittene Informationen bzw. Versionen des Originals.⁶⁹ Damit ist die Digitalisierung Potenzial und Bedrohung zugleich.

»Wir leben heute nicht mehr nur im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerks, das die Aura des Originals in Frage stellt, sondern auch im Zeitalter der universalen Informatisierbarkeit aller Daten, das Körperlichkeit und Materialität in Frage stellt. Was uns zu entschwinden droht, ist alles, was nicht in den ebenso rasanten wie homogenen Datenstrom eingespeist werden kann. Mit der Materialität von Artefakten verschwindet aber weit mehr als nur eine geheimnisvolle Aura; mit ihr verschwinden Realität, Geschichte und Gedächtnis.«⁷⁰, schreibt Aleida Assmann. Dies betrifft paradoxer Weise auch die Kunstformen, die wie die digitalen Daten ebenfalls immateriell und flüchtig sind. Wie lassen sich diese vor dem Verschwinden aus dem Gedächtnis bewahren? Wie lassen sich diese prozessorientierten und mit Installationen sich auch in den Raum erstreckenden Kunstformen

Kontext«, u.a. S. 12- 14, S. 38 - 44; Ein weiteres Thesaurus Modell für zeitgenössische Kunst wird bei Reddeker 2006 vorgestellt.

⁶⁸ vgl. Haber 2004, S. 85

⁶⁹ vgl. Harding 2006, S. 44/45

vermitteln? Was passiert mit ihnen, wenn sie in das Korsett einer digitalen Speicherbarkeit und Übertragbarkeit gezwängt werden?

1.3. Zur Dokumentation medialer Kunst in digitalen Archiven

Im Folgenden möchte ich insbesondere auf interaktive und installative Projekte eingehen. Zunächst gilt es kurz den Begriff der »interaktiven Kunst« zu umreißen, um einen ersten, unvollständigen Arbeitsbegriff für die Frage der Dokumentation dieser Arbeiten zu definieren. Dieser ist natürlich nicht vollständig, und in der Auseinandersetzung mit der Kategorie der interaktiven Kunst beim Prix Ars Electronica wird die Diversität dessen, was als interaktive Arbeit verstanden werden kann, noch deutlicher werden. Für eine Auseinandersetzung mit interaktiver Kunst möchte ich unter anderem auf das zweite Kapitel meines Bachelorreports verweisen, in dem ich mich bereits intensiv mit den Unterschieden von »etablierten Kunstformen«⁷¹ und elektronischer Kunst auseinandergesetzt habe⁷², sowie auf einen Aufsatz von Katja Kwastek unter dem Titel »Interactivity – A Word in Process« und die Konferenz zum Thema »Interaction, Interactivity, Interactive Art - a buzzword of new media under scrutiny«, die das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung im Jahr 2008 im Rahmen der Ars Electronica ausgerichtet hat. Zusammenfassend könnte man von einem Wandel vom Objekt zum Prozess, von der Betrachtung zur Interaktion sprechen. Die Interaktivität konnte nach Ryszard Kluszczyński erst in der Computerkunst seine charakteristische Form entwickeln. Interaktive Arbeiten kann man als Systeme mit einer gewissen Offenheit sehen, in denen das Handeln des partizipierenden Publikums – oder, um es offener zu bezeichnen, eines Interaktionspartners, der sowohl menschlich wie auch technisch sein kann⁷³ – die temporäre Ausprägung dieser Arbeit beeinflusst. Somit wird eine solche Arbeit zu einem Möglichkeitsraum für die Betrachter, zu einem Handlungsraum, in dem eine Partizipation des Publikums nach den vom Künstler festgelegten und von der Schnittstelle, dem elektronischen System und den darauf laufenden Algorithmen konstituierten und determinierten Regeln möglich ist. Die Arbeit ist damit nicht statisch und abgeschlossen sondern für gewöhnlich ein offener, lediglich von der Technik determinierter Prozess, der u.U. von den Nutzern zu einem temporären Ende gebracht wird. Dem abgeschlossenen Werk in den »etablierten Kunstformen« wird ein abgeschlossenes Regelwerk gegenübergestellt, das dem Publikum Offenheit suggeriert und das durch diese Offenheit und

⁷⁰ Assmann 2004, S. 58

⁷¹ der Begriff ist angelehnt an Dieter Daniels. Daniels bezieht sich dabei auf bereits vor der Medienkunst etablierte Kunstformen wie Malerei oder Bildhauerei. [siehe [www_Daniels 2004](#)]

⁷² siehe Wiencek 2006, S. 15-25

Einladung zum Agieren in seiner Ausprägung nie abgeschlossen ist, sondern sich innerhalb der vorgegebenen Regeln über die Zeit zu verändern vermag. »Der Betrachter muß sich, will er das Kunstwerk ›erschaffen‹⁷⁴, zuerst auf ein Spiel bzw. eine Kommunikationsstrategie einlassen, in deren Verlauf das Objekt der Wahrnehmung erst seine eigentliche Form erhält.«⁷⁵ Die Bedeutung der Arbeit entsteht nach Kluszczyński erst im interaktiven Prozess und die temporäre Ausformung, die ein spezifischer Besucher erlebt, hängt von dessen Interaktion mit dem künstlerischen Produkt, mit dem Rahmen ab.⁷⁶ Als die Arbeit konstituierende Elemente kann man demnach die Idee / das Konzept bzw. das daraus resultierende abstrakte Regelwerk, das sich in einem technischen System und den Algorithmen, dem Code manifestiert und somit das inhärente Verhalten des Systems konstituiert, die Schnittstelle der Arbeit zum Betrachter, das Verhalten des Betrachters selbst, der oft – zumindest bei den klassischen interaktiven Arbeiten der 1990er-Jahre – einen internen Standpunkt in Bezug auf das Projekt einnimmt, sowie gegebenenfalls die räumliche Ausprägung, falls es sich um eine Installation oder eine Arbeit mit performativen Elementen handelt. Zudem sind nach Myron Krüger die Zeit und die Bewegung wichtige Elemente⁷⁷, resultierend aus der zeitlichen Ausprägung des Prozesses und gegebenenfalls den Handlungen der Besucher im realen wie im virtuellen Raum. Diese Kriterien, die angesichts der interaktiven Arbeiten der 1990er Jahre entwickelt wurden, gelten zumindest bei Arbeiten, in denen der Betrachter direkt involviert ist. Bei Arbeiten, die beispielsweise auf der Interaktion zwischen Maschinen basieren und das Ergebnis dieses Interaktionsprozesses für den Betrachter abbilden, spielt sich die eigentliche Interaktion in einer Blackbox ab und wird z.B. von Daten innerhalb von Netzwerken bestimmt, die durchaus von Menschen hergestellt sein können aber nicht müssen.⁷⁸ Diese »meta-interaktiven« Arbeiten – um den Begriff der Prix Ars Electronica Jury der Kategorie »Interaktive Kunst« aus dem Jahr 2007 aufzugreifen – sind unter Umständen nicht direkt interaktiv im dem Sinne, dass sie den Betrachter aktiv mit einbeziehen, jedoch vermögen sie einen Diskurs über Interaktivität auslösen. Essentiell hierbei ist allerdings, dass diese Arbeiten auf Prozessen basieren – ob diese nun der Vermittlung eines Computers bedürfen oder nicht, den Betrachter aktiv oder passiv (»geistig«)

⁷³ vgl. erweiterte Definition von interaktiver Kunst im Jurystatement zur Kategorie Interaktive Kunst des Prix Ars Electronica, 2004. Im Folgenden werde ich aber vor allem vom menschlichen Betrachter als Interaktionspartner sprechen, was natürlich nur einen der möglichen Fälle abdeckt.

⁷⁴ Hierbei rekurriert Kluszczyński auf den umstrittenen Ansatz, der den Betrachter als Co-Autor ansieht. Ich würde dessen Rolle eher als »Mitspieler« bezeichnen, der er sich ja in einem vorbestimmten Regelwerk bewegt.

⁷⁵ Kluszczyński 1997, S. 29

⁷⁶ vgl. Kluszczyński 1997, S. 30

⁷⁷ vgl. Hünnekens 1997, S. 72

⁷⁸ z.B. bei der Arbeit »Listening Post« von Mark Hansen und Ben Rubin, die menschliche Kommunikation im Internet bzw. die daraus resultierenden Daten durch ein Computerprogramm auswerten und die Ergebnisse in einer Installation präsentieren. [siehe www_AE_Archiv_Listening Post 2008]

einbinden sei dahingestellt –, die die Ausprägung des Werks beeinflussen und nicht »stillstehen«. Auch die räumlichen Gegebenheiten, die einen großen Einfluss auf die Wirkung des Projekts haben, können sich ihrerseits von Aufführung zu Aufführung verändern, sodass die Ausprägung des Projekts unter Umständen angepasst werden muss. Aber nicht nur der physische Raum sondern auch der Kontext dieses Raumes, also z.B. die Institution mit all ihren Grundeinstellungen, der dieser Raum angehört, das geistige Umfeld das ein Publikum an einem bestimmten Ort hat, etc. ist dafür relevant, wie eine Arbeit wirkt.

Was passiert nun, wenn solche medialen Kunstwerke archiviert und in einem digitalen, einem Online-Archiv dargestellt bzw. präsentiert werden sollen? Bleiben wir zunächst einmal beim relativ simplen Fall der Netzkunst⁷⁹, da diese auf demselben Medium wie das Online-Archiv, nämlich dem Internet, operiert und die Daten bereits digital vorliegen. Dieses Genre hat Marc Ries in seinem Aufsatz »Archiv - Museum - Dispositiv«⁸⁰ betrachtet. Die Archivierung im Sinne der Bewahrung scheint zunächst einmal relativ einfach zu funktionieren, muss man im ersten Schritt doch »lediglich« dafür Sorge tragen, dass ein Netzprojekt online verfügbar bleibt oder wieder verfügbar gemacht wird. Dafür braucht es einen Server, auf dem das Projekt online gestellt werden kann sowie eine Domainadresse, unter der es abrufbar ist. Das Geheimnis der relativ einfachen Bewahrung in einem Online-Archiv liegt darin, dass das Ursprungsdispositiv, nämlich das Internet⁸¹, gleichzeitig das Bewahrungsdispositiv ist und somit zumindest in Theorie eine erneute Rezeption unter ähnlichen Bedingungen wie im »Original«⁸² ermöglicht. Das Problem der Netzkunst ist demnach nicht unbedingt die Möglichkeit der theoretischen Bewahrung der digitalen Daten sondern der flüchtige Charakter des Internets, der zur Folge hat, dass viele Arbeiten sang- und klanglos verschwinden z.B. weil Server abgeschaltet werden, die Arbeiten mit neueren Darstellungstechniken nicht mehr kompatibel sind⁸³ – weil sie beispielsweise Fehler in einem

⁷⁹ in diesem Fall reduziert auf »Internet-Kunst«; Hierbei stellt die Arbeit die Erscheinung eines Programms dar, das sich physisch an einem anderen Ort befindet.

⁸⁰ Ries 2007

⁸¹ Das Netzdispositiv, auf dem diese Arbeiten operieren, beschreibt Ries in seinen grundlegenden Elementen als »Server, Domainadresse, Übertragungsmedium, Netzrechner mit Browser und GUI und eine bestimmte User-Disposition.« [Ries 2007, S. 56] Egal wo auf der Welt sich der Server befindet, ist ein Projekt von allen ans Internet angeschlossenen Rechnern weltweit abrufbar und ist somit theoretisch 24 Stunden am Tag innerhalb des Dispositivs verfügbar. Dies ermöglicht eine zeitliche wie örtliche Flexibilität auf Seiten der Nutzer. Wie bereits im vorigen Teil angerissen besteht das Internet aus einzelnen Elementen, die behelfsmäßig »Seiten« genannt werden und »Teil eines offenen Ganzen« [Ries 2007, S. 57] sind, die mit anderen Elementen verknüpft und jederzeit verändert werden können. Ein Projekt besteht für gewöhnlich aus mehreren Seiten.

⁸² auch wenn es ein Original ob der einfachen Reproduzierbarkeit und dem ephemeren Charakter digitaler Bilder nicht wirklich zu geben vermag

⁸³ Damit ist die von Marc Ries proklamierte gleiche Sichtbarkeit aufgrund des Dispositivs Internet nur eingeschränkt möglich. Das Dispositiv verändert sich in Bezug auf die Art der Bereitsstellung zunächst nicht, abgesehen von Quantensprüngen in der Geschwindigkeit. Aber die Technik auf der Seite der User, der Rezipienten ist einem sehr schnellen Wandel unterworfen, was eine korrekte Darstellung unter Umständen verhindert.

bestimmten Browser ausnutzen, der heute auf keinem System mehr läuft – oder weil sie einfach nur auf eine bestimmte Zeitspanne angelegt waren. Ob der scheinbar ständigen Verfügbarkeit wurden diese Arbeiten kaum archiviert oder gesammelt.

Eine Arbeit, die in einem »Netzmuseum« präsentiert und (unter Umständen wieder) online gestellt wird, unterscheidet physisch nicht von der früheren Präsenz. Die Basis des Netzprojektes, der digitale Code also, ist durch die Kopierbarkeit digitaler Daten im Originalzustand wiederhergestellt. Es reiht sich wieder ins zeitlose Kontinuum des Netzes ein, und da digitale Daten nicht wie reale Objekte eine Patina oder andere Kennzeichnung ihres »Alters« haben, sind sie nicht als »archiviert« zu erkennen, auch wenn man »alte« Seiten z.B. an ihrer grafischen Ästhetik oder ihrer Programmierung erkennen könnte. Schwierigkeiten treten auf, sobald der Betrachter mit einer Seite interagieren kann, sie dynamisch Inhalte generiert, sie nicht abgeschlossen und ihr die Veränderung quasi eingeschrieben ist. Die Seite lebt von der Partizipation der Nutzer und ist, sobald sie ins Netz gestellt wird, derselben potentiell ausgesetzt. »Aber kann man Arbeit archivieren, musealisieren? Kann man etwas, das nicht bloß ›am Leben‹ ist, sondern auch noch sich kontinuierlich verändert, verändern könnte, stillstellen⁸⁴?«⁸⁵, fragt Marc Ries. Seine Antwort folgt unverzüglich und lautet: Nein. Denn solange die Seite online ist, ist sie »vitaler Teil des Netzorganismus.«⁸⁶ »Es ist das offene Möglichkeitsfeld des Internet, das das Stillstellen verunmöglicht.«⁸⁷, so Ries.⁸⁸

Damit wird ersichtlich: potentiell offene Prozesse eins zu eins zu archivieren und aus dem »täglichen« Gebrauch genommen verfügbar zu machen scheint nicht möglich zu sein. Dies stellt uns bei den zuvor skizzierten interaktiven Kunstwerken vor ein Problem, denn sie sind nicht »einfach« wieder online zu stellen wie ein Netzprojekt, sondern sie bedürfen spezifischer Schnittstellen und Plattformen. Zudem werden sie als Arbeit erst durch die bzw. im Zuge der Interaktion der Betrachter komplettiert und erfahrbar, was auch zur Folge hat, dass man nicht von einer allgemeinen Erfahrung sprechen kann, sondern von individuellen Betrachtungssituationen ausgehen muss. Wie geht man mit solchen Arbeiten in Bezug auf die

⁸⁴ was man inhärent zunächst einmal von einem klassischen Archiv erwarten würde

⁸⁵ Ries 2007, S. 57

⁸⁶ Ries 2007, S. 57

⁸⁷ Ries 2007, S. 58

⁸⁸ Ries bringt das Beispiel der Archivierung der Internetplattform »The Thing Vienna«. Diese hatte den Anspruch »zu versammeln, auszustellen, aber auch eigenen Content zu generieren.« [Ries 2007, S. 57] Diese Plattform wurde dann aus finanziellen Gründen geschlossen und damit die Veränderung der Seite eingestellt. Sie wurde aber weiterhin online behalten. Vom Aussehen bleibt das Projekt gleich, aber auch vom Inhalt. Die vorher inhärente innere Veränderung wurde stillgestellt. Mit dem erzwungenen Stillstellen verändert sich inhärent aber auch der Charakter des Projekts. Man erwartet Veränderung, das Potential ist da, aber es passiert nichts. Jedoch hat es nach Ries immer noch die gleiche Potentialität, da der bestehende Inhalt mit den anderen Seiten im Internet potentiell korrespondiert, sich der Kontext immer wieder verändert. Es besteht immerhin die Möglichkeit, die bestehenden Inhalte durch Verknüpfungen zu re-kontextualisieren und damit erneut zu aktivieren. Es stellt sich meiner Meinung nach aber trotzdem die Frage, ob es tatsächlich noch das

Archivierung um? Wie bildet man sie ab? Diese Fragestellung ist insofern von besonderer Wichtigkeit, da diese Arbeiten, weil sie auf digitaler Technik basieren, mit den gleichen Schwierigkeiten der Haltbarkeit wie alle digitalen Daten konfrontiert sind und dementsprechend die gleichen Erhaltungsstrategien von Nöten sind. Auf Dauer wird es aber aufgrund der schnellen technischen Weiterentwicklung schwierig, die »originale« Arbeit zu bewahren und in irgend einer Form wieder aufzuführen. Für einige Arbeiten aus der frühen Computerkunst kommen Rettungsversuche mittlerweile zu spät. Ein weiteres Problem ist die Zugänglichkeit für Forschung und Lehre. Installative Arbeiten sind meist lediglich in temporären Ausstellungen zu sehen und sie können auch nicht »mal eben« im physischen Archiv angesehen werden, denn die Arbeit ist erst erfahrbar, wenn sie komplett installiert ist. Ein weiterer Punkt bei Installationen ist deren Ortsabhängigkeit und daraus resultierend ihre fortwährende Anpassung an neue örtliche Gegebenheiten, woraus im Endeffekt an jedem Ort eine eigene Ausprägung der Arbeit zu sehen ist, die vergangenen Ausprägungen aber nicht mehr im Original betrachtet werden können.⁸⁹ Die Wissenschaft versucht diese Arbeiten zunächst einmal durch Dokumentation im Gedächtnis zu behalten und sie in dieser abstrahierten und reduzierten Form zu bewahren. Auf die einzelnen Punkte, die für eine solche Aussage und Vermittlung dokumentiert werden müssten, möchte ich an dieser Stelle nicht näher eingehen da dies bereits im »Capturing Unstable Media Conceptual Model«⁹⁰ von V2_ sowie in meiner eigenen Arbeit »Medienkunst im Kontext«⁹¹ ausführlich behandelt wurde. Und auch die Frage, wie Interaktion eigentlich zu dokumentieren sei, möchte ich innerhalb dieser Arbeit außen vor lassen. Vielmehr geht es mir darum, was eine solche Abstraktion mit dem Projekt macht, welche Auswirkung es auf die Wahrnehmung des Projekts hat (auch wenn sie vielleicht nicht gänzlich beantwortbar ist). Kann eine Dokumentation eine interaktive Arbeit eigentlich verständlich machen?

Eine Dokumentation von Kunst ist, geht man nach Boris Groys, »per definitionem nicht Kunst, sie verweist nur auf die Kunst und macht gerade dadurch deutlich, daß die Kunst hier nicht mehr präsent und unmittelbar anschaulich ist, sondern vielmehr abwesend und verborgen.«⁹² Sie verleiht einer ansonsten flüchtigen Arbeit dadurch eine nachhaltige Existenz indem sie, nach Groys, ihre Existenz in die Geschichte einschreibt.⁹³ Jean-Marc Poinsoit umschreibt die Aufgabe einer Dokumentation von ephemeren Arbeiten, wie es neben prozessorientierten auch performative Arbeiten sind, sowie deren Vorbereitung und

gleiche Projekt ist, wenn man die Interaktionsmöglichkeiten, die Veränderbarkeit ausschaltet und die Seite sich selber und ihrer potentiellen Re-Kontextualisierung überlässt?

⁸⁹ vgl. Daniels 2004

⁹⁰ siehe [www_v2_capturing](#) 2004

⁹¹ Wiencek 2006

⁹² Groys 2003, S. 146

⁹³ vgl. Groys 2003, S. 152

Durchführung, als Verkörperung der Erinnerung an dieselbe bis zu einer erneuten Realisation⁹⁴, was den Vergleich mit einer Partitur nahe legt. Das Kunstwerk wird auf seine Informationen reduziert und in ein anderes Medium, nämlich dem für die Dokumentation gewählten, transformiert. Hierdurch erfolgt auch ein Dispositivwechsel. Der Vorgang ist dem der Digitalisierung ähnlich, nur dass die resultierenden Daten nicht die gleiche Basis haben und auf einem einheitlichen Medium vorliegen müssen. Die Digitalisierung wäre der nächste Schritt, also die Abstraktion der Abstraktion und »Angleichung« der Daten, die es ermöglicht, die verweisenden Daten weiterzuverarbeiten, miteinander zu verknüpfen und dadurch zu aktivieren. Damit findet aber auch eine komplette Entmaterialisierung der Arbeit statt. Wenn man bedenkt, dass bei der interaktiven Kunst sehr viel bereits in digitaler Form vorliegt, ist der Schritt zur Digitalisierung kein so großer mehr. Allerdings stehen wir hier eher vor dem Problem, dass das digitale Material u.U. noch gespeichert und verfügbar gemacht werden kann, eine adäquate Interpretation oder Verwendung allerdings nicht möglich ist. Dies macht wiederum eine Transformation in eine Dokumentation und damit eine Transformation in abstrahierte digitale Informationen über die Daten und ihre ursprüngliche Verwendung und Darstellung bzw. die Hard- & Softwarebasis, für die sie ursprünglich erstellt wurden, notwendig. Die Wahl des Mediums ist konstitutiv für die Dokumentation. Jedes Medium speichert Informationen mit seinen eigenen Mitteln und wandelt das zu »archivierende«, zu »dokumentierende« Material in seine eigenen Strukturen und medialen Eigenschaften um. Das bedeutet es findet immer eine Transformation statt, sei es beispielsweise von Geschichten in Text, von Leben in Film, von analog in digital, von materiell in immateriell, etc. Die Frage ist eher, ob ein Medium dazu geeignet ist, das abzubilden, zu archivieren, aufzunehmen, was man damit erhalten möchte. Insofern scheinen sich die digitalen Medien als Dokumentationsmittel anzubieten, da diese verschiedene andere Medien wie Text, Ton, Filme, Audio inkorporieren können aber auch nicht-linear funktionieren, also Interaktion ermöglichen und integrieren. Bei Prozessen stoßen aber alle Speichermedien an ihre Grenzen, diese lassen sich auch in zeitbasierten Medien lediglich als Momentaufnahmen darstellen oder abstrahiert beschreiben, sofern sie nicht innerhalb des Mediums und des entsprechenden Dispositivs ausgeführt werden können.

Was wird bei einer Dokumentation interaktiver Installationen und letztlich bei einer Digitalisierung derselben transformiert? Zum einen ist das der Raum (oder die räumliche Erfahrung), der entweder in eine Beschreibung, in Abbilder oder in eine Simulation, einen virtuellen, computergenerierten Raum umgewandelt wird. Das direkte Erlebnis innerhalb dieses Raumes, die körperliche Eingebundenheit des Betrachters und damit die Möglichkeit der individuellen User-Erfahrung gehen verloren. Ebenso wie die originale Schnittstelle, die

⁹⁴ oder, falls diese nicht stattfinden kann, für die »Ewigkeit«

diese Erfahrung erst möglich macht. Sie existiert lediglich noch in technischen Beschreibungen oder eben auch in Simulationen, die aber lediglich über die Vermittlung einer anderen Schnittstelle erfahrbar gemacht werden können. Der Möglichkeitsraum wird reduziert auf (formale) Beschreibungen, auf kumulierte, dokumentierte individuelle Erfahrungen der Betrachter, die lediglich eine Annäherung zulassen. Eine Abbildung, und sei es eine zeitbasierte, oder eine Beschreibung kann keine persönliche Erfahrung ersetzen, eine selektive Erinnerung – die eine Dokumentation immer darstellt, da sie das große Ganze immer nur in Ausschnitten und unter einem bestimmten Blickwinkel verzerrt wiedergibt und nicht einheitlich ist – kann nie ganz objektiv sein. Im Endeffekt geht der gesamte Kern einer Arbeit bei der Transformation verloren und wird durch Informationen über diese Wesenszüge ersetzt. Aber eine Dokumentation kann helfen, die Arbeit in Erinnerung zu behalten und Quellenmaterial für eine Auseinandersetzung mit derselben sein. Vieles wird demnach unserer Phantasie, unserem Interpretationsvermögen und der Auslegung des Dokumentationsmaterials überlassen, was, wenn das Projekt nicht mehr zugänglich oder aufführbar ist, zu großen Verzerrungen des Bildes führen kann. Dies bedeutet, dass eine solche Arbeit zwar durch eine Dokumentation vermittelt werden kann, aber durch die Transformation ein reduziertes Bild der Gesamtheit übrig bleibt.

1.4. Online-Vermittlung von Medienkunst

Wie kann nun eine solche Vermittlung aussehen?

Dieter Daniels beschreibt ein Vermittlungsparadox der Medienkunst:⁹⁵ die künstlerische Arbeit findet zwar in den elektronischen Medien statt, kann aber in seiner Vermittlung nur wenig vom Verbreitungspotential dieser Medien profitieren. Die Medialität ist vielmehr ein Hindernis, da sich diese Arbeiten nur unzureichend über klassische Text-Bild-Darstellung, wie es im Kunstbereich z.B. in einem Katalog gebräuchlich ist, vermitteln lassen. Für das Erfassen der Arbeiten ist oft eine Erfahrung der »medialen Qualität«⁹⁶ unabdingbar, oder zumindest das Wissen über die Möglichkeiten des Erfahrungsraums, den ein mediales Werk schafft, und dessen Beschaffenheit. In der textuellen Vermittlung dominiert die subjektive Beschreibung des Autors, die vom Leser nicht wirklich verifizierbar ist, da er aus einer Abbildung nicht einfach einen Überblick der sich in Zeit und gegebenenfalls Raum entfaltenden Arbeit verschaffen kann, die im unter Umständen auch noch auf Aktionen des Betrachters reagiert. Dies wäre bei einem Gemälde in begrenztem Maße sehr wohl der Fall,

⁹⁵ vgl. Daniels 2004, S. 90 ff

⁹⁶ Daniels 2004, S. 91

ist doch ein Vergleich zwischen der Abbildung und dem Text möglich.⁹⁷ Ein tiefer gehendes Verständnis einer zeitbasierten und möglicherweise interaktiven (reaktiven) Arbeit ist nur über eine Erfassung des Prozesses bzw. des Regelwerks, auf dem eine interaktive Arbeit aufbaut, oder der Kenntnis der zeitlichen bzw. räumlichen Ausprägungen bei zeitbasierten Arbeiten wie z.B. Videos sowie bei Installationen möglich.

Zum Verständnis von Medienkunst ist nach Daniels eine doppelte Kompetenz nötig: »Zum einen muss die Arbeit in Beziehung zur allgemeinen Kunstentwicklung ihrer Entstehungszeit gesehen werden – zum anderen auch im Kontext der Medienentwicklung, sowohl inhaltlich wie technisch.«⁹⁸ Sie steht also im doppelten Kontext von Theorie und Technologie und muss demnach auch bei ihrer Vermittlung in diesen Kontext gesetzt werden.

Aus diesem Wissen resultieren drei Thesen zur Vermittlung von Medienkunst:

- »1. Medienkunst muss multimedial vermittelt werden, um in ihren Zeit basierten, prozessualen und interaktiven Aspekten verständlich zu werden.
2. Medienkunst braucht eine spezielle Theorie, die Kompetenzen aus der Kunsttheorie, der Medienwissenschaft und der Medientechnik verbindet
3. Die multimediale Darstellung und die spezielle Theorie bedingen sich wechselseitig, sie sollten miteinander in Beziehung stehen, Idealerweise [sic!] in dem sie auf einer gemeinsamen Plattform publiziert werden.«⁹⁹

1.4.1. Worum geht es im Kern der Vermittlung von Medienkunst?

Beim Vermitteln von Medienkunst geht es zuerst einmal darum, die Arbeiten in irgendeiner Form für die interessierte Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dies kann durch (angemessene Re-)Präsentation der Arbeit einerseits und durch Dokumentation und Kontextualisierung derselben andererseits erfolgen. Gerade bei interaktiver Kunst, bei installativen Arbeiten besteht die Hauptaufgabe darin, die Erfahrung im Möglichkeitsraum der Arbeit, innerhalb des Regelwerks, das diese darstellt, die Zeitlichkeit zugänglich und nachvollziehbar zu machen. Hierfür ist es auch wichtig um die räumliche Ausprägung zu wissen und ein Verständnis für den Prozess, den die Arbeit ausmacht, zu gewinnen. Es geht also um das Setting des Projekts, um das, was zwischen Benutzer und Arbeit passiert. Doch gerade bei der Vermittlung der Erfahrung stoßen wir an Grenzen, ist diese doch nicht objektiv sondern lediglich subjektiv beschreibbar und damit immer nur eine Annäherung, eine

⁹⁷ Ich vernachlässige hierbei die Materialität von Malerei, die sich aus einer Reproduktion auch nur bedingt erschließt. Gerade Arbeiten von Künstlern wie Barnett Newman sagen dem Katalog quasi den Kampf an, da sie nur direkt vor dem Werk adäquat erfahrbar sind.

⁹⁸ Daniels 2004, S. 94

⁹⁹ Daniels 2004, S. 98

Momentaufnahme, eine Möglichkeit von vielen. Gerade auch die Zeitlichkeit vieler Werke ist nach Gregor Stemmrich eine interne, die jeder Besucher für sich wahrnimmt. Es gibt durchaus auch Arbeiten, wie die in der Literatur gern angeführte Installation »Present Continuous Past(s)« von Dan Graham (1974) ¹⁰⁰, die sich einer objektiven Beschreibung, wie sie ein externer Beobachter anfertigen könnte, schlichtweg dadurch entzieht, dass es keinen externen Beobachter sondern lediglich Teilnehmer gibt und die man ohne selber die Erfahrung innerhalb der Arbeit gemacht zu haben kaum beschreiben kann. An dieser Stelle kommt eine weitere Metaebene der Arbeit ins Spiel: die Idee, bzw. das Konzept. Wie die Arbeit genau funktioniert, kann man ohne eine persönliche Erfahrung kaum nachvollziehen, und auch dabei versucht der Betrachter für gewöhnlich, die Erfahrung in ein Konzept, das der Arbeit zu Grunde liegt zu abstrahieren, das Regelwerk, in dem er sich bewegt, zu erfassen und zu verstehen. Über die Überlegungen, die der Künstler bei der Erstellung der Arbeit angestellt hat, kann man sich den Kernaspekten, die die Arbeit ausmachen und dessen, was sie bewirken soll zumindest annähern. Dies gilt aber nur, wenn die Arbeit eine Trennung zwischen Konzept und Ausführung zulässt. Sind beide miteinander verwoben, können nach Stemmrich nur illustrative Beispiele in Form von z.B. Kommentaren, »Making Of« o.ä. angeführt werden, die helfen sollen einen vertiefenden Einblick in die betreffende Arbeit zu bekommen. Jedoch darf man neben den Fakten, die die Arbeit an sich und das Konzept beschreiben, den Theorie- und Entstehungskontext, sowohl was die zeit- und kunstgeschichtliche wie auch die technologie- und mediengeschichtliche Verortung der Arbeit nicht außer Acht lassen, die auch Dieter Daniels in seinem Aufsatz anführt. Medienkunst-Projekte müssen als Systeme gedacht werden.

Bei all dem handelt es sich letztlich um eine Kontextualisierung der Arbeiten anhand von zusätzlichem Material bzw. Informationen, die für das Verständnis relevant sein können.

¹⁰⁰ Ich möchte die Arbeit kurz skizzieren, damit klar wird, warum das oben ausgeführte Problem besteht und um ein Beispiel einer »schlechten« Beschreibung zu liefern, da sie nicht auf einer persönlichen Erfahrung, sondern auf Literaturrecherche bzw. der Werkbeschreibung des Künstlers selbst basiert. Die Installation besteht aus einem Raum, in dem zwei Wände verspiegelt und zwei Wände weiß sind. Zudem ist an einer Wand eine Kamera montiert und ein Monitor eingelassen. Die Spiegel zeigen das aktuelle Geschehen. Die Kamera nimmt das unmittelbare Geschehen davor wie auch die Reflektionen in den Spiegeln auf. Die Kamerabilder werden mit einer Verzögerung von acht Sekunden auf dem Monitor angezeigt. Wenn der Körper des Betrachters nicht das gesamte Bild einnimmt, so sieht der Besucher ein acht Sekunden altes Abbild seiner selbst und im Hintergrund, in der Reflektion des Monitors in den Spiegeln ein 16 Sekunden altes Bild von sich. Die Installation erschafft damit theoretisch einen unendlichen Rückgriff von Zeitkontinui innerhalb der Zeitkontinui mittels unendlicher Spiegelungen, die letztlich aber wohl nicht mehr wirklich im Bild erkennbar sind.

1.4.2. Was kann man unter Online-Vermittlung verstehen?

Das Internet eignet sich nicht nur für die Bereitstellung von Daten und die Darstellung zeitbasierter Medien, es ist vielmehr ein offener digitaler Raum und als ein solcher auch als diskursiver Raum zu denken. Ein Raum, in dem Wissen, in dem Bedeutung entstehen kann.¹⁰¹ Peter Haber unterscheidet Daten, Informationen und Wissen folgendermaßen: »Während Daten für sich genommen lediglich bedeutungslose Punkte in Raum und Zeit sind, entsteht Information dadurch, dass Daten zueinander in Beziehung gesetzt werden. Wissen wiederum entsteht aus dem Verständnis von Informationsmustern, also aus der Kontextualisierung von Informationen.«¹⁰²

Wie kann ein Online-Archiv als Vermittlungsmedium dienen? Die Antwort ist so simpel wie schwierig zugleich: die digitale Datensammlung, die auf Prozessierung harrt, muss aktiviert werden. Einige Beispiele hierfür wurden bereits genannt. Dazu gehörte das Einbinden der Daten in eine lineare Erzählung, die Verknüpfung, die Prozessierung und damit Interpretation der Daten, oder gar eine Re-Interpretation des Kunstwerks anhand der Aufzeichnungen aus dem Archiv, was den Schwerpunkt auf die Bewahrung der Idee legen und eine geeignete »Notation« voraussetzen würde. »Instead of considering data stocks simply as stocks, the point is to activate them discursively – i.e. information should be drawn from data and this information should be shifted discursively into a more comprehensive context of meaning.«¹⁰³ Auch durch die aktive Auseinandersetzung der User mit selbigen entsteht ein Mehrwert, denn sie schafft neue Verknüpfungen, neue Interpretationen der Daten und gleichzeitig neues Kontextmaterial. Die Möglichkeit einer lebendigen Auseinandersetzung sollte oberstes Ziel eines Online-Archivs als Vermittlungsmedium sein.

Ein Projekt der Medienkunst allein durch seine formale Beschreibung zu verstehen ist eher müßig, doch sie kann einen guten Ausgangspunkt bieten. Durch die Anreicherung und Verknüpfung dieser Daten, durch illustratives, ergänzendes Material »for thematic connectivity and possible discursive linkages, i.e. to place it in a context on the Internet itself«¹⁰⁴ wird ein tiefgreifenderes Verständnis des Projekts möglich. »By setting up comparisons and establishing connections on various places and from different points of view – correlations, confrontations and collision – expressive qualities are generated about connections in terms of significance that work in favor of understanding the expressive quality and the special aesthetics of the media art work in question.«¹⁰⁵ Durch die Verarbeitung und

¹⁰¹ vgl. Kapitel 1.3.

¹⁰² Haber 2004, S. 75

¹⁰³ Stemmrich 2005, S. 47

¹⁰⁴ Stemmrich 2005, S.48

¹⁰⁵ Stemmrich 2005, S.48; weitergehend ist festzuhalten, dass das Internet selbst schon einen Kontext für die Daten darstellt.

bewusste Zusammenstellung von Daten, dem Nachzeichnen von Verbindungen, der Reflexion der Informationen entsteht aus dem Ganzen mehr als die Summe seiner Teile. Mehr noch, im Idealfall könnte das Geflecht einer Sparte, das System, das Netz der medialen Kunst, ihrer Geschichte, ihrer Diskurse, mit all ihren Zusammenhängen nachvollziehbar gemacht und sogar neue Erkenntnisse aus den vorhandenen Daten gewonnen werden (Data Mining). Dies alles zeigt: Ein nacktes Archiv bietet lediglich das Ausgangsmaterial. Für eine Vermittlung muss es mit Werkzeugen gepaart werden, die eine Weiterverarbeitung, eine Auseinandersetzung und Verknüpfung der Daten ermöglichen.

Harald Krämer fordert in seinem Buch »Museumsinformatik und digitale Sammlung«, ein Archiv solle »durch die Entwicklung von möglichen Fragestellungen zur richtigen Antwort hinleiten«¹⁰⁶ Und auch Derrida definiert nach Tom Holert das Archiv nicht als Ort des Wissens, sondern als Ort, der das »Noch-Nicht« verwahrt, das Zukünftige, was noch nicht wissbar ist.¹⁰⁷ Dies benötigt einen intuitiven Zugang und eine lesbare bzw. interpretierbare Darstellung der Daten, aus der sich ein Mehrwert an Information gewinnen lässt. Eine solche Darstellung kann z.B. über Knowledge Discovery Tools erfolgen, wie sie bei netzspannung.org, einem Projekt des »MARS – Exploratory Media Lab« des »Fraunhofer Instituts für Medienkommunikation«, eingesetzt werden, durch die Darstellung und Etablierung von Querverweisen, durch neuartige Suchtools wie z.B. eine grafische Suche¹⁰⁸ o.ä. Beispiele für eine Nutzung dieser Tools wären, dass man herausfinden möchte, welche Arbeiten von einer bestimmten anderen Arbeit beeinflusst wurden, ob implizite oder explizite Verbindungen zwischen Künstlern bestehen, wo thematische oder geschichtliche Zusammenhänge bestehen – sei es, dass sie aus der gleichen Bewegung stammen, oder als Reaktion auf ein bestimmtes zeitgeschichtliches Ereignis gefertigt wurden – oder welche Arbeiten ähnliche oder gleiche technische Mittel anwenden. Diese Beispiele sind vor allem bezogen auf das Archiv als Recherchewerkzeug für den wissenschaftlichen Bereich.

Werfen wir noch einmal einen Blick von einer anderen Seite auf eine Online-Plattform, auf ein Online-Archiv. Im Endeffekt stellt dieses ein Setting, ein Displaysystem dar, das seinen Nutzern den Zugang zu künstlerischen Arbeiten bzw. den Dokumentationen derselben ermöglicht. Insofern könnte man dies zunächst einmal mit einem Ausstellungsdisplay vergleichen. Gerade weil viele Archive oder Plattformen »kuratiert« sind und nur eine Auswahl von Arbeiten aus einem Gesamtspektrum beherbergen, ist der Vergleich umso zutreffender. Der Ausstellungsraum wird durch eine grafische Oberfläche ersetzt, die Arbeiten werden zu Daten und Metadaten. Die grafische Oberfläche legt wie die Architektur die

¹⁰⁶ Krämer 2001, S. 171

¹⁰⁷ vgl. Holert 2002, S. 161; Dies rekurriert auch die Definition eines Archivs als Quelle, als Ausgangsmaterial für die Konstruktion der Gegenwart und der Zukunft auf.

¹⁰⁸ z.B. mittels Technologien von »in2« [siehe [www_in2_about 2008](#)]

Präsentationsform der Dokumentationen fest und regelt somit auch den möglichen Umgang mit den Daten, konstituiert das »Dazwischen« zwischen Nutzer und Werk. Im Wesentlichen wird die Vermittlung über die Schnittstelle, die Zugangsmöglichkeiten zu den Daten über die Kunstwerke konstituiert und basiert auf der Aufbereitung und Darstellung derselben.

»[...] mediating is not to be seen as essentially hierarchical – following the model of teacher and student – but should ideally be addressed as a network structure within which illustrative material, specialist knowledge and special competencies are localized and made accessible in various areas, while at the same time the needs of those people are considered who do not (yet) have these competencies.«¹⁰⁹ Letzteres kann beispielsweise durch verschiedene Interfaces geschehen, die durch ihre Funktionalität, ihre Darstellung, ihre Aufbereitung der Daten unterschiedliche Informationsmodi und Umgangsweisen mit den Daten erlauben. So kann ein spielerisches, exploratives Interface, das ein Stöbern im Angebot des Archivs ermöglicht, einen niedrighwelligen Zugang bieten, während Oberflächen, die eine Analyse der Daten oder eine Präsentation von Querverweisen auf Arbeiten innerhalb von diskursiven Zusammenhängen erlauben, die u.U. ein gewisses Maß an Vorwissen voraussetzen, eher auf »Experten« zugeschnitten sind. Hierbei können durchaus Strategien aus der klassischen Kunstvermittlung aufgegriffen werden, z.B. in Bezug auf die Vermittlung künstlerischer Strategien. Gerade durch experimentellere Schnittstellen, die künstlerische Strategien aufgreifen, könnten diese für einzelne Arbeiten noch einmal deutlich gemacht werden, indem eine Erfahrung damit vermittelt wird. Dies kann aber nicht auf einer übergreifenden Plattform geschehen, sondern muss spezifisch auf einzelne Arbeiten abgestimmt werden.

Eine Erkenntnis aus dem Bereich des E-Learning lautet: »Wer alleine vor dem Computerbildschirm sitzt,[...] kann nur begrenzt neues Wissen aufnehmen, wenn ihm niemand hilft, die Informationen richtig zu verorten. Erst wenn es gelinge, die Nutzer miteinander zu verbinden, eine Diskussion über den Lernstoff in Gang zu bringen, brächten die neuen technischen Möglichkeiten wirklich einen Gewinn für die bildungshungrige Kundschaft.«¹¹⁰ Diese Aussage ist auch auf Vermittlung in Online-Archiven übertragbar. Insofern wäre es sinnvoll, das Konzept des Web 2.0 bzw. der kollaborativen Wissensgenerierung aufzugreifen. »Web 2.0, coined by Tim O'Reilly in 2004, is the idea of mutually maximizing collective intelligence and added value for each participant by dynamic information sharing and creation.«¹¹¹ Einerseits kann man Communitys als Diskussionsplattformen für Nutzer des Archivs einrichten, wie dies am Beispiel von »Rhizome.org« erfolgreich demonstriert wird. Erkenntnisse aus den Diskussionen können im

¹⁰⁹ Stemmrich 2005, S. 41

¹¹⁰ Kirchgessner 2008, S. 22

besten Fall einen Mehrwert für die Plattform liefern und den Nutzern helfen, ihr Wissen zu vertiefen und zu festigen. Zum anderen könnte man, wenn man den Gedanken einer offenen Wissensgemeinschaft weiter denkt, auch die Erweiterung und Annotation durch die Fachcommunity zulassen, wie es z.B. netzspannung.org oder virtualart.at verfolgen. Dies bündelt nicht nur Wissen und Daten, sondern spart im Endeffekt auch noch Kosten, die für eine gänzlich redaktionelle Betreuung des Archivs zusätzlich aufgebracht werden müssten. Zudem hält es, eine entsprechende Beteiligung der Nutzer vorausgesetzt, die Datenbank aktuell und das Projekt am Leben.

Zusammenfassung

Online-Vermittlung füllt die Leerstellen bei der offline-Medienkunstvermittlung gerade für Forschung und Lehre aus, wo die Verfügbarkeit, die Nutzbarkeit und der Diskurs eine große Rolle spielen. Aber auch für den interessierten Laien kann sie einen interessanten Zugang zu Medienkunst bieten. Es geht letztlich um die Gestaltung einer (für die Zielgruppe) geeigneten Schnittstelle, um das »Dazwischen« zwischen Nutzer und Daten. Allgemein gesprochen ist es das Ziel, das »große Ganze« wie auch die einzelnen Projekte mit ihren Erfahrungsräumen für sich verständlich und begreifbar zu machen. Hier kommen die multimedialen Möglichkeiten der Darstellung im Web zum Tragen. Zudem soll möglichst neues Wissen generiert werden. Dabei spielt z.B. der sogenannte Serendipity-Effekt¹¹² eine Rolle, durch den es möglich wird, durch Verknüpfung von Informationen in einem semantischen Netz völlig neue Zusammenhänge zu erkennen. Durch die Eigenschaft der schnellen Aktualisierbarkeit des Webs wird es möglich den aktuellen Diskurs, die aktuellen Trends, den Zeitgeist zu erfassen und abzubilden. Online-Vermittlung muss aber komplementär zur personellen Vermittlung der Arbeiten gedacht werden. Eine persönliche Erfahrung des Projekts kann sie niemals ersetzen, aber sie kann sie sinnvoll ergänzen und mit ihren eigenen Qualitäten neue Sichtweisen auf die Projekte ermöglichen.

1.4.3. Online-Archiv und -Plattform als vermittelnder Zugang zur Medienkunst

Es gibt mittlerweile verschiedene Projekte und Ansätze, mediale Kunst im Internet zu vermitteln. Hierbei lassen sich grob Archiv und Plattform¹¹³ unterscheiden, wobei die

¹¹¹ Tol 2008

¹¹² zufällige Beobachtung von etwas ursprünglich nicht gesuchtem

¹¹³ Eine Definition einer Kunst-Plattform in einem Aufsatz von Eva Moraga beschreibt diese als »[...] naked infrastructure for collective context generation, content aggregation, and art community generation [...]«. [Moraga 2007, S. 107] Hier wird eine solche Plattform zur Vermittlung genutzt, kann, aber muss nicht unbedingt offen für Außenstehende sein. Im Fall von »Medien Kunst Netz« entsteht der Diskurs durch die

Übergänge fließend sind und viele Projekte beide Formen in sich vereinen. Als Unterscheidungsmerkmal kann meiner Meinung nach der Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung mit Medienkunst gesehen werden. Als Plattform würde ich jene Ansätze bezeichnen, die vom Diskurs ausgehen und die Arbeiten in eine Erzählung oder eine Diskussion einweben. Der Unterschied liegt also in gewisser Weise auch in der Kontextualisierung der Kunst. Beispiele für eine solche Form (wenn auch nicht als reinste Ausprägung) wären »Medien Kunst Netz«¹¹⁴, ein cross-medialer Ansatz der Medienkunstvermittlung, der eher den Charakter eines Lehrbuchs hat, bei dem verschiedene Medien aufeinander verweisen (z.B. Buch und Web) und der in Form von Aufsätzen renommierter Wissenschaftler eine historische Einordnung versucht¹¹⁵, oder »Rhizome«¹¹⁶, eine offene Plattform, die inhaltlich stark von ihrer Community abhängt, am Puls der Zeit agiert und versucht, historisch wertvolle Information zur aktuellen Medienkunst zu bewahren.^{117 118} Archive wie z.B. virtualart.at, oder V2_archive bieten zumeist einen direkten und spezifischen Zugang zu den Daten, die sie für gewöhnlich im ersten Schritt in Form von Informationen bzw. Fakten zu den Arbeiten zur Verfügung stellen, wobei hier die Unterschiede bei den Suchfunktionen und Darstellung der Ergebnisse, der weiteren Kontextualisierung der Daten, der thematischen Ausrichtung, der Zielgruppe sowie der Quelle des Contents liegen. Bei der Suche kann man eine scharfe und eine unscharfe, stöbernde Suche unterscheiden. Eine scharfe Suche wäre beispielsweise eine Volltextsuche, ähnlich einer Suchmaschine, oder ein Zugang über Listen (zu Künstlern, Werktiteln, Genres etc.). Diese kommen dann zum Tragen, wenn man nach etwas bestimmtem sucht. Eine unscharfe Suche hat kein klar spezifiziertes Ergebnis, sondern reicht von zufällig bis einen Bereich eingrenzend. Gerade durch Knowledge-Discovery-Tools – beispielsweise »Timeline« oder die Semantic Map – wie sie bei netzspannung.org eingesetzt werden, ist es möglich Bezüge aufzuzeigen, einen Überblick über ein bestimmtes Feld zu gewinnen und auf Arbeiten oder Informationen zu stoßen, die im Umfeld des Ausgangspunkts der Suche liegen. Die Kontextualisierung kann z.B. durch die Verknüpfung mit externen oder internen Informationen, durch die Einbettung in einen Diskurs mittels Verknüpfung von Essays, die

Aufsätze der eingeladenen Autoren und ist demnach geschlossen. Rhizome ist eine Community und dementsprechend offen.

¹¹⁴ www.medienkunstnetz.de

¹¹⁵ »Medien Kunst Netz« bietet neben der thematischen Kontextualisierung noch weitere Zugangsmöglichkeiten zu den Werken, die in Ihrer Datenbank recht knapp beschrieben sind, sowohl direkte als auch explorative/künstlerische.

¹¹⁶ www.rhizome.org

¹¹⁷ »Rhizome is dedicated to the creation, presentation, preservation, and critique of emerging artistic practices that engage technology. Through open platforms for exchange and collaboration, our website serves to encourage and expand the communities around these practices. Our programs, many of which happen online, include commissions, exhibitions, events, discussion, archives and portfolios.«
[www_rhizome_info_2008]

¹¹⁸ Die Beschreibung einiger Vermittlungsprojekte im Internet finden Sie im Anhang.

z.B. eine Arbeit besprechen oder das Thema der Arbeit behandeln (z.B. V2_archive), oder durch Diskussion und Kommentierung durch eine Community erfolgen. Die Quelle der Information kann eine Redaktion oder eine Community sein, in vielen Fällen gibt es beide Komponenten.

Entscheidend für die Ausrichtung eines Archivs ist die Herangehensweise und u.U. die institutionelle Einbettung desselben. Das Umfeld, in dem eine Plattform oder ein Archiv entsteht, hat, so meine Annahme, immer auch einen Einfluss auf die Sichtweise, auf den Blickwinkel auf die Arbeiten, auf das gesamte Feld, der sich auch in den Dokumentationen der Projekte niederschlägt. Zudem hat eine Einbettung in eine bestimmte Institution zumeist auch zur Folge, dass vor allem Arbeiten, die in einem Zusammenhang mit der betreffenden Institution stehen, bei dieser entstanden sind oder gezeigt wurden, ins Archiv aufgenommen werden, auch um die Tätigkeiten des eigenen Hauses zu dokumentieren. Dies ist beispielsweise bei V2_ oder bei der Ars Electronica der Fall, im Gegensatz zu z.B. netzspannung.org, die einen eher breiten interdisziplinären Ansatz verfolgen und eher die aktuellen Diskurse abbilden wollen, die auch außerhalb ihrer eigenen institutionellen Grenzen stattfinden. Die Institutspolitik, die Grundhaltung, die eigenen Schwerpunkte und Ansichtsweisen einer Einrichtung bestimmen maßgeblich die unsichtbaren archivarisches Entscheidungen. Damit wird durch den Blickwinkel dieser Einrichtung auch der virtuelle, archivische Kontext einer Arbeit, ja auch die Darstellung und Einordnung eines Projekts selber geprägt. Somit wird – für einen außenstehenden Nutzer unbemerkt – jede Arbeit durch die Brille der Institution und in höchst subjektivem Kontext präsentiert, womit bestimmte Bereiche des Feldes gefördert und wahrgenommen, andere ausgeblendet werden. Jean Marc Poinots Aussage zu Archiven für zeitgenössische Kunst lässt sich auch auf Archive der Medienkunst übertragen: »Viele Archive beschränken sich bezüglich ihrer Kriterien einzig auf den Bereich der Gegenwartskunst, aber sie implizieren andere Grenzen hinsichtlich der Medien, auf die sie sich konzentrieren, bzw. eines[sic!] kritischen Fokus, der bestimmte Richtungen oder Gebiete bevorzugt. Sozusagen instrumentalisieren sie ihre Dokumentationen, die aus einem kritischen Prozess hervorgehen, im Sinne der Verteidigung und Förderung gewisser Künstler/innen sowie spezieller Strömungen durch Ausstellungen, Publikationen und andere Aktivitäten.«¹¹⁹ Damit sieht Poinot diese Archive eher als Lieferant spezialisierter Daten denn geeignet, einen Überblick über das gesamte Feld zu geben. Dies veranlasst mich zum Vorschlag, die Positionierung, die Sichtweise der Institution deutlich zu machen und an die Dokumentation rückzubinden, um damit zur Objektivierung beizutragen und den Diskurs außerhalb der Institution nicht aus dem Blick zu verlieren. Es geht also um die Sichtbarmachung der Politik des Archivs. Im Folgenden möchte ich den institutionellen

¹¹⁹ Poinot 2006, S. 63

Kontext am Beispiel des Ars Electronica Archivs aufzeigen und überprüfen, wie dieses Dispositiv sich im Archiv abbildet. Daran möchte eine Überlegung anschließen, wie der institutionelle Kontext an die Dokumentation eines Projekts innerhalb eines digitalen Archivs rückgebunden werden könnte und dadurch die Grenzen zum Gesamtdiskurs in einem gewissen Maß geöffnet werden könnte, ohne den lokalen Fokus zu verlieren. Dazu gehört es meiner Meinung nach auch, die bei der Darstellung der Dokumentation künstlich aufrechterhaltenen Grenzen innerhalb dieser komplexen Einrichtung mit seinen verschiedenen Organisationsformen aufzubrechen, um auch eine noch weiter gehende interne Kontextualisierung der Arbeiten zu ermöglichen. Gerade bei der Ars Electronica, als eine der präsentesten und definitionsmächtigsten Institutionen im Bereich der Medienkunst halte ich eine solche institutionsreflexive Haltung ob ihrer thematischen und klassifikatorischen Leitfunktion im Bezug auf Medienkunst für die breitere Öffentlichkeit für notwendig.

2. Dispositivanalyse der Ars Electronica

2.1. Die Institution Ars Electronica

Die Schnittstelle von drei Bereichen – Kunst, Technologie und Gesellschaft – ist Fokus dieser Institution, um den all ihre Tätigkeiten oszillieren, wobei die Diskussion und Reflektion der (möglichen) gesellschaftlichen und kulturellen Auswirkungen, aber auch die Möglichkeiten und Veränderungen, die sich im Umgang mit neuen elektronischen/digitalen Technologien ergeben, im Vordergrund stehen. Dies war gleichsam die konzeptionelle Setzung von u.a. Hannes Leopoldseder, dem damaligen Landesintendanten des ORF Oberösterreich aus der Gründerzeit der Ars Electronica, die sich im Laufe der Zeit zu einem komplexen Gefüge entwickelte und unterschiedlichste Aufgaben und Bereiche rund um Auseinandersetzung mit der gewählten Thematik übernahm. Dabei soll ein Beitrag zur »besseren« Gestaltung von Gegenwart und Zukunft geleistet werden. Kunst wird hierbei als eine mögliche Form der Analyse und der Entwicklung von Verbesserungsmöglichkeiten betrachtet.

2.1.1. Geschichte und Grundidee der Ars Electronica

Die Ars Electronica begann im Jahr 1979 als Teil des Internationalen Brucknerfestes. Aus der Idee der »Elektronikmusikpopgruppe Eela Craig«¹²⁰ – wie Christine Schöpf, eine der Mitorganisatorinnen der Ars Electronica sie nennt –, das wissenschaftliche Symposium innerhalb der Festspiele zum Thema elektronische Musik zu veranstalten, anstatt sich mit dem für seine Zeit sehr progressiven Musiker Anton Bruckner oder dem Dichter Adalbert Stifter, zweier lokaler Ikonen, zu beschäftigen. Die Vorstandsdirektoren des Brucknerhauses signalisierten Interesse und suchten einen »elektronischen Medienpartner«, den sie im ORF Oberösterreich unter der Leitung von Hannes Leopoldseder fanden, der laut Christine Schöpf »immer am Thema Zukunft« interessiert war. Er entwickelte die »Vision« eines kontinuierlichen Festivals, das sich über dieses eine Symposium hinaus mit den oben bereits erwähnten Themen Kunst, Technologie und Gesellschaft auseinandersetzen sollte. »In Fachsymposien, Performances und mit Einbeziehung der Wissenschaft sollten Insider ebenso angesprochen werden wie die Stadtöffentlichkeit mit Open-Air-Events.«¹²¹ Zu einem solchen Event für die lokale Öffentlichkeit wurde die Klangwolke im Linzer Donaupark, die zu Beginn ein neues Erleben von Bruckners Musik im Stadtraum ermöglichen sollte. Mittlerweile ist sie

¹²⁰ Diese spielten einen Crossover aus Progressive-Rock, Jazz und Klassik mit christlichen Inhalten, und hatten im Jahr zuvor bereits im Zuge des bis dato inhaltlich wie auch künstlerisch auf die Musik Anton Bruckners ausgerichteten Brucknerfestes eine Pop-Messe aufgeführt

¹²¹ Schöpf 2004, S. 19

mit der visualisierten Klangwolke und der Kinderklangwolke noch ausgebaut worden.¹²² Die inhaltliche Grundkonzeption der Ars Electronica stammt aus der Feder von Hannes Leopoldseeder, dem Kybernetiker und Physiker Herbert W. Franke¹²³ sowie dem Elektronikmusiker und Komponisten Hubert Bognermayr (Eela Craig). Sie enthält bereits die meisten Grundideen, die bis heute in der Institution Bestand haben. Herbert W. Franke umschreibt den thematischen Ausgangspunkt wie folgt: »Mit der Elektronik ist ein progressives Element in unserer technischen Welt aufgetaucht, dessen Einfluß sich nicht auf Industrie und Forschung beschränkt, sondern in alle Lebensbereiche eingreift. Damit ist eine Entwicklung in Gang gekommen, die erstaunliche und phantastische Aspekte eröffnet, in anderen Belangen aber auch Kritik und Skepsis hervorruft. Die durch die Elektronik bewirkten Neuerungen betreffen insbesondere den Umsatz von Information – ihre Speicherung, ihre Verbreitung und ihre Verarbeitung. Die modernen elektronischen Massenmedien haben die Kommunikation auf eine neue Basis gestellt. Die Auswirkungen reichen bis in Denk- und Verhaltensweisen im privaten Bereich.«¹²⁴ Diese Entwicklungen sollten nach Franke nicht einfach unreflektiert Eingang in die Gesellschaft finden sondern hinterfragt werden. In der elektronischen Kunst – also einer Kunst, die »[...] Elektronik für gestalterische Zwecke im weitesten Sinn des Worts verwendet [...]«¹²⁵ – sieht er ein wichtiges Element zur Reflektion, da »[...] sich die typischen Kennzeichen dieser generativen Elektronik gerade dort, wo sie künstlerische Aufgaben zum Ziele hat«¹²⁶ offenbaren. Zudem bringt, so schrieb Franke in seiner Einführung zur Ars Electronica 1979, »die Verbindung zwischen Elektronik und Kunst einen bemerkenswerten Trend mit sich [...], nicht nur die Schranken zwischen einzelnen Kunstrichtungen und -sparten niederzureißen sondern auch Brücken zum täglichen Leben, zur Gesellschaft zu schlagen, weswegen sich diese insbesondere für die Untersuchung der gewählten Fragestellung zu eignen scheint.«¹²⁷ Franke dachte bei elektronischer Kunst insbesondere an die Anwendung von Elektronik in der Musik und an die neuen visuellen Möglichkeiten, die der Computer eröffnete – was sich später auch in den ersten Kategorien des Prix Ars Electronica widerspiegelte und in gewisser Weise aus der Mediengeschichte des Rundfunks ableitbar war, der sich plötzlich mit dem Computer konfrontiert sah – aber er hatte auch bereits »interaktive« Arbeiten im Sinn. Das besondere der Veranstaltung war damals, dass sie die Fragestellungen nicht im historischen Rückblick auf abgeschlossene Prozesse, sondern im Hinblick auf zukünftige Veränderung und Auswirkung, insbesondere in der Gesellschaft behandelt wurden und werden. »Gegenstand sind vielmehr Erscheinungen, die

¹²² Heute ist die Klangwolke nicht mehr Teil der Ars Electronica, sondern wird vom Brucknerfest ausgerichtet.

¹²³ heute wird dieser zusammen mit Frieder Nake u.a. als Pionier der Computergrafik gefeiert

¹²⁴ www_Franke 1979a

¹²⁵ www_Franke 1979a

¹²⁶ www_Franke 1979a

¹²⁷ www_Franke 1979

sich zwar heute schon abzeichnen, die aber erst in der Zukunft zur vollen Auswirkung kommen werden.«¹²⁸ Dies brachte und bringt heute noch mit sich, dass »die Methoden und Instrumente, die von den Referenten erläutert werden, [...] entsprechend der zukunftsorientierten Ausrichtung [sowohl der vorgestellten »Experimente« als auch der gesamten Veranstaltung; F.W.] nicht abgeschlossen [sind, F.W.] – vielleicht nicht einmal ausgereift und nicht unbedingt technisch perfekt.«¹²⁹, so Herbert W. Franke. Die Veranstaltung richtete sich mit Live-Demonstrationen von Anfang an an die Öffentlichkeit, sowohl an die lokale als auch durch Presse etc. an die internationale. Dies »[...] beruht auf der Einsicht, daß in einer demokratischen Gesellschaft auch die Betroffenen an der Diskussion über künftige Entwicklungen beteiligt sein sollen.«¹³⁰ Dieser Grundgedanke sollte 1996 im Ars Electronica Center in noch deutlicherem Maße umgesetzt werden.

Am Anfang wurde das Festival von der Linzer Veranstaltungsgesellschaft mbH (LIVA, Träger des Brucknerfestes) und dem ORF Landesstudio Oberösterreich gemeinsam ausgetragen. 1986 wurde mit einem Führungswechsel beim Brucknerhaus (und damit auch des Brucknerfestes) die Ars Electronica vom Brucknerfest und der Klangwolke abgekoppelt und erhielt einen eigenen Termin. 1987 wurde von Christine Schöpf und Hannes Leopoldseder vom ORF der Wettbewerb Prix Ars Electronica ins Leben gerufen¹³¹ und 1996 auf Initiative des Bürgermeisters Franz Dobusch das Ars Electronica Center nach einer Idee von Hannes Leopoldseder eröffnet. Zudem wurde bereits 1995 eine stadteigene GmbH als Trägergesellschaft für dieses Ausstellungshaus gegründet, die 1996 auch die Veranstalterposition für das Festival von der LIVA übernahm, sowie das Futurelab unter der Leitung von Horst Hörtnner. Für die Festivalthemen und das Programm sind seitdem der Geschäftsführer und künstlerische Leiter Gerfried Stocker (AEC) und Christine Schöpf (ORF) verantwortlich.

Die Institution Ars Electronica besteht – noch einmal zusammengefasst – aus vier Säulen, die jeweils ein bestimmtes Funktionsfeld abdecken und zunächst einmal organisatorisch unabhängig für unterschiedliche (gesellschaftliche) Zielgruppen agieren, die aber der gleichen Grundidee folgen und im Endeffekt synergetisch zusammenarbeiten: dem »Ars Electronica Festival« (seit 1979), dem internationalen Wettbewerb für Cyberarts »Prix Ars

¹²⁸ www_Franke 1979a

¹²⁹ www_Franke 1979

¹³⁰ www_Franke 1979

¹³¹ Hierzu ist anzumerken, dass sich ab 1984 bei der Ars Electronica ein Wandel vom Schwerpunkt auf spektakulären Aspekten der elektronischen Unterhaltung hin zu Überlegungen einer digitalen Kunst vollzog – ausgehend von Peter Weibels Medienoper »Der künstliche Wille«, die 1984 im Rahmen der Ars Electronica gezeigt wurde, und Hannes Leopoldseders Prognose einer Informations- und Wissensgesellschaft und des Einflusses der Computerkultur. Peter Weibel war 1986 Berater der Ars Electronica und von 1987 bis 1995 künstlerischer Leiter des Festivals und trug nicht unwesentlich zur künstlerischen Ausrichtung des Festivals bei. Im Jahr 1987 sollte Computerkultur als »fünfte Kulturtechnik« proklamiert werden. [vgl.Kraml 2000]

Electronica« (seit 1987), dem »Ars Electronica Center« als didaktisches Museum der Zukunft und örtliche Manifestation der Institution (seit 1996) und dem Forschungs- und Entwicklungslabor »Ars Electronica Futurelab« (seit 1995). Dennoch beeinflussen diese sich gegenseitig. Die Vereinigung der vier Bereiche macht auch die Besonderheit der Ars Electronica aus. »Erst durch dieses Zusammenspiel entstanden ein im Kulturbereich äußerst seltener Aktionsradius und ein Leistungsspektrum, in dem die Erwartungen an eine reale Vernetzung und Wechselwirkung mit den drei programmatischen Feldern (Kunst, Technologie und Gesellschaft einlösbar wurden.«¹³², so Gerfried Stocker. In gewisser Weise ist 2005 mit dem »Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung« noch eine weitere Säule hinzugekommen, die zwar »nur« in Kooperation mit der Ars Electronica steht und als eigenständiges Forschungsinstitut agiert, aber dessen Aufgabe unter anderem die Aufarbeitung des umfangreichen Archivmaterials der Ars ist. Dieses Institut steuert zu den vor allem nach außen und in die Zukunft gerichteten Aktivitäten eine historische, rückgewandte, reflektierende Perspektive bei, die sich zwar am Material der Institution orientiert, es aber mit dem »Gesamtdiskurs«, also auch mit den Entwicklungen außerhalb der Ars Electronica in Verbindung bringt.

2.1.2. Ars Electronica Festival

Diese jährliche Veranstaltung, die sich durch Interdisziplinarität und Offenheit auszeichnet, bildet die Grundlage aller anderen Aktivitäten der Ars Electronica. Sie bietet eine Plattform für die Auseinandersetzung mit jährlich wechselnden Themen, die, mit Blick auf die Zukunft, um die drei Schlagworte Kunst, Technologie und Gesellschaft oszillieren.

»Die thematische, an Erscheinungen der soziokulturellen Evolution orientierte Ausrichtung des Festivals (INFOWAR, UNPLUGGED)¹³³, die Erweiterung der Themen über digitale Technologien hinaus zu Gentechnik und Molekularbiologie (LifeScience, NEXT SEX)¹³⁴ die Explorationen in Grenzbereiche von Kunst und Wirtschaft (TAKEOVER)¹³⁵ und der damit einhergehende verstärkte Rekurs auf eine aktuelle, durch die mediale Präsenz von Technologie- und Wissenschaftsthemen gehypte Diskussion war natürlich auch ein Balanceakt: Es galt verstärkt darauf zu achten, die programmatische Kontinuität nicht am Hype selbst, sondern in der gesellschaftspolitischen Ausrichtung zu verankern.«¹³⁶ Neben der gesellschaftspolitischen Verankerung muss das Thema auch eine Basis in der künstlerischen

¹³² Stocker 2004a, S. 119

¹³³ 1998, 2002

¹³⁴ 1999, 2000

¹³⁵ 2001

¹³⁶ Stocker 2004a, S. 120/121

und wissenschaftlichen Auseinandersetzung haben, um für ein Festivalthema geeignet zu sein. Dies mag innerhalb der Community den Anschein erwecken, die Ars Electronica sei die letzte Ruhestätte für ein Thema, das schon einige Zeit in »Insiderkreisen« schwelte. Für die »allgemeine« Öffentlichkeit hingegen hat die Ars Electronica eine Art Leuchtturmcharakter, was medientechnologische Themen anbelangt, und damit auch eine Funktion des »Awarenessraisings«. Dies lässt sich gut an der Berichterstattung in den Medien ablesen.¹³⁷

Gerfried Stocker sieht im Festival eine Projektwerkstatt, einen Motor für weitere Aktivitäten, sowie einen Ort der Präsentation neuer Entwicklungen und Tendenzen im Bereich der (digitalen) Technologien bzw. insbesondere ihren Anwendungsfeldern.¹³⁸ Es ist aber auch ein Ort für neue Ideen und ein Ort des Austauschs, an dem Fachleute und »Entwickler« bestimmter (künstlerischer) Technologien oder Anwendungen sowohl untereinander als auch mit den potenziellen Nutzern, den »Kritikern« kommunizieren können. Gerade in der Konfrontation von Künstlern bzw. Theoretikern und Publikum ist das Festival als Katalysator für weitere Aktivitäten zu sehen. Beide Parteien sind hierbei gleichgestellt. Dies äußert sich beispielsweise dadurch, dass viel Wert auf Diskussion und Austausch gelegt wird und explizit eine Umgebung und Atmosphäre hierfür geschaffen wird. Das Festival ist der Platz für Work-in-Progress. Hierbei wird der Entstehungsprozess in die Vermittlung der Projekte mit einbezogen.¹³⁹

Die Präsentation und Diskussion eines Themas kann in Symposien, Ausstellungen, Performances und anderen Events passieren, wobei Peter Assmann bereits in einem Aufsatz von 1994 anmerkte, dass das Festival »[...] gleichsam aus der Eigendefinition heraus – eine sich permanent in ihren Grundstrukturen verändernde«¹⁴⁰ Veranstaltung ist. So erweiterte die Ars Electronica sukzessive den Kreis ihrer Kooperationspartner. Heute bezieht die Ars Electronica die meisten großen lokalen Kultur bzw. Kunst-Institutionen als Veranstaltungsorte und Kooperationspartner in das Festival mit ein. Es gibt sowohl formelle als auch informelle Plattformen auf der Ars Electronica. Zu den formellen zählen beispielsweise Konferenzen, interne (z.B. LBI Konferenz, das zweitägige kuratierte Themensymposium, die von Jurymitgliedern moderierten Foren als eine Präsentationsform für die Siegerarbeiten des Prix) wie externe. Daneben gibt es zumeist ein informelles Format. Im Jahr 2008 war es das »Ars Foyer«, welches wie schon seine Vorläufer »openX« und »electrolobby« – einem Festival im Festival – im Foyer des Brucknerhauses, dem Haupttagungsgebäude, stattfand und als offenes

¹³⁷ Als ein Beispiel kann hier das Thema »Good Bye Privacy« der Ars Electronica 2007 dienen. Denn plötzlich war das Thema der Privatheit, der persönlichen Daten im Internet etc. in aller Munde, was z.B. auch den Protestbewegungen gegen das damals zur Entscheidung stehende und umstrittene Gesetz zur Vorratsdatenspeicherung Aufmerksamkeit und damit einen Aufwind gab.

¹³⁸ Künstlerische und technologische Arbeitsprozesse werden als (temporäres) Endergebnis gezeigt und an die Öffentlichkeit gebracht werden, können aber auch direkt im Rahmen des Festivals stattfinden.

¹³⁹ vgl. Stocker 2004, S. 79 ff

Forum und Schnittstelle zwischen Besuchern und Gestaltern des Festivals konzipiert war. Zudem gibt es verschiedenste Ausstellungen und Events, Performances, Konzerte, Projekte im öffentlichen Raum, sowie ein Vermittlungsprogramm unter dem Motto »We guide you«. Um einen Eindruck einer aktuellen Ausprägung des Festivals zu vermitteln, möchte ich auf einen Strukturplan verweisen, der den Aufbau des Ars Electronica Festivals 2008 abbildet.¹⁴¹

Wichtig ist, dass alle Veranstaltungen kuratiert werden. Das Gros wird nicht von den Veranstaltern übernommen, sondern von Personen, die diese für bestimmte Teilprojekte als Kuratoren oder Organisatoren ausgewählt haben. Zum Festival wird ein Katalog veröffentlicht (Print und Online im Archiv), der kurze Aufsätze der Vortragenden des Symposiums zu ihrem Thema, sowie Informationen zu allen Elementen des Festivals enthält (abgesehen von der Cyberarts-Ausstellung, die separat mit dem Prix dokumentiert wird).

2.1.3. Prix Ars Electronica

Der Prix Ars Electronica ist ein internationaler Wettbewerb für »CyberArts« und sieht sich selbst als »[...]interdisziplinäre Plattform für alle, die den Computer als universelles Gestaltungsmedium in ihrer künstlerischen Arbeit an der Schnittstelle zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft einsetzen.«¹⁴² Verliehen wird die goldene Nica, die mittlerweile den Status des Oskars für CyberArts erreicht hat. Der Computer als Arbeitswerkzeug scheint aber nicht mehr unbedingt eine Voraussetzung für die Teilnahme oder den Erfolg bei diesem Wettbewerb zu sein, beurteilt man die Gewinner der letzten Jahre, unter denen durchaus einige Arbeiten vertreten sind, die nicht explizit mittels eines Computers erstellt wurden.¹⁴³ Auch in ihrer Definition von interaktiver Kunst macht die Jury eine Arbeit nicht mehr vom Computer als Vermittlungsmedium abhängig. Dennoch nutzt das Gros der Arbeiten auf irgendeine Art und Weise dieses Medium. Generell definiert Christine Schöpf die Zielgruppe, die angesprochen werden soll, als Künstler, Wissenschaftler oder Experten abseits des industriellen Mainstream, die das von ihnen verwendete Medium insbesondere im Hinblick auf Verbesserungsmöglichkeiten, der Kann- und Soll-Ebene,

¹⁴⁰ www_Assmann 1994

¹⁴¹ siehe Abbildung 1. Für eine komplette Programmübersicht besuchen Sie bitte <http://www.aec.at/de/festival2008/program/content.asp>, abgerufen am 17.09.2008

¹⁴² www_aec_prix_about

¹⁴³ z.B. »Image Fulgurator« von Julius von Bismarck, Goldene Nica der Kategorie »Interaktive Kunst«, 2008: eine Arbeit die mittels einer durch einen Blitzsensor ausgelösten Blitzprojektion ein Bild auf ein Objekt projiziert, das dann auf den Fotos der Fotografen, die dieses Objekt fotografieren, zu sehen ist, und dieses dementsprechend manipuliert; oder die Theo Jansens Serie »Strandbeesten«, Sonderpreis der Jury im Bereich »Interaktive Kunst« 2005: hierbei schafft Jansen windkraftgetriebene, auf Sand gehfähige Skelette aus Verlegerohren.

Struktur Ars Electronica Festival 2008

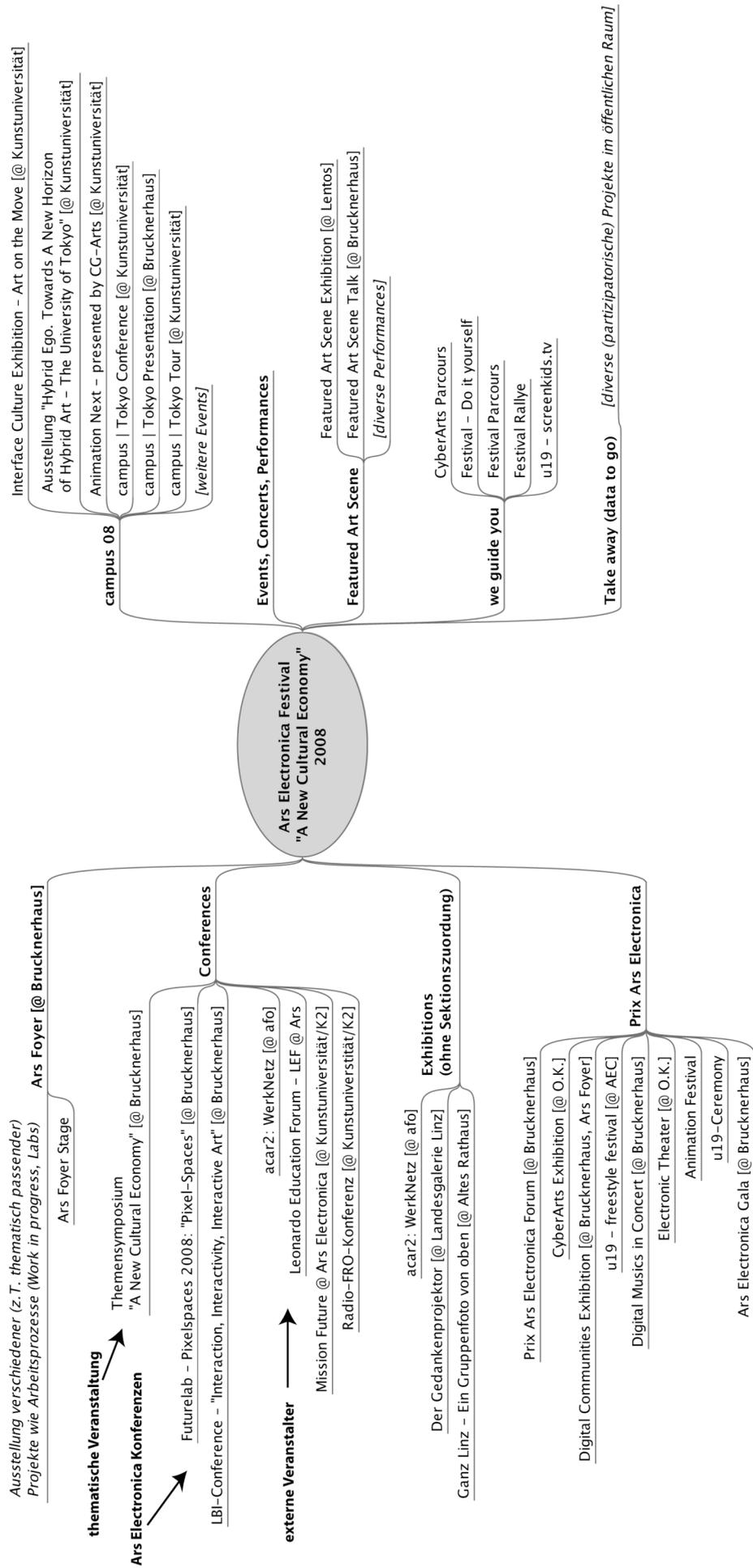


Abbildung 1: Struktur der Ars Electronica 2008 zum Thema »A new Cultural Economy«

befragen und den Diskurs dahingehend lenken.¹⁴⁴ Der Prix ist organisatorisch zunächst vom Festival getrennt.

Im Gegensatz zum Festival ist der Wettbewerb juriert und lebt von den Einreichungen der Künstler selbst. Innerhalb der Institution Ars Electronica vertritt der Prix die Seite der Kunst mit einem Best-of-Charakter und hat die Funktion eines Trendbarometers für Kunst und Technologie. Er ist ein Instrument, um am Puls der Zeit zu bleiben und dient »[...] somit als zentrales Werkzeug in der langjährigen Themenführerschaft der Ars Electronica«¹⁴⁵, die diese zumindest für sich beansprucht.¹⁴⁶ Wichtig ist hierbei, dass die Ars Electronica keine Trends setzt, sondern diese aus den Arbeiten der Künstler aufspüren und hervorheben möchte.¹⁴⁷ Der Input kommt dementsprechend von außen und beeinflusst auf lange Sicht auch die Themenfindung beim Festival, das sich auch an den Diskursen in der »Praxis« orientiert. Genauso gibt es nach Gerfried Stocker aber auch umgekehrte Reaktionen, dass Einreichungen sich am ausgerufenen Thema orientieren und dieses reflektieren.

Der Erfolg des Prix Ars Electronica hängt in großem Maße an der internationalen Expertenjury, hat sie doch die Aufgabe, die Trends aus den Einreichungen herauszufiltern. Die Jurymitglieder werden von der Ars Electronica auf Grund ihrer Fähigkeiten und Erfahrungen ausgewählt und wechseln jedes Jahr, um neue Sichtweisen zu ermöglichen.¹⁴⁸ Dies führt aber auch zu jährlich wechselnden Ansätzen bei der Betrachtung der Inhalte. In ihren Entscheidungen kann die Gruppe losgelöst von der Institution Ars Electronica agieren. »Die Trends und Richtungen, die letztlich in der Auswahl ausgezeichnet werden, liegen einerseits in der Bandbreite der Einreichungen des jeweiligen Jahres begründet, andererseits sind sie das Ergebnis dessen, wie die Jury zu einem gemeinsamen Schluss kommt. Dieser Prozess kann nicht gänzlich objektiv sein; auch darf man weder die Einreichungen noch die von der Jury getätigte Auswahl als wirklich umfassenden und repräsentativen Querschnitt des weiten Feldes der interaktiven Kunst ansehen.«¹⁴⁹ Im Zuge des Auswahlprozesses formuliert die Jury einer Kategorie in jedem Jahr eine Definition dessen, was ein Werk der Kategorie ausmacht. Dies geschieht auf Grundlage der eingereichten Arbeiten. Ein meiner Meinung nach entscheidender Punkt in der Bewertungsprozedur ist, dass die Vorauswahl der Arbeiten

¹⁴⁴ vgl. Schöpf 2004a, S. 114

¹⁴⁵ Leopoldseder, Schöpf, Stocker 2004, S. 9

¹⁴⁶ Hier wäre zu hinterfragen ob dem tatsächlich so ist. Siehe Anmerkung im Abschnitt zum Ars Electronica Festival.

¹⁴⁷ Auch wenn dies zum Teil die Folge hat, dass, wenn in einem Jahr eine bestimmte Art von Arbeit gewinnt, im kommenden Jahr mehr Künstler ähnliche Arbeiten einreichen, in der Hoffnung, damit den Geschmack der Jury noch einmal zu treffen.

¹⁴⁸ So sitzen sowohl Künstler (z.B. frühere Prix-Preisträger), als auch Techniker mit handwerklicher Expertise, Kunsthistoriker, Theoretiker, Journalisten oder Organisatoren zusammen in einer fünfköpfige Jury, um dem interdisziplinären Charakter verschiedener Kategorien, z.B. der interaktiven Kunst, gerecht zu werden. Gemeinsam ist ihnen ein Interesse an der neuen Medienkunst.

von zwei Jurymitgliedern getroffen wird, während die restlichen Jurymitglieder nur den bereits vorselektierten Teil der Gesamtheit der Arbeiten als Bewertungsgrundlage zu Gesicht bekommen.

Der Prix Ars Electronica wird in unterschiedlichen Kategorien vergeben: Im Jahr 2008 waren dies folgende: Computer Animation / Film / VFX, Interactive Art, Digital Musics, Hybrid Art, Digital Communities, u19 - Freestyle Computing sowie der Media.Art. Research Award.¹⁵⁰ Die Bildung der Kategorien ist neben der Auswahl der Jury ein weiteres Steuerelement der Institution Ars Electronica. Mit deren Setzung reagiert diese auf Entwicklungen innerhalb der Szene. So ist die Ars Electronica bestrebt, die am interessantesten erscheinenden Richtungen oder die, denen sie am meisten Potential zuschreibt, hervorzuheben und zu verfolgen.¹⁵¹ Dies führte in der Geschichte des Prix schon zu manchen Wechseln innerhalb der Kategorien bzw. zur Schaffung neuer Kategorien. Zudem dienen die Kategorien zur weiteren Schärfung bzw. Bildung des Profils.¹⁵²

Die Ergebnisse des Prix Ars Electronica werden jedes Jahr in Buchform durch das Cyberarts-Kompendium, durch eine DVD mit Dokumentationen der Sieger-Arbeiten unterschiedlicher Kategorien, den Animationsfilmen und dem Kompendium in elektronischer Form, sowie in Form der Cyberarts-Ausstellung und gegebenenfalls Performances innerhalb des Ars Electronica Festivals an die Öffentlichkeit gebracht. Die Inhalte des Kompendiums werden zudem im Online-Archiv Ars Electronica frei zugänglich gemacht.

Wie hängen aber nun Prix und Festival zusammen, die ja eigentlich unabhängig voneinander agieren? Eine der wichtigsten Repräsentationen des Prix ist neben Performances oder der u19-Ausstellung im Ars Electronica Center die Cyberarts-Ausstellung, die seit 1998 im O.K.¹⁵³ Centrum für Gegenwartskunst stattfindet und im Auftrag der Ars Electronica von den Hauskuratoren dieser Institution betreut werden. Zudem findet die Preisverleihung der Goldenen Nicas mit einer Gala im Rahmen des Festivalprogramms statt. Damit wird der Prix direkt in den Kontext des Festivals gestellt und mit den thematischen Auseinandersetzungen und weit gestreuten Aktivitäten des Festivals zusammengebracht, bzw. wird als eine Einheit mit diesen wahrgenommen, und nicht unbedingt als getrennte Säule, die es für die Institution Ars Electronica eigentlich darstellt.

¹⁴⁹ www.jurystatement_interaktive_kunst2004

¹⁵⁰ Auf die Entwicklung der Kategorien werde ich im Abschnitt zur Historisierung von Medienkunst noch näher eingehen.

¹⁵¹ So war z.B. Netzkunst über einen längeren Zeitraum wichtig. Als die Ars Electronica allerdings merkte, dass der soziale Raum des Internets in ihren Augen dominierender wurde, tauschten sie die Kategorie »Net Vision / Net Excellence« durch die Kategorie Digital Communities aus, so Gerfried Stocker im Interview. [Interview mit Gerfried Stocker, 08.09.2008, Ars Foyer]

¹⁵² So wurde z.B. von Anfang an Videokunst außer Acht gelassen und der Schwerpunkt auf mit dem Computer gefertigte Kunst, also im Bewegtbildbereich, auf Computeranimation gelegt.

¹⁵³ Offenes Kulturhaus Oberösterreich

Die Entscheidung der Jury ist für die Cyberarts-Ausstellung im O.K. bindend, die ausgestellten Arbeiten müssen auf jeden Fall Preisträger sein, also mindestens eine Anerkennung erlangt haben. Das Ausstellungshaus an sich hat vor allem ein Mitspracherecht auf der Organisationsebene und im Hinblick auf die Ausstellungsgestaltung. Am Ende bestimmen aber recht pragmatische Entscheidungen der Ausstellbarkeit wie der Preis, die räumlichen Möglichkeiten o.ä., oder aber institutionspolitische Entscheidungen der Ars Electronica¹⁵⁴, ob und in welcher Form eine Arbeit in die Ausstellung kommt. Der Umsetzungs- und Entwicklungsprozess der Ausstellung im O.K. erfolgt nach Auskunft des Museums in Zusammenarbeit zwischen dem Ausstellungshaus und den jeweiligen Künstlern. Die Platzierung spielt für die Präsentation innerhalb der Schau keine Rolle, jedes Werk wird gleich behandelt.

2.1.4. Ars Electronica Center

Mit dem Ars Electronica Center – einem futuristischen Science Center – hat die Institution 1996 eine dauerhafte örtliche Manifestation als »Museum der Zukunft« bekommen, das innerhalb des Gesamtgefüges eine didaktische Funktion übernimmt. In der Ausstellung, die sich an ein breites Publikum richtet, werden prototypische Interface-Technologien vorgestellt und sehr stark auf virtuelle Realität gesetzt. Technik wird nicht versteckt, sondern in Anwendungen zugänglich gemacht, entmystifiziert. Dabei spielt die interaktive und personelle Vermittlung eine große Rolle, die dem Besucher die Angst vor dem Umgang mit dieser Technik nehmen und zu einer intensiven Auseinandersetzung und aktiven Verwendung derselben hinführen soll.¹⁵⁵ Peter Higgins vom Land Design Studio in London bezeichnet diesen Ansatz als »minds on«, bei dem es vornehmlich um Kernkonzepte geht und darum, dass Denkprozesse entwickelt werden. Die Besucher sollen durch die Exponate ermutigt werden, selbstständig Fragen zu entwickeln und nach Antworten zu suchen und durch diese Auseinandersetzung zugleich etwas über ihre Lebensumwelt zu erfahren und diese zu verstehen.¹⁵⁶ Das Center soll das Anliegen der Ars Electronica wie auch die gesellschaftlichen Implikationen von Medienkunst – Medienkultur und Medienkompetenz – an das lokale Publikum vermitteln. Hierfür steht, geht man nach Gerfried Stocker, die Einrichtung eines Medienkunst-Labors zentral, denn ein »Museum der Zukunft« solle insbesondere ein Ort der Produktion sein.

¹⁵⁴ Eine Arbeit kann beispielsweise auch im Rahmen der Festivalsausstellung gezeigt, oder aber dem AEC vorbehalten werden.

¹⁵⁵ vgl. Stocker 2004a, S. 133/134

¹⁵⁶ »Minds-On: Activities focus on core concepts, allowing students to develop thinking processes and encouraging them to question and seek answers that enhance their knowledge and thereby acquire an understanding of the physical universe in which they live.« [www_Christensen 1995]

Aktuell kann man sich in der Ausstellung mit Informations- und Kommunikationstechnologien beschäftigen, virtuelle Welten erleben oder »neue« Formen von Mensch-Maschine-Interfaces ausprobieren, die unterschiedliche Sinne involvieren. »Gullivers Welt«, ein weiterer Bereich der Ausstellung, ist eine Spieleumgebung, bei der es um die Mitgestaltung einer virtuellen Welt mittels verschiedener interaktiver Mittel und unter Einsatz diverser moderner Techniken wie z.B. RFID, Greenbox u.a. geht. Es gibt zudem einen Ausstellungsteil mit Laborcharakter, der speziell für Kinder konzipiert wurde und bei dem es unter anderem um Robotik und Sensortechnik geht, sowie einen Ausstellungsbereich für die Sparte »u19 - freestyle Computing« des Prix Ars Electronica.

Im Januar 2009 wird der Neubau des Ars Electronica Centers eröffnet werden. Die neu konzipierte Dauerausstellung unter dem Motto »Neue Bilder vom Menschen« wird Themen behandeln, die in den letzten Jahren seit der Eröffnung des »alten« AEC bereits im Festival virulent geworden sind. Zentral stehen dabei moderne bildgebende Verfahren, die die Grenze des menschlichen Sehens überschreiten, wie beispielsweise die Elektronenmikroskopie. Neurowissenschaften, Mikrobiologie, Genetik, Robotik und Bionik, Life-Science, Protetik. All dies soll im neuen Ars Electronica Center zusätzlich zu den digitalen Technologien erfahrbar und ausprobierbar sein – ethische Fragen und Bedenken sind meines Erachtens gerade im Hinblick auf Genmanipulation vorprogrammiert, unter Umständen sogar gewollt. Insgesamt wird es um die Grenze zwischen Mensch und Maschine gehen.¹⁵⁷ Zudem wird das Futurelab mit in das Center integriert und auch die Möglichkeit einer Öffnung von Teilbereichen des Labs zur Ausstellung hin bestehen, sodass Forschung und Vermittlung nicht nur symbolisch, sondern auch räumlich vereint werden.

2.1.5. Ars Electronica Futurelab

Das Futurelab repräsentiert die vierte Säule der Ars Electronica: die Forschung. Gleichzeitig ermöglicht es den Transfer von künstlerischer Kompetenz zur Wirtschaft und Wissenschaft. Es ist ein interdisziplinäres¹⁵⁸ Medienkunstlabor, das künstlerische und technologische Forschung und dementsprechend diese beiden Arbeitsweisen vereint und das Spannungsfeld der drei Pole der Ars Electronica – Kunst, Technologie und Gesellschaft – untersucht. Damit etabliert sich die Ars Electronica auch als ein Ort der Produktion, wie es ja eine der zentralen Ideen war und ist. Am Anfang war das Futurelab vor allem für die Kreation der interaktiven Installationen der Ars Electronica zuständig, heute arbeitet es

¹⁵⁷ Die Quelle dieser Informationen ist eine Präsentation des Konzepts für den AEC-Neubau von Gerfried Stocker und Hannes Leopoldseder im Rahmen des Ars Foyer, 08.09.2008, 17:00 Uhr

¹⁵⁸ nach eigenen Angaben arbeiten dort u.a. »Computerkünstler, Informatiker, Physiker, Medien- und Produktgestalter, Architekten, Game Entwickler, Telematiker, Soziologen, Kunsthistoriker, Kultur- und Kommunikationswissenschaftler« [www_futurelab]

schwerpunktmäßig für und kooperiert mit internationalen, externen Auftraggebern, sowohl aus dem universitären Bereich als auch aus der Privatwirtschaft. Schwerpunkte der Arbeit bilden Medien-Performances, Medienkunst und Architektur, Informationsdesign sowie Ausstellungsgestaltung.¹⁵⁹ Die Rückbindung an das Ars Electronica Festival erfolgt neben den offensichtlichen Beiträgen zur Dauerausstellung des Ars Electronica Centers in Form des jährlichen Symposiums »Pixelspaces«, in der aktuelle Themen rund um die Schnittstelle von künstlerisch-kreativer Medienproduktion und Technologieforschung aus der Sicht von Atelier-Laboren bearbeitet und öffentlich diskutiert werden. Diese Konferenz wird meist von einer vom Futurelab kuratierten Ausstellung begleitet. Im Jahr 2007 ging es beispielsweise um die »[...] sich abzeichnende Übertragung von Strategien und Methoden der Community Informatics auf Location Based Services.«¹⁶⁰

Um den Einfluss der Ars Electronica noch einmal zu verdeutlichen möchte ich Martin Sturm, Leiter des Offenen Kulturhauses (O.K.), zitieren:

»Ars Electronica ist ein Paradebeispiel dafür, wie Kunst und Kultur als wichtige zukunftsweisende gesellschaftliche Codes und Sub-Systeme sichtbar gemacht und nachhaltig positioniert bzw. verankert werden können. Die enorme Veränderung unserer Seh-, Denk- und Handlungsweisen durch die digitale Revolution und die damit einhergehende Produktion immer neuer medialer Wirklichkeiten war von Anfang an ein zentrales Thema des Festivals. Der kulturelle und künstlerische Anspruch des Festivals bot dabei den notwendigen Freiraum für eine ebenso spielerische wie kreative, aber auch kritische Auseinandersetzung mit medienpolitischen Entwicklungen, die sonst ausschließlich ökonomisch verhandelt werden. Gleichzeitig wurde durch die Einführung des Prix Ars Electronica als Preis und Ausstellungsformat deutlich gemacht, welche Auswirkungen die Entwicklung digitaler Werkzeuge und Netzwerstrukturen auf die künstlerische Praxis hat. Ars Electronica ist es jedenfalls durch die jahrelange, konsequente Arbeit nachhaltig gelungen, ein kulturelles, zukunftsorientiertes Image für die Stadt Linz und darüber hinaus für die ganze Region Oberösterreich aufzubauen.«¹⁶¹

¹⁵⁹ vgl. [www_futurelab](http://www.futurelab)

¹⁶⁰ [www_pixelspaces](http://www.pixelspaces) 2007

2.2. Die Rolle der Ars Electronica bei der Historisierung und Vermittlung von Medienkunst

Hier wäre als erstes die Frage angebracht: Historisiert die Ars Electronica mediale Kunst überhaupt? Denn so wie die Ars Electronica sich nach außen darstellt und kommuniziert, stellt sie weniger die Frage der Herkunft und Entwicklung des heutigen Stands im Bezug auf mediale Kunst und den Einsatz von digitalen Technologien, sondern die Frage »wo führt das hin?«, also einem zukunftsgerichteten Blick. Zudem ist die Ars Electronica in erster Linie ein Festival, ein Trend-Scout für aktuelle Strömungen in der Medienkunst, eine Vermittlungsinstitution für mediale Kompetenz und Verständnis für gesellschaftliche Implikationen aktueller und zukunftsgerichteter Medientechnologien, wie auch ein Produktionsort für selbige. Damit ist es, anders als z.B. ein Museum, kein oder nur in geringerem Maße ein Ort der Sammlung und Bewahrung »historisch wichtiger« und erhaltungswürdiger Arbeiten und Projekte, sondern ein Ort des aktuellen Diskurses. Allerdings hat die Ars Electronica, wie teilweise auch schon aus dem Zitat von Martin Sturm (siehe oben) deutlich wurde, Pionierarbeit im Bezug auf die Sichtbarmachung und Positionierung elektronischer und digitaler Kunst und der Thematik der gesellschaftlichen Veränderung durch digitale Technologien geleistet, lange bevor die etablierten Institutionen, die diese Kunstrichtung zunächst auch zu meiden versuchte, auf den Zug aufsprangen.¹⁶² Der Kunsthistoriker Edward A. Shanken konstatiert in seinem Aufsatz »Historizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon«, dass die geschichtlichen, kritischen oder theoretischen Texte im Bezug auf Kunst, Wissenschaft und Technologie mit einigen Ausnahmen wie z.B. Oliver Grau, Erkki Huhtamo oder Tim Duckery von den Künstlern dieses Feldes selbst geschrieben wurden, da die Kritiker und Kunsthistoriker bis Mitte der 1990er nicht viel Material zu diesem Thema generierten.¹⁶³ Aber eben auch Festivals wie die Ars Electronica haben als Diskursplattformen zur Theoriebildung beigetragen, allerdings weniger auf die Geschichte fokussiert. »Curatorial practice has made important contributions historically, including the production of exhibition and exhibition catalogs by Burnham, [...], and others F.W.] who have also made contributions to exhibition theory with respect to curating electronic media. Festivals including SIGGRAPH, ISEA, and Ars Electronica, and major exhibitions at the ZKM also have provided important forums for discourses pertaining to AST [art, science and technology, F.W.], though the proceedings and catalogs generated by these events typically have focused more on practice, criticism and theory than on history.«¹⁶⁴ Letztere Tendenz bestätigt sich auch in den Veröffentlichungen der Ars Electronica.

¹⁶¹ Mag. Martin Sturm über die Ars Electronica, in: Leopoldseeder, Schöpf, Stocker 2004, S. 13

¹⁶² ... und damit die Entwicklung entsprechender Bewahrungsstrategien in Gang setzten bzw. verstärkten.

¹⁶³ vgl. Shanken 2007, S. 45/46

»Moreover, throughout history, artists have created and utilized technology to envision the future, not just of art but of culture and society in general. Unfortunately, the history of art has neglected to incorporate this visionary conjunction of AST into its canon in any systematic way.«¹⁶⁵ Insofern haben Festivals wie die Ars Electronica – oder gerade die Ars Electronica, die den Einfluss der Technologien auf die Gesellschaft zu ihrem Leitthema erhoben hat – buchstäblich eine Verpflichtung, die Geschichte des von ihnen vertretenen (künstlerischen) Feldes zu schreiben. Denn wer, wenn nicht diese Festivals, verfügen über das Material, die Informationen und Dokumentationen, auf deren Basis eine Geschichtsschreibung der z.T. mittlerweile nicht mehr aufführbaren Arbeiten aus der Frühzeit der digitalen Kunst aber auch für aktuelle Arbeiten, die nicht den Eingang in klassische Kunstinstitutionen finden und für die Festivals immer noch zu den wichtigsten Präsentationsorten gehören, möglich ist.¹⁶⁶

In gewisser Weise kann man sagen, dass die Ars Electronica Medienkunstgeschichte »im Kleinen«, also innerhalb ihrer eigenen Grenzen schreibt. Der abgedeckte Bereich ist allerdings schon recht umfangreich wenn man bedenkt, dass es zumindest das Festival seit 1979 gibt. Innerhalb der selbstgewählten Grenzen kann man somit durchaus zeitliche Entwicklungen nachvollziehen und Bezüge herstellen, die dem »master narrative«, wie Shanken es nennt und das es seiner Meinung nach noch zu entwickeln gälte, gegenüberstehen. Allerdings werden die Bezüge zum »Gesamtdiskurs« und den historischen Vorläufern innerhalb und außerhalb der Ars Electronica derzeit leider nicht hergestellt. Zudem findet durch die kontinuierliche Auswahl sowie durch das Archiv und die Publikationen als »dauerhaft« einsehbare Zusammenstellung eine »Kanonisierung« der Medienkunst innerhalb des behandelten Teilbereichs statt. Es wird ein Datenset geschaffen, auf dessen Basis ein Diskurs möglich wird.¹⁶⁷ »Discourse depends on and necessitates that participants in it agree that they have a more or less coherent subject to respond to or talk about. They may disagree vehemently about certain objects, methods, and goals, but there must be some common ground. Canons provide that common ground, a shared database of generally accepted objects, actors, and moments that are held together by virtue of their participation in the construction of an evolving discourse.«¹⁶⁸ Ein solcher Kanon ist immer abhängig von den Einlasskriterien bzw. den Institutionen, die bestimmen, was Teil dieses Sets sein darf, und was ausgeschlossen wird. Und dazu gehört auch die Ars Electronica. Gleichzeitig schreibt diese ihre eigene Geschichte anhand und innerhalb der Entwicklungen, wie z.B. in den Bänden »Ars Electronica: Facing the Future – A Survey of Two Decades«

¹⁶⁴ Shanken 2007, S. 45/46

¹⁶⁵ Shanken 2007, S. 65

¹⁶⁶ Die Aufgabe der Aufarbeitung des Archiv der Ars Electronica hat das LBI übernommen.

¹⁶⁷ vgl. die foucaultsche Definition von Archiv als das, was sich über ein bestimmtes Thema sagen lässt.

¹⁶⁸ Shanken 2007, S.55

(1999) oder »1979-2004 Ars Electronica – 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft« ersichtlich wird. Diese Geschichte muss in diesem Falle immer im Institutionskontext mit all seinen Festlegungen und Kriterien gelesen werden, wie aber auch umgekehrt die Institution auch in der Kunst-, Technologie-, und Zeitgeschichte verortet ist. Denn die Ars Electronica reagiert beispielsweise auf Entwicklungen in der Kunstszene, insbesondere im Bezug auf den Prix Ars Electronica aber auch im Bezug auf die Themenwahl des Festivals.

Ich möchte das AEC und das Futurelab an dieser Stelle vernachlässigen und das Festival sowie den Prix auf ihre Aussagemöglichkeiten hin miteinander vergleichen. Beim Festival kann man einerseits eine thematische Strömung und den »geistigen Umgang« mit den technologischen Entwicklungen verfolgen¹⁶⁹, andererseits hat man zusätzlich einen »ungeordneten« Pool an aktuellen Arbeiten, bei dem die Verknüpfungen noch offen sind (und dementsprechend noch hergestellt werden können und müssen), der aber auf der Plattform Ars Electronica vertreten und damit Teil des Diskurses ist.¹⁷⁰

Unabhängig vom Thema werden in intern und extern organisierten Veranstaltungen, seien es Konferenzen, Ausstellungen oder ähnliches, aktuelle Entwicklungen, Forschungsergebnisse, Institutionen etc. präsentiert und im Katalog dokumentiert. Die Texte und Bilder stammen, wie auch beim Prix Ars Electronica, von den Künstlern, Vortragenden o.a. Von Seiten der Ars Electronica findet beim Katalog bewusst keine Einordnung statt¹⁷¹ und so steht alles, was innerhalb des Festivals zu erleben war und ist, gleichberechtigt nebeneinander, wurde aber sehr wohl mit mehr oder weniger Freiheitsgraden auf Seiten der jeweiligen Verantwortlichen für die Teilbereiche für das Festival zusammengestellt.¹⁷² Anders als beim Festival findet beim Prix Ars Electronica sehr wohl eine Einordnung in sich entwickelnde und verändernde Kategorien statt – was immer eine Form von Macht darstellt –, die einerseits Auswahl- und Ausschlusskriterien sind und in dem Sinne die Bandbreite der einzureichenden und damit in ein »Datenset« inkludierbaren Arbeiten determinieren, die andererseits die aus der Sicht der Ars Electronica interessanten Strömungen der medialen Kunst verfolgen, sich also am Geschehen innerhalb der Community orientieren. Hieran kann man dementsprechend eine trendorientierte Entwicklung einerseits der gesamten Szene verfolgen (aus der Sicht der Ars Electronica: In welchem Bereich entstehen wann interessante

¹⁶⁹ An dieser Stelle möchte ich auf einen historischen Überblick über die Ars Electronica vom Jahr 1979 bis zum Jahr 2000 von Peter Kraml verweisen. siehe Kraml 2000

¹⁷⁰ Interessant wäre auch ein Vergleich, wie und zu welchem Zeitpunkt andere Institutionen dieselben oder ähnliche Themen behandeln.

¹⁷¹ abgesehen von einer Zuordnung zu Veranstaltungen; die Texte werden lediglich von der Ars-Redaktion redigiert und ggf. gekürzt

¹⁷² Dies zeigt eine Übereinstimmung mit Edward Shankens Feststellung, dass das Gros an Theoriebildung nicht von Seiten der Kunstwissenschaft und der Kritiker oder einer übergeordneten Instanz erfolgt, sondern durch die »Aktiven« selbst.

Arbeiten? Welcher Bereich ist wann relevant?) als auch die Entwicklung innerhalb der Kategorien, sowohl aus technischer als auch aus thematischer Sicht aber auch im Hinblick auf die sich wandelnden Definitionen und Begrifflichkeiten hin. Gerade die wandelnden Definitionen und damit auch ein sich wandelndes Set der Beurteilungskriterien der Jury trifft eine Aussage über die Veränderung einer festgelegten Sparte. Dies ist nötig, um schließlich zur Auswahl von 15 letztlich innerhalb einer Kategorie pro Jahr präsentierten und ins Archiv inkludierten bzw. drei ausgezeichneten Arbeiten zu gelangen,. Generell bringen aber Kategorien bei Wettbewerben etc. immer die Gefahr mit sich, dass Arbeiten quasi im »reverse Engineering« bewusst für eine Kategorie erstellt oder an eine Kategorie angepasst werden, um dort eingereicht werden zu können.¹⁷³

Interessant ist auch, dass westliche und nicht-westliche Kunst, bei der es durchaus ein unterschiedliches kulturelles Verständnis in verschiedenen Punkten gibt und die zudem unterschiedliche historische Wurzeln hat, wertungs- und kommentarfrei nebeneinander gezeigt werden, da es sich beim Prix um einen internationalen Wettbewerb handelt. Selbiges ließe sich auch für das Festival behaupten. Dadurch wird eine Brücke zwischen beiden Kulturbereichen geschlagen und werden die verschiedenen Kunsttraditionen miteinander verwoben und zunächst einmal vor dem Hintergrund der genrespezifischen Geschichte gezeigt, die nicht von der Veranstaltung mit der Kunstgeschichte verknüpft wird. Im Rahmen des Festivals werden die verschiedenen Arbeiten von einem internationalen, multikulturellen Publikum mit unterschiedlichen traditionellen Hintergründen rezipiert, was unterschiedliche Rezeptionsmuster zur Folge hat.

2.2.1. Kategorien des Prix Ars Electronica (1987 - 2007)

Nun möchte ich zunächst einmal einen Blick auf die Entwicklung der Kategorien des Prix Ars Electronica werfen, um zu sehen, welchen Blickwinkel und welche Ordnungskriterien die Ars Electronica auf das gesamte Feld anwendet, und damit verbunden auch, welchen Ausgangspunkt in der Auseinandersetzung mit Medienkunst sie wählt, abgesehen vom bestehenden Überbau der Institution.

Nicht alle Kategorien des Prix Ars Electronica sind zum kunsthistorischen Einordnung geeignet. So gibt es Kategorien wie »cybergeneration u19 - freestyle computing«, eine national ausgeschriebene Kategorie für am Computer entwickelte kreative Arbeiten von jungen Leuten unter 19 Jahren, oder »[the next idea]«, in der Konzepte von Personen zwischen 19 und 27 Jahren ausgezeichnet und mit einem Stipendium zur Umsetzung belohnt werden. Diese decken jeweils alle Bereiche der digitalen Kunst ab und bieten keine Kriterien

¹⁷³ vgl. Graham 2005

oder Definitionen zur Abgrenzung verschiedener Bereiche innerhalb des gesamten Feldes. Auch der Media.Art.Research Award, der 2007 als Theoriepreis im Feld der kunsthistorischen und medienwissenschaftlichen Forschung zu Medienkunst eingeführt wurde um den internationalen Diskurs von wissenschaftlichen Thesen, Methoden und Standards zu fördern, trägt zwar im Hinblick auf die ausgezeichneten Bücher oder Essays zur Förderung der Aufarbeitung und Einordnung der Kunst bei, liefert aber weder künstlerische Arbeiten die eingeordnet werden könnten noch konkrete Kriterien zur Einordnung.

Die zur Einordnung relevanten Kategorien innerhalb des Prix Ars Electronica folgen nicht einem einheitlichen Schema, sondern es gibt vielmehr zwei primäre Einordnungsstrategien. Zum einen ist dies eine medienpezifische Einordnung der Arbeiten im Bezug auf das Medium ihrer Endausgabe bzw. Medientypen, wie es beispielsweise bei den Kategorien Computeranimation (Bewegtbild), Computergraphik (Standbild, virtuell oder materiell), der frühen Kategorie Computermusik (Ton) sowie den zahlreichen Webkategorien (World Wide Web, .net, NetVision / NetExcellence, Net Vision; Internet) der Fall ist. Zum anderen gibt es bestimmte projekt- und medienübergreifende Charakteristika, die Arbeiten innerhalb einer Kategorie miteinander verbinden. Dies wäre bei der Interaktiven Kunst der Aspekt der Interaktivität, bei den Digital Communities die Thematik der sozialen Gemeinschaft im Zeitalter digitaler Technologien bzw. die Auswirkungen digitaler Technologien auf soziale Gemeinschaften oder auch der gemeinschaftsbildende Aspekt der Projekte an sich. Bei Hybrid Art ist es der transdisziplinäre Charakter der Arbeiten an der Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft. Der Zusammenhalt innerhalb der drei letztgenannten Sektionen ist daher eher abstrakter Natur.

Die Kategorien sind zumeist einem mehr oder weniger schnellen Wandel unterworfen¹⁷⁴ und werden entweder ersetzt oder angepasst. Diese Wandlungen der Kategorie-Definitionen, wie sie in der Ausschreibung des Wettbewerbs zu finden sind, stellen einerseits ein kuratorisches Instrument der Ars Electronica dar, orientieren sich aber andererseits auch am Wandel der eingereichten Arbeiten bzw. des gesamten Feldes.¹⁷⁵

Wichtig in Bezug auf die Relevanz der Einordnung der Arbeiten ist auch der Umstand, dass die Ars Electronica zwar die Kategorien definiert und damit eine Auswahl aus dem gesamten Feld trifft, die in einem Jahr abgebildet wird, eingeschlossen etwaiger thematischer Vorgaben oder Richtungen, aber die Zuordnung der Arbeit zu einer bestimmten Kategorie durch die Künstler selber vorgenommen wird. Gerade bei sehr abstrakten oder offen formulierten Kategorien ist eine eindeutige Zuordnung oft nicht möglich, da, je nach dem auf

¹⁷⁴ siehe Timeline (Abbildung 2) der Prix Ars Electronica Kategorien bzw. die detailliertere Entwicklung der Kategorien im Anhang B

¹⁷⁵ Hier wäre interessant herauszuarbeiten, welche Ereignisse oder Entwicklungen innerhalb des Feldes die Veränderungen der Kategorien ausgelöst haben. Dafür ist in der vorliegenden Arbeit leider kein Raum mehr.

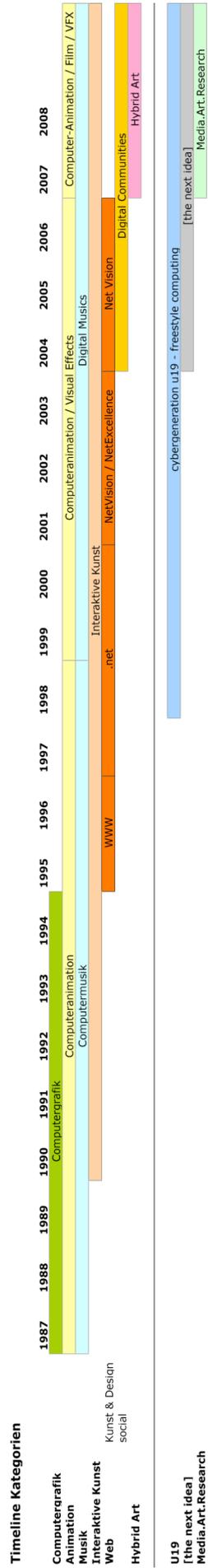


Abbildung 2: Timeline: Entwicklung der Kategorien des Prix Ars Electronica (1987 – 2008)

welchen Aspekt einer Arbeit man fokussiert, sie in unterschiedliche Kategorien passen würde. Dies bestätigt auch Christiane Paul: »It is problematic to claim that all digital artworks can be neatly categorized according to different forms: most of the time, these works combine various elements (such as a physical installation with a sound and Internet component) and defy a purely formal classification. Nevertheless, it is important to be aware of the formal aspects upon which the art is based.«¹⁷⁶ Eine weitere Schwierigkeit in Bezug auf die kunsthistorische Einordnung mancher Arbeiten ist der Umstand, dass diese zwar in den Kontext der Kunst gestellt werden, aber durchaus nicht alle Kunst im eigentlichen Sinne sind oder sein wollen. So werden beispielsweise auch Werkzeuge zur künstlerischen Produktion wie Processing, Open Frameworks, das freie Betriebssystem Linux, oder Organisationen wie Creative Commons mit einer goldenen Nica ausgezeichnet, die zwar kein künstlerisches Produkt an sich darstellen, aber dennoch, so die Jurys, einen relevanten Beitrag für die Kunst leisten. Dies könne, so Dieter Daniels, »[...] aus der Perspektive der Kunst als überflüssige Affirmation der Technologieglaubigkeit der Medienkunst kritisiert werden, mit der die Verbindung zum Kunstkontext endgültig gekappt wird.«¹⁷⁷ Hierbei verweist er auf einen Artikel von Armin Medosch, erschienen in der Online-Zeitschrift Telepolis am 01.06.1999¹⁷⁸, in dem er eine gewisse technische Fixiertheit der Medienkunst anprangert und damit auf einen wunden Punkt der Ars Electronica Ende der 1990er-Jahre trifft. Und tatsächlich sind Auszeichnungen von Werkzeugen innerhalb des Kunstkontexts schwierig zu legitimieren, ohne die mediale Kunst auf die reine Technik dahinter zu reduzieren, oder aber den Wettbewerb vom Bereich der Kunst zu entfernen. Andererseits kann dies als konsequenter Schritt in Folge der Anerkennung von Code als Kunst gewertet werden. Wie man es dreht und wendet, die Angelegenheit bleibt zwiespältig.

Anhand der Anpassungen der Einreichkriterien kann man einerseits Veränderungen innerhalb des Feldes und auch eine gewisse Reifung der Kunst durch die Entstehung elaborierter Arbeiten, sowie einer größeren Diversität von Arbeiten innerhalb eines Gebiets erkennen. Dies spiegelt sich in der Öffnung einer Kategorie für eine größere Bandbreite von Arbeiten, wie z.B. bei »Digital Musics« wider, oder aber bei »Computer-Animation / Film / VFX«, bei der sich die Kategorie von Experimenten hin zu eher klassischen »Genres« wie narrativer Film o.ä. entwickelt hat. Bei den Webkategorien spitzt sich einerseits die Definition immer mehr zu, andererseits wird (allerdings asynchron) versucht, das Feld möglichst in die Breite abzubilden.¹⁷⁹ Wenn man diese Kategorie betrachtet, so wird es durch die zahlreichen Bruchstellen schwierig, eine Stringenz zu erkennen, eine Entwicklungslinie der

¹⁷⁶ Paul 2003, S. 70

¹⁷⁷ Daniels 2000, S. 167

¹⁷⁸ www_Medosch 1999

¹⁷⁹ Nähere Informationen hierzu finden Sie im Anhang B

zugegebenermaßen sehr breiten und vielfältigen Sparte zu verfolgen. Das einzig Erkennbare ist ein genereller technischer wie ästhetischer Reifungsprozess, sowie auch im künstlerischen Umgang mit dem Medium - von der rein formalistischen Herangehensweise zur thematischen Arbeit. Hierbei ist klar der kuratorische Versuch zu sehen, das Feld für eine Bewertung innerhalb eines Wettbewerbs und eine sinnvollen Eingliederung innerhalb des Festivals bzw. für den Einsatz als Trendscout handhabbar zu machen.

Generell ist festzustellen, dass es dem Prix Ars Electronica eher um das Verfolgen langfristiger Trends und Strömungen und nicht kurzfristiger Hypes geht, denn sehr oft ist die Einführung einer neuen Kategorie verbunden mit einem Festivalthema rund um dieselbe Thematik. Dies war bei den Kategorien »Interaktive Kunst«, »World Wide Web«, sowie »Hybrid Art« der Fall. Die Kopplung von der Einführung einer Kategorie mit einem Festivalthema ist ein Indikator dafür, dass die Richtung oder Thematik zu der Zeit bereits äußerst virulent innerhalb der Community sein musste. Dies bedeutet aber im Umkehrschluss auch, dass kurzfristigere Bewegungen sowie die Anfänge einer Strömung durch den Prix Ars Electronica nicht erfasst werden, sondern bereits eine gewisse Signifikanz des Bereichs vorliegen muss, ehe er für die Ars Electronica relevant wird. Dies wirft die Frage auf, ob das Festival tatsächlich eine Vorreiterrolle in Bezug auf Themen und Trends hat. Wie bereits zuvor geschrieben, würde ich ihr eher eine Leuchtturmfunktion im Bezug auf die allgemeine Öffentlichkeit, nicht so sehr aber für die Community attestieren. Es hat allerdings den Anschein, dass gewisse Themen oder Richtungen ungefähr gleichzeitig bei verschiedenen Institutionen wichtig werden und an die Oberfläche kommen. Wer diese letztlich »aufgespürt« hat, ist oft schwer zu sagen. So wurde z.B. im gleichen Jahr bei der EMAF¹⁸⁰ und bei der Ars Electronica die Thematik der neuen Strömungen in der Kunst durch Wissenschaften wie Biotechnologie etc. behandelt, wie auch die Hybridisierung.¹⁸¹ Dennoch reagiert die Ars Electronica im Vergleich zu anderen Institutionen für gewöhnlich sehr schnell auf neue Strömungen. Auch in Bezug auf die Terminologiebildung hat die Ars Electronica Gewicht. So findet man des Öfteren Kategorien als Genrebezeichnungen wieder.¹⁸² Demgegenüber gibt es natürlich andere Bemühungen, das Feld der medialen Künste zu erfassen. Auf die generelle Thematik der Klassifizierung von digitaler Kunst möchte ich im Folgenden noch kurz eingehen.

¹⁸⁰ European Media Art Festival; www.emaf.de

¹⁸¹ Wobei auffällt, dass Jens Hauser, der sich in seiner Forschung und als Kurator sehr stark mit der Thematik auseinandersetzt, sowohl in der Ars Electronica als Jurymitglied der neuen Kategorie »Hybrid Art« als auch bei der EMAF als Moderator des Panels zur angesprochenen Thematik vertreten war.

¹⁸² beispielsweise bei einer Beschreibung zur Ausstellung »Digitale Raumkunst« des Lehmbruck Museums Duisburg:

2.2.2 Weitere Kategorisierungen von digitaler Kunst im Vergleich

»Because digital technologies reach across multi-media boundaries, how new media is understood of course depends upon the history through which it is viewed. [...] As well as theorists, curators tend to arrive with pre-existing experience of existing art forms [...].«¹⁸³, schrieb Beryl Graham im Jahr 2005 in seinem Aufsatz »Taxonomies Of New Media Art – Real World Namings«. Für Graham ist die Wahl des Einfallswinkels für eine Betrachtung und einen Vergleich klar von der Maßgabe bestimmt, ob eine alte Definition einer Sparte die wichtigsten Charakteristika des neuen Mediums abdecken kann, und ob das kunstgeschichtliche Verständnis derselben sich auch für die Einordnung künftiger Entwicklungen eignet. Aber auch der Verwendungszweck für die Kategorisierung ist entscheidend. Hierbei unterscheidet Graham in seinem Aufsatz beispielhaft zwischen der Gruppe der Kuratoren und Autoren, denen es eher auf den künstlerischen Prozess und das Endprodukt ankommt, den Kunst-Institutionen, die eher zwischen Medien (z.B. in Bezug auf die verschiedenen Abteilungen innerhalb eines Museums), Themen (z.B. im Hinblick auf Themenausstellungen) oder bestimmter, unter Umständen medienübergreifender Charakteristika digitaler Kunst (die eine Herausforderung für Kuratoren oder das Publikum sein könnten) differenzieren.¹⁸⁴ Diese Strategien sind demnach eher pragmatischer Natur. Je nach dem, welchen Bereich man als Ordnungskriterium für das Feld der digitalen Kunst hernimmt, sei es Künstler, Medien, Chronologie oder Themen, dieser Schritt stellt immer andere Aspekte heraus.

Nun möchte ich im Vergleich zur Kategorisierung der Ars Electronica noch einen Blick auf weitere Ordnungen des Feldes und ihre Begrifflichkeiten werfen. Im Bezug auf eine mögliche Historisierung habe ich zum Vergleich Bücher verschiedener Autoren, einer Kuratorin, eines Künstlers und eines Kunstwissenschaftlers, sowie als Beispiel des Verzichts auf Kategorien und die Auswirkung dieses Schritts das Medienkunstfestival »transmediale« gewählt.

Die Kuratorin und Autorin Christiane Paul unterscheidet in ihrem 2003 erschienenen Buch »Digital Art« zwischen **Themen** innerhalb der Sparte digitaler Kunst, und die Verwendung von **digitalen Technologien** einerseits **als Werkzeug**, andererseits **als Medium**.¹⁸⁵

Bruce Wands, selber Künstler im Bereich der Computergrafik und Professor am Institut für Computer Art des SVA New York kategorisiert in seinem Buch »Art of the Digital Age« das Feld vor allem auf Basis der Ausgabemedien. Die Zuordnung der Arbeiten erfolgte hierbei

http://www.lehmbruckmuseum.de/ausstellungen/sonderausstellungen/Digitale_Raumkunst.php?part=&event=, abgerufen am 01.10.2008

¹⁸³ www_Graham 2005

¹⁸⁴ vgl. Graham 2005

nach eigenen Angaben aufgrund des genannten Ausgabemediums, der Intention des jeweiligen Künstlers sowie die Interpretation des Autors. Er unterteilt folgende Bereiche: Digital Imaging; Digital Sculpture; Digital Installation and virtual reality; Performance, music, sound art; Software, database and game art; sowie Net art.¹⁸⁶

Edward A. Shanken, Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie am Savannah College of Art & Design, verwendet in seinem Buch »Art & Electronic Media«, das 2009 erscheinen wird, eine Einteilung nach Themen und Bewegungen innerhalb der Szene. Im Gegensatz zur thematischen Einteilung von Christiane Paul ist diese bei Shanken wesentlich mehr ans Medium oder an die Kunstproduktion gebunden. Er verwendet folgende Themenbereiche, denen die Arbeiten aber teilweise nicht eindeutig zuzuordnen sind: Coded Form and Electronic Production; Motion, Light, Time; Networks, Surveillance, Culture Jamming; Simulations and Simulacra; Interactive Contexts and Electronic Environments; Bodies, Surrogates, Emergent Systems; Communities, Collaboration, Exhibitions, Institutions.¹⁸⁷

Shankens Klassifikation ist von den hier herausgegriffenen eine der umfangreichsten. Obwohl alle drei Einteilungen auf eine Geschichtsschreibung des Feldes ausgerichtet sind, so ist Shankens Einteilung und Herangehensweise am stärksten kunstwissenschaftlich ausgerichtet. So zieht er als einziger direkte Bezüge zur Kunstgeschichte auch außerhalb des Feldes, und bezieht die Rahmenbedingungen der Produktion und Rezeption mit ein, sowie wichtige Institutionen, an die die Medienkunst eng geknüpft ist, anstatt sich rein auf die Arbeiten zu konzentrieren. Man sieht jedoch bei allen drei Bemühungen, das Feld zu erfassen, dass sie sowohl zeitlich als auch formal deutlich offener gestaltet sind als die Wettbewerbskategorien der Ars Electronica. Diesen kommt die Aufgabe zu, das Feld für die Jury handhabbar zu machen und sie müssen gleichzeitig auch flexibel für zukünftige Veränderungen anpassbar sein. Hier lässt sich ein gewisser Fokus der Institution auf bestimmte Sparten (zu einer Zeit) aber auch z.T. auf bestimmte Thematiken erkennen. Die praktische Ausrichtung der Kategorisierung beim Prix Ars Electronica wird bestätigt, lässt sich die Einteilung der Ars Electronica doch am ehesten mit der von Christiane Paul sowie Bruce Wands vergleichen, die beide aus der Praxis kommen und eher phänomenologisch an den Bereich herangehen, während Edward A. Shanken als Kunstwissenschaftler versucht, das große Ganze und gerade auch die sich überschneidenden Entwicklungsstränge zwischen den einzelnen Medien, Konzepten und Themen zu erfassen. Die Offenheit und die eher schwammig definierten Kategorien machen die Ars Electronica allerdings flexibel für die Aufnahme neuer Trends und ermöglichen es, einen größeren Teil des Feldes abzudecken, als

¹⁸⁵ Die Definitionen dieser drei Bereiche finden Sie im Anhang C.

¹⁸⁶ Die Definitionen der Bereiche finden Sie im Anhang C.

so mancher andere Wettbewerb. Zu erkennen, welchen Ausschnitt aus dem Gesamtbild man vorfindet, ist dennoch ein wichtiger Faktor zum Verständnis des Kontexts der innerhalb der Kategorien gezeigten Arbeiten.

In einem Punkt ragt die Ars Electronica heraus: sie inkludiert bereits »Hybrid Art« und damit Arbeiten an der Schnittstelle zwischen Kunst und (Natur)Wissenschaft in das Feld der medialen Kunst, und beweist dadurch eine große Offenheit in Richtung dieses – kunstgeschichtlich gesehen relativ neuen – Trends und in Bezug auf eine erweiterte Definition von Medien. Dies ist zum Teil auch dem Umstand geschuldet, dass zur Entstehungszeit der anderen Kategorisierungen diese Kunstform noch nicht ausreichend virulent war bzw. die Autoren ihrerseits einen bestimmten Fokus hatten, nämlich elektronische bzw. digitale Medien(technologien) in der Kunst. Es fehlt der Ars Electronica aber unter anderem eine Kategorie für künstlerische Software, wie sie beispielsweise die »transmediale« bis 2004 in ihrem Wettbewerb hatte.

Es geht auch ohne Kategorien?

Letzteres Festival, das sich in einem sehr ähnlichen, wenn nicht gar dem selben Themenfeld wie die Ars Electronica bewegt¹⁸⁸, wagte 2005 den interessanten Schritt, für den Wettbewerb zur »transmediale.05« keine Kategorien mehr für die Einreichungen vorzugeben, sondern die Künstler selber über die Felder ihrer Arbeit entscheiden zu lassen.¹⁸⁹ Durch diese Öffnung reagierte die transmediale nach eigenen Angaben auf die anhaltenden Diskussionen über die Grenzen der elektronischen, digitalen bzw. medialen Kunst und wollte damit einen Beitrag zur »[...] Neubewertung des Verhältnisses von Kunst und Medientechnologie [...]«¹⁹⁰ leisten. Sie hielt die Kriterien an die eingereichten Werke sehr offen indem die einzige wirkliche Bedingung an die Arbeiten war, dass sie aus dem künstlerischen oder kulturellen Feld kommen mussten. Zudem gab die transmediale Themen- oder Beschäftigungsfelder an, die sie besonders interessierten und die mit den alten Kategorien zusammenfielen, um gleich

¹⁸⁷ Die Definitionen der Bereiche finden Sie im Anhang C.

¹⁸⁸ »Das Hauptaugenmerk der transmediale richtet sich auf das Vektorenfeld, auf dem sich künstlerische Praktiken und neue Technologien überkreuzen und auf dem sie ihre sozialen und kulturellen Bedeutungen entfalten. Als Festival für Medienkunst und digitale Kultur zeigt die transmediale avancierte künstlerische Positionen zu den kulturellen Auswirkungen neuer Technologien, die nicht nur auf diese reagieren, sondern Einfluss auf die Art und Weise ausüben wollen, wie wir diese Technologien erfahren. Medientechnologien als Kulturtechniken, die man sich aneignen muss, um durch sie unsere heutige Gesellschaft verstehen, kritisieren und gestalten zu können.« [www_transmediale Call 2005, S. 2]

¹⁸⁹ Bis zum Jahr 2004 wurden die Preise in den Kategorien Image, Interaction, sowie Software vergeben, demnach, ähnlich der Ars Electronica, sehr medienspezifische Kategorien, die einerseits auf den ersten Blick sehr offen und weit scheinen, da die Titel einfach allgemeinere Begriffe darstellen, in sich aber im Gegensatz zu denen der Ars Electronica deutlich klarer und präziser formuliert sind – zumindest was die Ausschreibung anbelangt. [vgl. www_transmediale Call 2004]

¹⁹⁰ www_transmediale Call 2005, S. 2

darauf aber wieder anzumerken, dass sie auch auf Arbeiten außerhalb dieser Bereiche neugierig wäre: Besonders auf Arbeiten »die die traditionellen Grenzen künstlerischer Praxis in Frage stellen oder die entscheidende Rolle neuer Technologien für die Wahrnehmung und Entwicklung einer globalen Gegenwartskultur hervorheben.«¹⁹¹ Andreas Broeckmann, der damalige künstlerische Leiter der transmediale, merkte zur Aufgabe der Kategorien in der CRUMB-Mailingliste an: »with this new format, we try to open up a space, and we do not yet know where the jury and selection process is going to lead us. what is interesting, however, is to see whether it is necessary to (re)define the boundaries of what constitutes media arts, whether segmentations within the relevant practices make sense, and how to negotiate between the natural bastardisation of practices, and curatorial and PR constrictions.«¹⁹² Die Jury der transmediale.05 merkte an, dass es für sie befreiend war, sich nicht mehr Gedanken um Abgrenzungen der einzelnen Kategorien und eventuellen Grenzfällen machen zu müssen, sondern ihre Entscheidung ganz vom Wert der Arbeit als Beitrag zum Feld an der Schnittstelle von Kunst und Technologie an sich abhängig zu machen. Besonders konzeptionell starke Arbeiten sowie Arbeiten, die aus den Grenzen gängiger Genre-Definitionen ausbrachen, sollten in den folgenden Jahren interessant und für wichtig befunden werden, wie sich den Jurystatements entnehmen lässt.¹⁹³

2.3. Entwicklungslinien innerhalb einer Kategorie am Beispiel »Interaktive Kunst«

Im Folgenden werde ich noch eine Ebene tiefer innerhalb der »Schichten« des Prix Ars Electronica gehen und beispielhaft die Kategorie interaktive Kunst herausgreifen, um zu sehen, welche Entwicklungen sich innerhalb einer Kategorie nachvollziehen lassen und welche Positionierung die Ars Electronica u.U. in Bezug auf den Gesamtdiskurs einnimmt. Dies erhebt allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit und kann an dieser Stelle nur fragmentarisch durchgeführt werden. Ich werde mich vor allem auf eine nähere Beschreibung der Aspekte beschränken, die für eine Positionierung relevant sind und auf die die Ars Electronica Einfluss hat, woraus sich eine Positionierung ableiten könnte.

¹⁹¹ www_transmediale Call 2005

¹⁹² www_Broeckmann 2004

¹⁹³ vgl. www_transmediale statement 2005, www_transmediale statement 2006, www_transmediale statement 2007

2.3.1 Vorgeschichte von interaktiver Kunst inner- und außerhalb der Ars Electronica

Jede Kategorie hat für gewöhnlich ihre Vorgeschichte. Interaktive Kunst kam nicht erst mit der Einführung der gleichnamigen Kategorie zur Ars Electronica, sondern die Kategorie erwuchs quasi aus der zunehmenden Wichtigkeit interaktiver Arbeiten innerhalb des Ars Electronica Festivals heraus. Eine der ersten interaktiven Arbeiten wurde 1984 mit Peter Weibels elektronischer Medienoper »Der künstliche Wille« auf der Ars Electronica gezeigt. In diesem Jahr wurden vor allem Arbeiten gezeigt, die sich szenischer Interaktion bedienen. Damit sind diese Arbeiten als eine Fortsetzung der Wurzeln der Ars Electronica zu verstehen, die in der musikalischen Performance unter Zuhilfenahme elektronischer Mittel liegen. Bei den nächsten Festivals wurden vor allem interaktive Klangskulpturen bzw. -Environments, sowie visuelle interaktive Installationen gezeigt. 1989 stand interaktive Kunst in »all« ihren (damals bekannten) Formen¹⁹⁴ gänzlich im Mittelpunkt, wurde zum Festivalthema erhoben und als »neue« Kunstrichtung gefeiert, »[...] die sich aus dem emanzipatorischen Gebrauch einer avancierten Technologie entfaltet [...].«¹⁹⁵ Im Mittelpunkt sollten die »sozialen Utopien, Risiken und Attacken«¹⁹⁶ stehen. Vor diesem Hintergrund wurde die Kategorie »Interaktive Kunst« des Prix Ars Electronica ins Leben gerufen, die offen für interaktive Arbeiten jeglicher Art und jeglichen Formats ist. »Im Vordergrund stehen dabei die künstlerische Qualität in der Entwicklung und Gestaltung der Interaktion, sowie ein stimmiger Dialog zwischen der inhaltlichen Ebene und den zum Einsatz kommenden Interaktionsprinzipien und Interfaces. Von besonderem Interesse ist die gesellschaftspolitische Relevanz von Interaktion durch das ihr inhärente Potenzial zur Erweiterung des menschlichen Handlungsspielraums. Dabei sind innovative technologische Konzepte ebenso willkommen wie ein überzeugendes Design (Usability).«¹⁹⁷ Allerdings wird schon in der Ausschreibung ein besonderes Gewicht auf die Reflexion der Interaktion an sich im Hinblick auf die Auswirkung auf den Menschen gelegt, womit die Kategorie eine Ausrichtung in Bezug zum Oberthema der gesamten Institution bekommt.

Man könnte die Ars Electronica im Bereich der interaktiven Kunst als Vorreiter bezeichnen. Durch dieses und andere Festivals wurde, nach Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, ein transdisziplinärer Diskurs über Interaktivität erst ausgelöst.¹⁹⁸ Durch sie wurde eine Auseinandersetzung mit Interaktivität gefördert, indem sie frühzeitig die Virulenz der Entwicklungen erkannte und im kuratierten Festival eine Plattform bot, diese Arbeiten

¹⁹⁴ »telematisch und proxemisch, akustisch und visuell, environmental und publikumspartizipatorisch, manuell und automatisch, mechanisch und elektronisch, installativ und szenisch« [Weibel 1989]

¹⁹⁵ Weibel 1989

¹⁹⁶ Weibel 1989

¹⁹⁷ www_Prix Ausschreibung interaktive Kunst 2008

¹⁹⁸ vgl. Fleischmann, Strauss 2008, S. 13/14

einer breiteren Öffentlichkeit und nicht lediglich einem kleinen Fachpublikum zu präsentieren. »Interaktivität wurde, nicht zuletzt durch die Experimente der Medienkunst, zu einer Kulturtechnik für Wahrnehmungs- und Denkwerkzeuge.«¹⁹⁹ Es wird aber auch deutlich, wie die Entwicklung der interaktiven Kunst, wie wir sie heute kennen, massiv von der Technologieentwicklung abhängig ist²⁰⁰, mit aktuellen Technologien experimentiert und so selber z.T. zur Weiterentwicklung beiträgt.

Interaktive Kunst erschien in den 1980er Jahren nicht aus dem Nichts. Sie hat eine künstlerische Vorgeschichte und eine damit verbundene gedankliche wie technische Basis der künstlerischen (Um)Nutzung von alten wie neuen Kommunikationsmitteln. Diese ist der Kategorie und dem Prix wie dem Festival zwar inhärent, wird aber nicht explizit thematisiert.²⁰¹ Jedoch ist erst im Rückblick erkennbar, warum diese Sparte gerade in den 1980ern auf Grund der technologischen Entwicklungen im Computerbereich relevant wurde und schließlich zur Etablierung der Wettbewerbskategorie »Interaktive Kunst« führte. Und auch das Verständnis, warum diese Sparte sich in die eingeschlagene Richtung entwickelte und die spezifischen Thematiken aufgriff, sind erst durch die gedanklichen Ausgangspunkte begreifbar. Insofern fehlen dieser Kategorie in gewisser Weise die Wurzeln, die lediglich innerhalb der Institutionsgrenzen – also im Fall der interaktiven Kunst der Bezug zu den Vorjahren des Festivals – verfolgbar sind, auf die im Rahmen des Prix Ars Electronica aber auch nicht weiter eingegangen wird. Lediglich auf die Pioniere des Bereichs der computergestützten interaktiven oder reaktiven Kunstwerke wird im ersten Jahr der Prix-Kategorie nach dem Festival 1989 Bezug genommen. Alle weiteren Bereiche werden ignoriert, obwohl gerade die Ideologien der 1960er und deren Wandel in den 1990ern – »[...] von ästhetisch sozialen Entgrenzungsideen der 60er zu der technologischen Interaktivität der 90er-Jahre«²⁰² – die geistigen Hintergründe und auch die programmatische Setzung, unter der die Ars Electronica operiert, verständlich machen. Der allgemeine geistige Überbau wurde durch die zugespitzte Denkrichtung der Ars Electronica ersetzt. Um Entwicklungen nachzuvollziehen reicht es aber nicht, sich lediglich die Gegenwart

¹⁹⁹ Fleischmann, Strauss 2008; In den 1990ern hat sich nach Dieter Daniels die Ideologie der 1960er, die die Ziele einer sozialen und gesellschaftlichen Utopie durch die zukünftigen Funktionen der Medien umsetzen sollte, in ihrer Relation umgekehrt, indem die Medientechnologien zum Leitmotiv und damit selber zur potentiellen Quelle der sozialen, kulturellen und ökonomischen Veränderung geworden sind. Die Utopien kommen nicht mehr vom Menschen und werden durch eine mögliche Technik umgesetzt, sondern entstehen aus der Technik selber.

²⁰⁰ vgl. John Markoff im Jurystatement zur Kategorie der interaktiven Kunst 1998; dort bezieht er sich auf das Moor'sche Gesetz, [www_Jurystatement interaktive Kunst 1998]

²⁰¹ Die Vorgeschichte der Kategorie Interaktive Kunst habe ich im Anhang D kurz umrissen.

²⁰² Daniels 2000, S. 153

anzusehen und sie hinzunehmen. Hierfür bedarf es einen Blick in die Vergangenheit, auch um eventuelle Konsequenzen für die Zukunft abschätzen zu können²⁰³

2.3.2 Definitionen / Begriffe / Kriterien

Ich möchte kurz auf die Definitionen und Kriterien von interaktiver Kunst im Zuge der Wettbewerbskategorie eingehen, da diese sich zwar an den eingereichten Arbeiten orientieren aber unter Umständen eine Positionierung der Ars Electronica durch die Inklusion oder Exklusion bestimmter Bereiche im Zuge der Definition sowie eine Richtungsbestimmung durch die Anpassung derselben ersichtlich wird.²⁰⁴

Interessant erscheint hierbei die Rolle der Jury. Bei den Entscheidungen für gewisse Preisträger kommt es immer auch darauf an, was die Jury über die Einreichungen in dem Jahr nach außen kommunizieren möchte. Im Jurystatement der Kategorie »Interaktive Kunst« des Jahres 2007 fand sich folgender Satz: »[...] man könnte mit Recht behaupten, anstatt nur einfach die externen Entwicklungen widerzuspiegeln, haben diese Juries ebenso sehr die interaktive Kunst selbst beeinflusst, haben ihren Fingerabdruck auf dem ›Genre‹, seinen Formen und Definitionen hinterlassen.«²⁰⁵ Gerade durch Bewertungskriterien kann man Entwicklungen in eine bestimmte Richtung fördern. So war es in den Anfangsjahren noch relativ normal, dass die Jury angab, mit den ausgezeichneten Arbeiten eine repräsentative Zusammenstellung verschiedener künstlerischer Tendenzen innerhalb der Sparte aufzeigen zu wollen. Aber insbesondere ab 1997 im Zuge der direkteren Formulierung der Kriterien und stärkeren Reflexion sowohl der Arbeiten als auch der Definitionen von interaktiver Kunst wurde deutlich, welche Arten von Arbeiten die Jury, gerne sehen würde. Zudem wurde die Zukunftsträchtigkeit der Projekte beurteilt. Gerade, als die Sparte einen gewissen Reifegrad erreicht hatte, entschied sich die Jury Konzepte und Design gegenüber technischen Innovationen zu bevorzugen. 2004 wurde sehr bewusst das Feld erweitert, um einen Platz für neue Arten von Arbeiten zu bieten, die vor allem in den Bereich der Hybrid Art wie auch der Systeminteraktion fielen. Dies führte 2007 zu einer scheinbar orthodoxen Setzung, mit der das Feld imaginär wieder auf Arbeiten eingeschränkt wurde, die den aktiven Nutzer als zentrales Kennzeichen hatten. Dadurch wird eine Sparte nicht nur wiedergegeben, sondern durchaus mit geformt, da jede Entscheidung bezüglich der Kriterien mit hoher Wahrscheinlichkeit auch Auswirkungen darauf hat, welche Art von Arbeiten im folgenden Jahr eingereicht werden und damit auch darüber, welche Arbeiten das Feld repräsentieren.

²⁰³ vgl. Funktion eines Archivs als Quelle zum Verständnis der Gegenwart und Kreation der Zukunft in Kapitel 1

²⁰⁴ Eine Beschreibung der Entwicklung von Definition, Begriff und Kriterien finden Sie im Anhang E.

²⁰⁵ www.Jurystatement Interaktive Kunst 2007

Hier findet die Absteckung des Feldes als ein Wechselspiel zwischen Jury und einreichenden Künstlern statt. Deutlich zu merken ist eine gewisse Willkür und Machtausübung an der Vergabe von Sonderpreisen, bei der die Jury die Rechtfertigung einer Auszeichnung von Arbeiten, die sie für wichtig hält, die aber in keine Kategorie zu passen scheinen, manchmal relativ »durchschaubar« argumentiert, oder das Feld extrem öffnet, sodass jegliche Abgrenzungen verwässert werden. Natürlich ist zu bedenken, dass jede Auswahl eine Machtausübung darstellt, es ohne allerdings auch nicht funktionieren kann. Sie ist zumeist ein Kompromiss und immer auch abhängig von der Personenzusammenstellung der Jury. Es ist aber deutlich eine Zuspitzung (auch thematisch) auf das gesellschaftliche Kernthema der Ars Electronica festzustellen. Das Feld bleibt dennoch äußerst schwammig. Die Grenzen dessen, was als interaktiv gelten kann, sind weit und werden durch die Jurys zum Teil noch künstlich ausgeweitet. Die Sparte »Interaktive Kunst« bleibt trotz der Ausdifferenzierung spezifischer Kategorien für z.B. den Webbereich oder Hybrid Art ein Sammelbecken für verschiedenste Formen von Arbeiten, die Interaktivität im weitesten Sinne als Grundparadigma beinhalten. An den Definitionen ist aber eine Reifung sowohl der Arbeiten als auch der Theoriebildung zu erkennen. Die Suche nach den Grenzen des Bereiches wird bewusster und reflektierter, und nicht mehr »blind« anhand der eingereichten Arbeiten orientiert.

Allgemein lässt sich sagen, dass es in einem so breiten Feld eigentlich keine endgültige und allumfassende Definition bzw. Beschreibung gibt und derzeit geben kann. Das liegt nach Katja Kwastek einerseits am noch recht rudimentären Stand der Forschung, andererseits an dem sich ständig wandelnden Feld. Zudem kann es verschiedene Blickwinkel auf das Feld geben. Martin Lister unterscheidet in seiner Einführung »Critical Introduction to New Media« die instrumentelle wie die ideologische Sicht auf Interaktivität, ähnlich wie Dieter Daniels Technologie und Ideologie unterscheidet.²⁰⁶ Die Ars Electronica entscheidet sich nicht wirklich für eines der beiden Felder. Außerhalb der Kategorien verfolgt sie stärker den ideologischen Bereich, innerhalb der Kategorie ist die Definition lange Zeit stärker an der Technik ausgerichtet gewesen. Erst in den letzten Jahren wurde sie etwas davon gelöst. Sie ist offen für die meisten neuen Entwicklungen, sowohl in technischer Hinsicht wie auch im Hinblick auf die Form der Arbeiten, solange diese entweder den Betrachter einbinden oder aber einen Diskurs über Interaktivität auszulösen vermögen. Die Einschränkungen passieren eher auf der Ebene der Kriterien, was im jeweiligen Jahr als auszeichnungswerte Arbeit anerkannt wird. Diese haben sich immer an der qualitativ hohen Ausnutzung der aktuellen Möglichkeiten orientiert, zunächst auf Innovation im Hinblick auf die Technik, mit der Reifung der Technik auch im Hinblick auf die Professionalität und Angemessenheit der Umsetzung und Innovation im künstlerischen Sinne. Die Reflexion gesellschaftlicher

²⁰⁶ vgl. Kwastek 2008, S. 22

Implikationen bzw. die Auswirkung auf den Menschen war – zumindest unterschwellig – immer ein wichtiges Kriterium, das mal mehr und mal weniger stark durchschien.

Nun stellt sich die Frage, was sich abgelesen von einer eingeschränkten »historischen« Entwicklung der Sparte, der es leider an Verbindung zu Entwicklungen vor der Einführung der Wettbewerbskategorie fehlt, sowie der Entwicklung der Definition des Feldes, die an sich eine Positionierung innerhalb des Gesamtdiskurses darstellt, noch über eine Kategorie ausgesagt werden kann – entsprechende Daten, eine vereinheitlichte Terminologie und eine angemessene Darstellung vorausgesetzt. Die Kategorie der interaktiven Kunst gibt schon einen Blickwinkel der Betrachtung vor, indem sie sich nicht auf ein Medium, sondern auf den Aspekt der Interaktion in den Arbeiten über verschiedene Medien und Technologien hinweg konzentriert.

Zum einen wird eine Verfolgung der Trends innerhalb der Sparte möglich, da beispielsweise jedes Jahr eine spezielle Technologie in Mode zu sein scheint. Auch die Entwicklung und Geschichte der Technologien und deren Anwendungen seit Gründung der Kategorie, thematische Entwicklungen, u.U. Reaktionen auf Ereignisse inner- wie außerhalb des Prix Ars Electronica, orientiert an der Zeit-, Medien- und Technologiegeschichte, sowie die Veränderung oder Verwendungshäufigkeit gewisser Interaktionsparadigmen bzw. -strategien kann untersucht werden.²⁰⁷ Hierfür wäre allerdings eine statistische Auswertung nicht nur der prämierten Arbeiten, sondern aller eingereichten Arbeiten notwendig, um eine generalisierbarere Aussage über das Feld zu bekommen. Man betrachtet hierbei aber immer nur eine von den Künstlern eingereichte Teilmenge des gesamten Feldes. Dies alles stellt lediglich einen Ausschnitt der Möglichkeiten dar. Interessant wäre es in Bezug auf die Ars Electronica auch die Lücken, die Strömungen innerhalb der interaktiven Kunst, die gerade nicht inkludiert werden, zu identifizieren.

2.4. Bedeutungsproduktion und Positionierung der Ars Electronica

Es stellt sich angesichts der massiven Delegation von Verantwortung und Arbeitsteilung die Frage: Kann man überhaupt von einer »eigenen« Position der Institution Ars Electronica sprechen? Hierbei möchte ich mich vor allem auf die beiden Säulen des Festivals und des Prix Ars Electronica konzentrieren, da diese maßgeblich den Inhalt des Archivs bestimmen.

²⁰⁷ Was kann der Performer oder Rezipient tun? Wie reagiert die Arbeit gegenüber dem Rezipienten? Wie funktioniert die Verarbeitung innerhalb des Projekts? Wie funktioniert die Schnittstelle?

Die Ars Electronica, als eine über die Jahre gewachsene Institution, bietet einen spezifischen Rahmen, eine thematische Ausrichtung im Schnittstellenbereich von Kunst, Technologie und Gesellschaft, die über allen Aktivitäten steht. Die Leitung der Ars Electronica bestimmt zwar die generelle »Marschrichtung«, aber das Gros der konkreten Umsetzung delegiert sie an einige interne und viele externe Personen. Beim Festival wird beispielsweise das Themensymposium von externen Kuratoren betreut, die dieses zu dem von der Ars Electronica vorgegebenen Thema zusammenstellen. Die Kuratoren sollen das Thema mit Leben, Geist und eigenen Ideen füllen und durchaus auch einmal die Richtung der Ars Electronica in Frage stellen.²⁰⁸ Gleiches gilt für einige der in- wie externen Konferenzen, die im Rahmen der Ars Electronica stattfinden. Die Events des Prix Ars Electronica innerhalb des Festivals werden von der Ars Electronica selber organisiert, die Organisation und damit auch Ausgestaltung der Cyberarts-Ausstellung obliegt, wie bereits in Kapitel 2.1 beschrieben, dem Offenen Kulturhaus nach Vorgaben der Jurys des Prix Ars Electronica. Dementsprechend haben die kooperierenden Ausstellungshäuser vor allem ein Mitspracherecht auf pragmatischer und organisatorischer Ebene, die Inhalte kommen hauptsächlich von der Ars Electronica. Mehr Freiheiten gibt es bei der Campus-Sektion. Hier wählt die Ars lediglich die Hochschule(n), die sich präsentieren dürfen. Was aber letztendlich gezeigt wird, ist Sache der jeweiligen Hochschule und entzieht sich dem Einfluss der Festivalleitung.

Beim Prix Ars Electronica obliegt der Leitung der Ars Electronica die Auswahl der Jurymitglieder und damit ein gewisser Gestaltungsspielraum in Bezug auf die »geistige« Ausrichtung innerhalb der jeweiligen Kategorien, sowie die Festlegung der Kategorien, die den Blickwinkel auf das Feld der Medienkunst bestimmen und damit eine mehr oder weniger subjektive Auswahl der in den Augen der Ars zukunftsreichsten Richtungen.²⁰⁹ Diese sind verbunden mit einer gewissen Erwartungshaltung an die Einreichungen, die konkrete Entscheidung über die Zuordnung der Einreichung zu einer bestimmten Kategorie obliegt aber dem Künstler.²¹⁰ Innerhalb der Kategorien können die Jurys unabhängig von der Institution Ars Electronica eine Auswahl aus den eingegangenen Einreichungen innerhalb der Kategorien treffen.²¹¹ Dabei haben sie mit der Vergabe der Kriterien die Macht, die Kategorie mit zu formen. Entscheidungen zugunsten einer Auszeichnung werden durchaus subjektiv getroffen, um beispielsweise eine bestimmte Aussage über die Entwicklungen in einem Feld zu machen, das Feld in eine bestimmte Richtung zu fokussieren oder auch, wie es eine

²⁰⁸ Mit den Kuratoren bekommt man auch Referenten aus deren persönlichem Netzwerk.

²⁰⁹ vgl. Kapitel 2.2.

²¹⁰ Diese ist insofern prägend, als dass einige Arbeiten in mehrere Kategorien passen würden oder aber auch zwischen Kategorien einzuordnen sind.

²¹¹ Eine Ausnahme hierbei bot die Kategorie »NetVision / NetExcellence, bei der die Jury drei Webseiten unabhängig von den Einreichungen selber nominieren konnte, die in ihrem jeweiligen Spezialgebiet neue Trends setzten.

Aussage der Jury im Jahr 2000 konstatierte, um die Auswahl auf ein mögliches Publikum zuzuschneiden.²¹² Dies würde allerdings meiner Ansicht nach die Signifikanz der Entscheidung einer Jury, der eigentlich die Aufgabe zukommt, wichtige neue Richtungen zu erkennen und zu bewerten, deutlich reduzieren.

Wichtige Steuerungselemente der Institution Ars Electronica sind demnach die kuratorische Entscheidung in Bezug auf die jährlich wechselnde Thematik des Festivals, die Entscheidung in Bezug auf die Veranstaltungsformate, sowie die Delegation bestimmter Programmpunkte an externe Personen, die wiederum ihre eigene Sichtweise einbringen, bzw. die Entscheidung über die Belegung der verschiedenen Ausstellungs-, Event- und Konferenzformate, die in ihrer Gesamtheit die Aussage des Festivals formen. In Bezug auf den Prix sind es ebenfalls die personelle Zusammenstellung der Jurys, sowie die (Um-)Gestaltung der Kategorien des Prix, wobei hier anzumerken ist, dass auch diese teilweise durch Externe durchgeführt wurden.²¹³ Insgesamt wird der Überbau vorgegeben und damit eine Plattform geschaffen, auf deren Basis sich etwas entwickeln kann, dessen letztendliche Ausformung nicht zu 100% von der Institution kontrolliert wird und werden kann. Damit wird eine gewisse Bedeutungsbildung und Positionierung zwar von den Grundsatzentscheidungen wie der Hinwendung zu den gesellschaftlichen Auswirkungen der neuen Technologien deutlich geprägt. Viel Input kommt aber von außerhalb der Institution und auch die richtungsgebenden Entscheidungen werden anhand der Tendenzen von Außen getroffen bzw. daran orientiert. Das Festival stellt also auch einen Versuch dar, den aktuellen Diskurs zu einem Thema einzufangen, zu bündeln und zu präsentieren. Das Patchwork, das hierbei entsteht, ist äußerst komplex. Als Besucher kann man darin durchaus verloren gehen, vor allem da die Machtgefüge innerhalb des Festivals und die Zusammenhänge der einzelnen Elemente nach außen nicht deutlich kommuniziert werden. Zudem führt der zum Großteil fehlende Rückbezug auf die Geschichte des Feldes zu einer gewissen Loslösung der Themen und Arbeiten durch die Neukontextualisierung innerhalb der Ars Electronica, deren einziger Halt der Blick auf die Zukunft ist.

²¹² »Hauptaufgabe unserer Jury war es, die von sehr unterschiedlichen multikulturellen und/oder disziplinenübergreifenden Teams und Individuen geschaffene interaktive digitale Kunst zu bewerten, und zwar auch unter dem Gesichtspunkt, dass die von uns getroffene Auswahl der signifikantesten Werke letztlich auch das imaginative Potenzial eines nicht minder breit gefächerten Publikums anregen soll.«
[www_Jurystatement Interaktive Kunst 2000]

²¹³ Die Gestaltung der Kategorie NetVision/NetExcellence wurde 2001 bei der Firma TNC-Networks in Auftrag gegeben, ebenso die Entwicklung des Konzepts der informellen Plattform unter dem Titel »electrolobby« innerhalb des Festivals.

3. Das Ars Electronica Archiv

Nun stellt sich die Frage, wie sich das in Kapitel 2 herausgearbeitete Dispositiv der Ars Electronica in ihrem Online-Archiv widerspiegelt.

Generell bildet das Archiv²¹⁴ die innere Logik der Ars Electronica ab, ohne die angesprochenen Mechanismen der Bedeutungsproduktion aktiv sichtbar zu machen. Das nach eigenen Angaben weltweit eines der größten Archive für digitale Medienkunst ist in die Online-Präsenz der Ars Electronica eingebettet. Diese bietet aktuelle Informationen zu den eigenen Aktivitäten. Das Ars Electronica Archiv basiert auf vier Säulen, die sich mit den bereits besprochenen Säulen der Institution decken: Festival-Dokumentation & Katalog-Archiv, Archiv des Prix Ars Electronica, Futurelab-Projekte & Team, Center-Künstler & Installationen. Diese vier Bereiche bilden die Datengrundlage des Archivs. Der Zugang zu den Daten erfolgt in den letztgenannten Sektionen über alphabetische bzw. chronologische Listen (je nach innerer Logik der Säule) von Personen und Projekten sowie über eine Suche, entweder nur über eine spezifische oder über alle vier Säulen. Beide Bereiche, Futurelab sowie Center, bieten zusätzlich hervorgehobene Projekte oder Personen als direkten Einstieg auf der Startseite des jeweiligen Archivteils. Die Säulen Festival und Prix Ars Electronica sind chronologisch nach den jeweiligen Publikationen (Katalog bzw. Kompendium) geordnet. Beim Festival wird innerhalb eines Jahres zwischen Katalog und Dokumentation (Programm bzw. Website des Festivals) unterschieden. Der Katalog, in dem jedes Jahr ausgewählte Kunstprojekte vorgestellt sowie relevante (zum Teil theoretische) Texte aus dem Themensymposium und rund um das gesamte Festivalprogramm abgedruckt werden, wird im Volltext (HTML oder PDF) zur Verfügung gestellt. Die Festivaldokumentationen enthalten als Basis das Programm des Festivals und zumeist Kurzinformationen zu den Programmpunkten. Seit 2003 werden auf den Festivalwebseiten zusätzlich Webcasts bzw. Podcasts vieler Vorträge, vor allem der jeweiligen Themenkonferenz sowie der Foren veröffentlicht. Diese sind allerdings zumeist schwer auffindbar und nur über die Suche erreichbar.²¹⁵ Das Archiv des Prix Ars Electronica ist innerhalb eines Jahres in Jury, Gewinner sowie einzelne Kategorien geordnet. Im Jurybereich findet man die Jurystatements der verschiedenen Kategorien des betreffenden Jahres sowie eine Auflistung der Jurymitglieder mit Links zu Informationen über die Personen²¹⁶. Im Bereich »Gewinner« findet man eine Liste mit Links zu den Beschreibungen der Siegerprojekte, die nach Kategorien und innerhalb derselben nach den vergebenen Auszeichnungen geordnet ist. Auf der Startseite des jeweiligen Jahres hat man zudem die Möglichkeit direkt eine Wettbewerbs-Kategorie anzuwählen, eine

²¹⁴ [www_ae_Archiv 2008](http://www_ae_archiv_2008)

²¹⁵ Dies besserte sich erst in den Jahren 2007 und 2008.

²¹⁶ chronologische Liste der Beteiligungen innerhalb der Ars Electronica, Biografie und Bild falls vorhanden

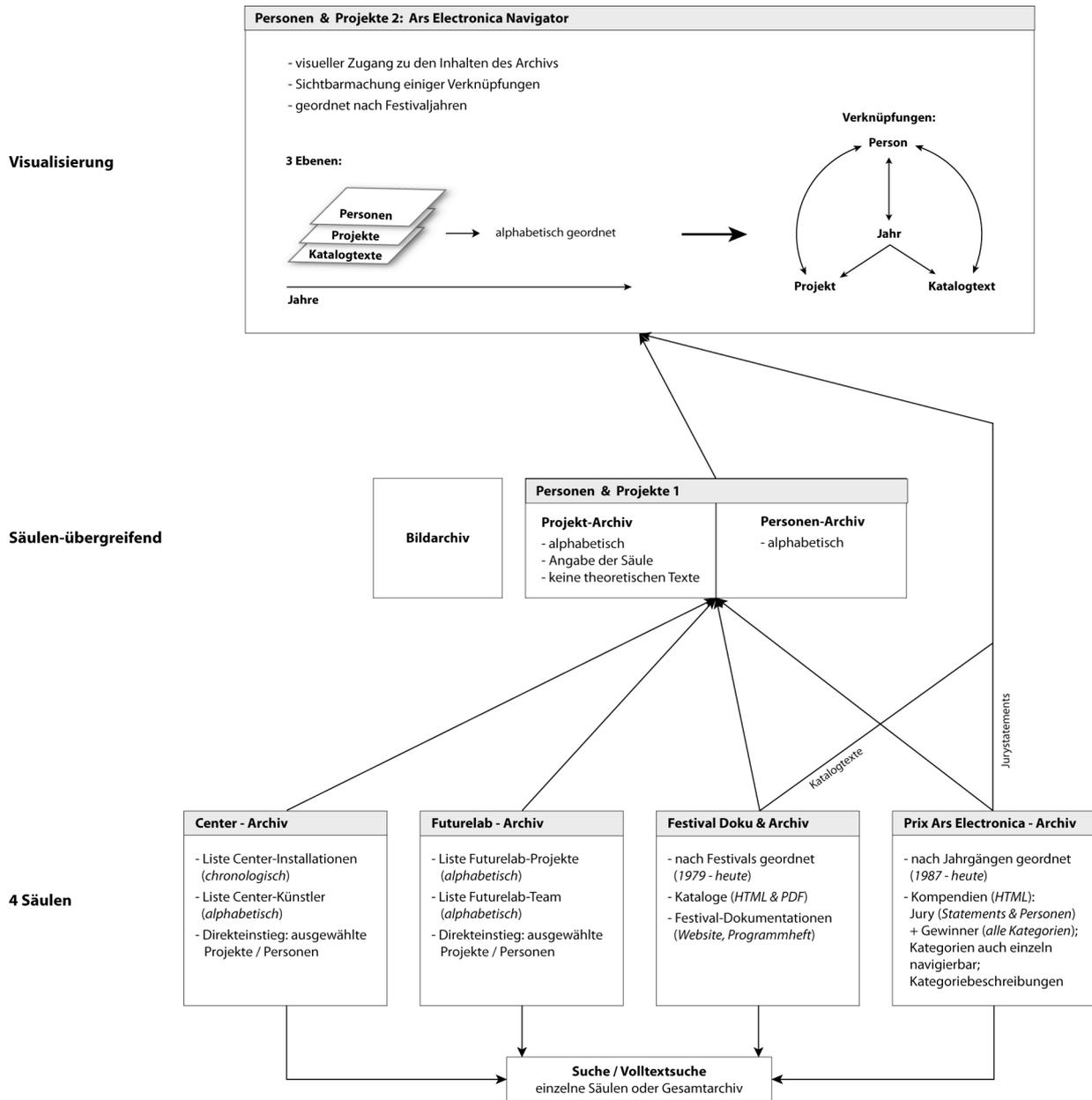


Abbildung 3: Struktur des Ars Electronica Archivs heute

Kurzbeschreibung aller Kategorien zu erhalten sowie auf eine alphabetische Liste der Prix Ars Electronica-Jurymitglieder zuzugreifen, in der alle Teilnahmen an einer Jury verzeichnet sind.

Somit werden das Festival und der Prix Ars Electronica innerhalb ihrer inneren Logik durchsuchbar gemacht. Allerdings sind die unterschiedlichen Bereiche und Jahre zunächst nicht untereinander verknüpft. Neben diesen vier getrennten Säulen gibt es ein Bildarchiv sowie übergreifende alphabetische Listen aller Projekte, Ausstellungen oder Veranstaltungen und Personen innerhalb der Ars Electronica (mit Links zu allen Beschreibungen innerhalb der Webseite, bzw. den Referenzen). Diese jahresübergreifenden Listen bieten zusammen mit den Katalogtexten die zusammenhängende Datenbasis für den »Ars Electronica Navigator«, einer »spielerischen« Oberfläche, die es ermöglichen soll, das »Netzwerk der Medienkunst«

ARS ELECTRONICA

CENTER
FUTURELAB
FESTIVAL
PRIX
ARCHIV

Festival-Archiv
Prix-Archiv
Personen & Projekte
Futurelab-Archiv
Center-Archiv
Bild-Archiv
Kontakt

Press Lounge
Publikationen
Sitemap
Network & Partners

English German
Ars Electronica Japan

[search]

Ars Electronica Archiv → Ars Electronica Navigator

PERSONEN 1990

PROJEKTE 1990

KATALOGTEXT 1990

MOMENTANE AUSWAHL:
Myron W. Krueger HILFE

PREVIOUS YEAR

NEXT YEAR

74 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00 01 02 03 04 05 06 07

→ PERSONEN

Myron W. Krueger
(Vereinigte Staaten)

Artist & Creator

2004 → Festival → Prix Ars Electronica Forum → [Forum I: Interactive Art](#)

2004 → Katalog → Timeshift → [In Richtung einer interaktiven Ästhetik](#)

1999 → Katalog → LifeScience → [Videoplace](#)

1999 → Ars Electronica Center → Cyber City → [Videoplace](#)

1999 → Ars Electronica Center → Cyber City → [I Met-a-Morph](#)

1990 → Prix Ars Electronica 1990 → Goldene Nica → [Videoplace](#)

1989 → Katalog → Im Netz der Systeme → [VIDEOPACE – Eine künstliche Realität](#)

© Ars Electronica Linz GmbH, [Impressum](#), info@aec.at

Abbildung 4: Screenshot des Ars Electronica Navigators. 09.10.2008

innerhalb der Ars Electronica zu erforschen. »Er visualisiert die verborgenen Beziehungen, die zwischen Künstlern, Theoretikern, Projekten oder Publikationen bestehen.«²¹⁷ – oder zumindest die, die zuvor verfolgt gemacht wurden. Denn leider sind die nachvollziehbaren Beziehungen nicht so reichhaltig wie man es erwarten würde, und so bleiben die meisten Beziehungen trotz Visualisierung verborgen. Der Navigator besteht aus den drei Ebenen »Personen«, »Projekte« (die auch Symposien und Veranstaltungen sowie die Jurystatements umfassen) und »Katalogtext«. Der Zugriff auf die Ebenen erfolgt wiederum über ein ausgewähltes Jahr. Damit werden in den Ebenen »Projekte« und »Katalogtext« zunächst einmal nur Verbindungen innerhalb eines Jahres sichtbar. Lediglich über eine Person kann man deren Beteiligung innerhalb der Ars Electronica verfolgen und diese bietet auch den

²¹⁷ [www_ars Archiv Projekte Personen Einstieg](http://www_ars.archiv.projekte.personen.einstieg)

»Missing Link« zwischen verschiedenen Projekten, Texten etc. eines Teilnehmers über mehrere Jahre hinweg.

Sucht man beispielsweise nach der Arbeit »Videoplace« von Myron Krueger – von der man weiß, dass sie 1990 die »Goldene Nica« gewonnen hat – und diese Arbeit innerhalb des Navigators auf der Ebene »Projekte« im Jahr 1990 anwählt, so erhält man lediglich die Verbindung innerhalb desselben Jahres zu Myron Krueger, dem Künstler, dem Jurystatement der Kategorie »Interaktive Kunst« (in der Myron Krueger den Preis gewonnen hat) sowie eine Kurzbeschreibung der Arbeit selbst. Man erfährt jedoch nicht, dass Myron Krueger auf dem Festival 1989 bereits einen Vortrag zu der Arbeit gehalten hat, der im Katalog abgedruckt wurde und dass diese Arbeit in einer überarbeiteten Version zusammen mit »I Met-a-Morph« von Katrin Hinrichsen im Jahr 1999 im Ars Electronica Center noch einmal gezeigt wurde. Diese Informationen bekommt man erst, wenn man sich das Beziehungsgeflecht rund um die Person »Myron Krueger« anzeigen lässt oder die Suche mit dem Titel der Arbeit als Suchbegriff bemüht. Ganz zu schweigen von Informationen über den historischen Kontext der Arbeit, der bei der Ars Electronica generell nicht thematisiert wird. Dieses Beispiel verdeutlicht auch die im ersten Kapitel erwähnte These, dass das die Technik hinter einem Archiv das Findbare determiniert. Die Verbindungen über mehrere Jahre laufen lediglich über den Künstler, weitere Metadaten scheinen innerhalb des Archivs nicht zu existieren.

3.1 Projektbeschreibung innerhalb des Archivs

Die Beschreibung einer Arbeit sowohl im Archiv als auch im Kompendium oder Katalog besteht aus einem Text, der für gewöhnlich – nach Angaben der Ars Electronica²¹⁸ – von den Künstlern selber verfasst wird, sowie einem oder mehreren Standbildern, die

ebenfalls von den Künstlern oder im Fall von Computeranimationen von der entsprechenden Produktionsfirma stammen. Ein Autor wird im Archiv allerdings nur angegeben, wenn der Text nicht vom Künstler selber geschrieben wurde sondern es sich beispielsweise um einen journalistischen Artikel handelt. Die Redaktion der Ars Electronica übernimmt die Korrektur und eventuell eine entsprechende Kürzung des Textes. Als ein konkretes Beispiel möchte ich die Arbeit »Can you see me now?« von Blast Theory herausgreifen.²¹⁹ Die Beschreibung des Projekts stellt einen um einige formale Angaben ergänzten Ausschnitt aus dem Konzepttext zu »Can you see me now?« dar, der auch auf der

²¹⁸ Ich beziehe mich an dieser Stelle auf eine Email von Ingrid Fischer-Schreiber an meine Person vom 22.09.2008.

²¹⁹ Beschreibung im Ars Electronica Archiv [www_AE_Archiv_Cysmn 2003]; Dies ist ein Spiel in der Tradition des »urban gaming«, das virtuelle Realität und ein reales Stadtgebiet übereinanderlegt und in dem

ARS ELECTRONICA

CENTER
FUTURELAB
FESTIVAL
PRIX
ARCHIV

Festival-Archiv
Prix-Archiv
Personen & Projekte
Futurelab-Archiv
Center-Archiv
Bild-Archiv
Kontakt

Press Lounge
Publikationen
Sitemap
Network & Partners

English German
Ars Electronica Japan

[search]

Ars Electronica Archiv → Prix Ars Electronica

PRIX ARS ELECTRONICA 2003

Back to:
→ vorherige Seite
→ Prix2003
→ Prix 1987 - 2007

> 2003

Veranstalter:
ORF Oberösterreich

INTERAKTIVE KUNST

GOLDENE NICA
Can you see me now?
Blast Theory, Mixed Reality Lab

Can you see me now? wurde erstmals beim Dutch Electronic Art Festival 2003 in Rotterdam in Zusammenarbeit mit V2 und als Gemeinschaftsprojekt mit dem Mixed Reality Lab der University of Nottingham, England, vorgestellt. *Can you see me now?* baut auf der fast uneingeschränkten Verfügbarkeit mobiler elektronischer Geräte in vielen entwickelten Ländern auf. Die Gruppe Blast Theory ist fasziniert davon, welchen Verbreitungsgrad das Handy auch bei ärmeren Usern – z. B. bei der Landbevölkerung, bei Teenagern und anderen gesellschaftlichen Gruppen – gefunden hat, die üblicherweise von den neuen Technologien eher abgekoppelt waren. Untersuchungen deuten darauf hin, dass der Nutzungsgrad von Mobiltelefonen etwa bei Obdachlosen höher ist als bei der Durchschnittsbevölkerung. Die Einführung des 3G-Standards bringt konstanten Internetzugang, ortsbezogene Dienste und eine große Bandbreite in diese Gleichung ein. *Can you see me now?* ist Teil einer Serie von Arbeiten, die einen kulturellen Raum auf Basis dieser Geräte aufbauen wollen. In einer zukünftigen Version des Spiels werden die Mitspieler auf der Straße mit ihren eigenen Geräten ebenso wie online spielen können.

Diese sozialen Kräfte haben dramatische Auswirkungen auf die Stadt. In dem Maße, in dem die Grenzen zwischen den ehemals getrennten Bereichen von privatem und öffentlichem Raum (Zuhause, Büro usw.) verschwimmen, wurde es immer üblicher, private Kommunikation im Bus, im Park, am Arbeitsplatz mitzuhören. Und diese Privatgespräche verändern sich allein schon dadurch, dass jemand mithört: Wir sind uns bewusst, dass jemand mithorcht, und gestalten unsere Konversation zu einer Dreier-Kommunikation um, mit Blickrichtung auf den Sprecher, den

Abbildung 5: Projektbeschreibung von »Can you see me now?« im Ars Electronica-Archiv. Screenshot von http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12455, 29.10.2008

Webseite der Künstlergruppe Blast Theory²²⁰ zu lesen ist. Dieses Schriftstück bezieht sich vor allem auf die Hintergründe, die Implikationen des Projekts, einem Spiel in der »mixed reality«, einem hybriden Raum zwischen einer virtuellen Onlinewelt (die eine real existierenden Umgebung abbildet) sowie eines realen Stadtgebiets²²¹. Man erfährt etwas über den Bezug des Spiels zur gesellschaftlichen Nutzung der in der Arbeit verwendeten Technologien, aber nur wenig darüber, wie das Spiel eigentlich funktioniert, welchen Regeln es folgt oder ähnliches. Die beiden Standbilder aus dem Spiel sind die Standard-Pressbilder des Projekts, die wenig über das Spiel an sich bzw. über die Abläufe innerhalb desselben aussagen, da sie lediglich einen »Runner«, also einen Spieler in der physischen Welt, zeigen, aber keinerlei Einblick in den virtuellen Part geben oder den Prozess in irgendeiner Form

Personen auf der Straße versuchen, Online-Spieler zu »fangen«. V2_ zieht den Vergleich zu Scotland Yard. Für mehr Informationen siehe [www_blast theory_cysmn 2005]

²²⁰ www_blast theory_cysmn 2005

²²¹ das begrenzte Stadtgebiet wird in der virtuellen Umgebung abgebildet

beleuchten. Selbst in der Kurzbeschreibung des Festivalprogramms 2003²²² bekommt man in einem knappen Satz besser erläutert, um was es bei dem Projekt geht, als in der langen Beschreibung. Auf diese Kurzbeschreibung wird aber vom Langtext aus nicht verlinkt (genauso vice versa). Ebenso wenig findet sich ein Verweis auf die Repräsentation der Arbeit in der Cyberarts-Ausstellung, zu der ein Foto im Bildarchiv vorhanden ist, oder auf das Jurystatement, das eine Einordnung innerhalb der Kategorie vornimmt. Auch dokumentarisches Medienmaterial, beispielsweise eine Videodokumentation, die im physischen Archiv der Ars Electronica vorliegt, wird nicht eingebunden. Dies würde den Prozess der Arbeit verdeutlichen. Der einzige Hinweis auf die beteiligten Institutionen findet sich im beschreibenden Text. Zu der Künstlergruppe bzw. einer an der Erstellung der Arbeit beteiligten Institution werden Informationen zu deren Teilnahmen an der Ars Electronica sowie eine Kurzbiografie zur Verfügung gestellt und es findet sich ein Verweis auf die Dokumentation der jüngsten im Rahmen der Ars gezeigten Arbeit auf der offiziellen Webseite der Künstler. Das gesamte Umfeld des Urban Gamings, auf das die Künstler in ihrer eigenen Dokumentation der Arbeit verweisen, sowie die verschiedenen externen Aufführungen der Arbeit bleiben außen vor. Die Arbeit wird aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgenommen und innerhalb der Ars Electronica neu verortet. Dabei kommt es einerseits zu einem massiven Informationsverlust. Die Arbeit steht zwar virtuell im Kontext der gesamten Ars Electronica, die Bezüge innerhalb derselben sind aber so gut wie nicht nachvollziehbar, weswegen die Arbeit lediglich isoliert betrachtet werden kann.

Als einen Vergleich möchte ich die Dokumentation derselben Arbeit im V2_archive betrachten, das wie das Ars Electronica Archiv die Arbeit der Institution V2_ in Rotterdam abbildet und einen Fokus auf elektronische Kunst und deren Verhältnis zur Gesellschaft setzt. Mit dem Projekt »Capturing Unstable Media« hat V2_ ein sehr brauchbares Dokumentationsschema für Medienkunst entwickelt. Das Archiv, das rund um die Aktivitäten von V2_ entstanden ist und das die Projekte dokumentiert (nicht sammelt), reflektiert eine große Bandbreite an Arbeiten, die unter Anwendung unterschiedlichster elektronischer Technologien diverse Formen annehmen können. Diese Arbeiten werden aber innerhalb des Archivs mit Hilfe vielfältiger Medien auf verschiedenste Weise beschrieben: »[...] an interactive installation is documented with different images, flyers, textual description, video and audio clips or even preparatory technical drawings and manuscripts.«²²³ Die Projekte bei V2_ werden oft in einem größeren Kontext entwickelt oder präsentiert, beispielsweise indem die Arbeiten innerhalb eines bestimmten thematischen Programms gezeigt oder speziell adaptiert werden. Daraus folgert V2_: »In fact, the presentation of each work can be seen as part of a broader context and story, as proposed by the Database of Virtual Art. For this very

²²² www_AE_Festival_Cysmn_2003

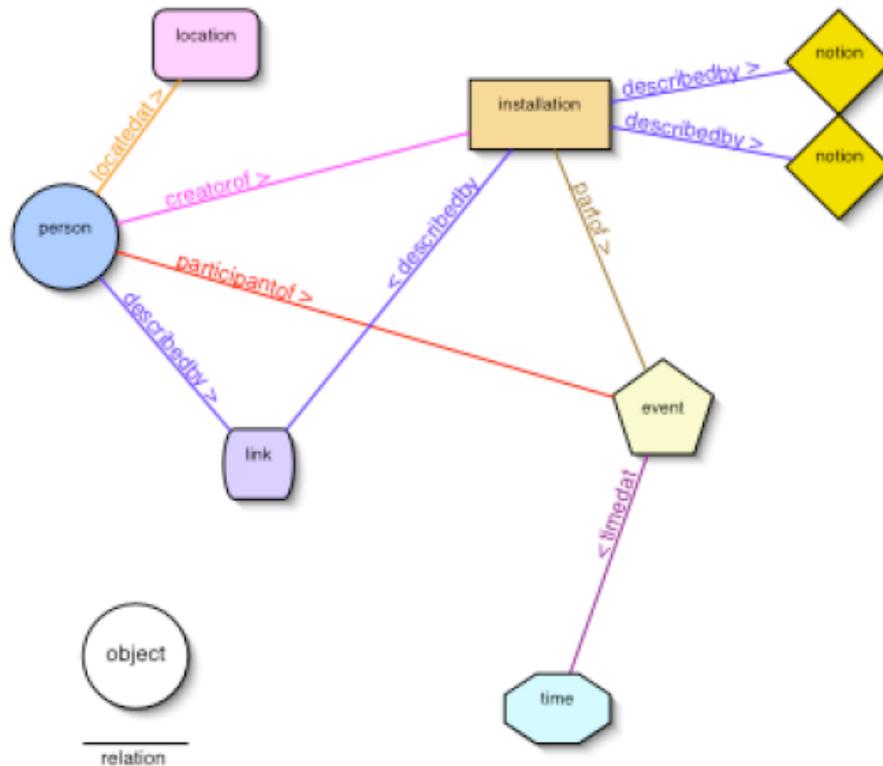


Abbildung 6: Relationsschema des CMCM; Quelle: www_Fauconnier, Frommé 2003, S. 4

reason V2_'s archive [...] is a cloud of objects and relations, describing works and actors, events and activities (the organization's history), keywords and themes, as a broad context for the art projects [...].²²⁴ Innerhalb des objektrelationalen Datenmodells²²⁵ können die Beziehungen zwischen den für die Dokumentation relevanten »Objekten« wie Personen, Institutionen, Installationen, Events, Medien, Orte, etc. abgebildet werden und somit das komplexe Geflecht des Kontexts einer Arbeit dargestellt und dokumentiert, aber zugleich auch durchsuchbar und nachvollziehbar gemacht werden. Eine solche archivarische Struktur und ein Metadatenmodell ermöglicht es, nicht nur Dokumentationen von Projekten verfügbar, sondern sie auch auf einer Ebene vergleichbar und untersuchbar zu machen.

Wenn man sich nun die konkrete Dokumentation der Arbeit »Can you see me now?« von Blast Theory im V2_archive ansieht, so fällt sofort die Übersichtlichkeit der Grundstruktur ins Auge, die die wichtigsten Informationen (Created In, Theme, Creator, Participants, Related Events, etc.) schnell erfassbar präsentiert. Hinzu kommt die mediale Vielfalt, die sich von der reinen Beschreibung bei der Ars Electronica absetzt. Die Basis der Dokumentation von V2_ ist

²²³ www_Fauconnier, Frommé 2003, S. 3/4

²²⁴ www_Fauconnier, Frommé 2003

²²⁵ siehe Abbildung 6

The screenshot shows the V2_Archive website interface. At the top, there is a navigation bar with 'V2_Archive' and links for 'News', 'Events', 'People', 'Organisations', 'Works', 'Articles', and 'Keywords'. Below this is a search bar and a filter dropdown set to 'none'. The main content area is titled 'Project > network project' and 'Can You See Me Now?' with a URL 'www.blasttheory.co.uk/work_cysmn.html'. It includes a list of tags: 'games | avatars | mapping | mixed reality | The Dynamics of the Living Archive | cities | participation | theater'. The 'Descriptions' section contains two paragraphs in Dutch and English. Below this are sections for 'Created In' (2001), 'Theme' (The Dynamics of the Living Archive), 'Created By' (collective, Blast Theory), 'Participants' (media lab, Mixed Reality Lab, research institute, Equator Interdisciplinary Research Collaboration), 'Production' (exhibition, DEAF03 Exhibition, From Wunderkammer to metadata, presentation, The City is You and Me, performance, Can You See Me Now?), 'Described in Articles' (article, Digital Identification, report, Playing with the City), and 'More' (Blast Theory, BBC Arts - Shooting Live Artists - Blast Theory, BBC.co.uk/arts/shooting...). On the right, a 'MEDIA' section is titled 'Video' and 'Images', showing a list of video thumbnails and image thumbnails with captions like 'Blast Theory: Can You See Me Now? (Quicktime panorama)', 'Blast Theory: Can You See Me Now? Runners at the "Kop van Zuid"', 'Blast Theory: Can You See Me Now? (Runner)', 'Blast Theory: Can You See Me Now? (players in Las Palmas)', 'Blast Theory: Can You See Me Now? (runner at Kop van Zuid)', 'Blast Theory: Can You See Me Now? (runner at Kop van Zuid)', 'Blast Theory: Can You See Me Now? (runners getting ready)', and 'Blast Theory: Can You See Me Now? (public interfaces in Las Palmas)'.

Abbildung 7: Projektdokumentation von »Can you see me now?« im V2_archive. Screenshot von <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/work/default.xslt/nodenr-145400>, 09.10.2008

ebenfalls eine kurze Beschreibung, die auf ein Verständnis der groben Zusammenhänge und Abläufe innerhalb des Projekts abzielt. Dies wird unterstützt durch eine mediale Dokumentation des Spiels mittels Fotos (sowohl des Online-Interfaces, der Runner, der Online-Spieler als auch Infografiken) sowie einer eigens angefertigten Videodokumentation des Spiels in den Straßen von Rotterdam. Neben den Basisinformationen zum Verständnis des Projekts wird sowohl auf Veranstaltungen der Institution verwiesen – seien es Ausstellungen oder Symposien, in denen das Projekt eine Rolle spielte – als auch auf Texte innerhalb des Archivs wie auf Inhalte außerhalb des Archivs, wodurch das Projekt oder die Thematik, um die es geht, reflektiert wird. Bei der Ausstellung sind alle Arbeiten aufgelistet und verlinkt, die innerhalb derselben gezeigt wurden. Des Weiteren findet man das Ausstellungskonzept sowie Medienmaterial zur Ausstellung. Gleiches gilt für weitere Events wie Symposien. Damit wird der Präsentationskontext der Arbeit deutlich. Durch die Aufsätze wird die Arbeit in einen theoretischen, reflexiven Kontext gestellt. Durch die gute Verschlagwortung mit der entsprechenden Verlinkung lassen sich auch Arbeiten zu bestimmten Themenkomplexen oder Aspekten finden, was neue Erkenntnisse ermöglicht.

3.2. Schwächen des Ars Electronica Archivs

Worin liegen nun die Schwächen des Ars Electronica Archivs?

1. Unzureichende Nutzung der Möglichkeiten digitaler Medien – das Archiv als technologisch elaborierter Online-Print-Katalog.

Im Archiv des Prix Ars Electronica sowie der Katalog-Sektion des Festival-Archivs werden mehr oder minder »nur« die Inhalte der Print-Publikationen online gestellt – und dies zum Teil ohne Angaben des Autors oder der Quellen. Es wird hierbei nicht deutlich, dass die Texte, sofern kein Autor genannt wird, von den Künstlern selbst stammen. Mit der gewählten medialen Form der Publikation werden die multimedialen Möglichkeiten und die Möglichkeiten der Verknüpfung mit ergänzenden Informationen, die das Internet bzw. die digitalen Medien bieten, nicht ausreichend genutzt. Die Beschreibung einer Arbeit erfolgt im klassischen Text-Bild-Schema, das nach Dieter Daniels, wie bereits im Kapitel 1.4. ausgeführt, eine mediale und prozesshafte Arbeit nur unzureichend vermitteln kann.²²⁶ Daraus resultiert, dass das Regelwerk, der Prozess einer Arbeit nur in geringem Maße klar wird. Als Annäherung an die Arbeit wird das Konzept beschrieben. Jedoch sind die Implikationen ohne ein näheres Wissen über die Arbeit und ihre Rezeptionsästhetik und ihren Möglichkeitsraum nicht immer verständlich. Eine Arbeit des Prix Ars Electronica steht beispielsweise innerhalb des Archivs zunächst relativ isoliert. Der einzige Kontext, in den die Arbeit eingebettet ist, ist der interne Kontext eines Jahres (säulenübergreifend), in der das Projekt beim Prix Ars Electronica ausgezeichnet und im Rahmen des Festivals präsentiert wurde (wobei die Präsentation an sich bei der Dokumentation zunächst außen vor gelassen wurde). Dieser wird insbesondere durch den »Ars Electronica Navigator« hergestellt. Betrachtet man dieselbe Arbeit innerhalb der vier Säulen, also der Abbildung der inneren Logik der Ars Electronica, die jeden Bereich zunächst einmal als organisatorisch unabhängige Instanz betrachtet, so ist der Kontext dieser Arbeit noch deutlich begrenzter und liegt innerhalb eines Jahres *einer* Säule, im Falle des Prix Ars Electronica gegebenenfalls nur einer Kategorie.²²⁷ Diese Abkapselung erscheint in viel größerem Maße paradox, da die Arbeit virtuell und in der Datenbank ja bereits in einem größeren Kontext innerhalb der Ars Electronica steht, sei es in Bezug auf andere Arbeiten, auf theoretische Texte, auf weiteres Dokumentationsmaterial. Es werden jedoch schlicht und ergreifend die Verknüpfungen zwischen der einzelnen Arbeit

²²⁶ Und dies obwohl die Institution ansonsten Medientechnologien und Kompetenzen zum Umgang mit denselben vermittelt. Zudem ist das benötigte mediale Material im physischen Archiv, ja zum Teil bereits schon online vorhanden, beispielsweise in Form von Webcasts, in Form von Dokumentationen außerhalb des Archivs, sei es auf den Webseiten der Künstler, die ihre Arbeiten selber dokumentieren, sei es auf Youtube.com o.ä.

und ihrem Kontext²²⁸ nicht etabliert. Noch paradoxer erscheint die gefühlte Isolierung der Arbeit im Hinblick auf die Tatsache, dass der Inhalt des Ars Electronica Archivs Teil des Internets ist und damit potentiell mit dem gesamten Netz in Verbindung gebracht werden kann. Um einen spezifischen Kontext des Projekts innerhalb des Webs sichtbar zu machen, genügt eine Suchmaschinenabfrage, eine (selektive) Rückbindung dieses Kontexts an das Ars Electronica Archiv findet jedoch schlichtweg nicht statt. Die übergreifenden Listen für Personen und Projekte innerhalb des Ars Electronica Archivs formen eine erste Datenbasis, die die Gesamtheit der Daten innerhalb des Archivs zusammenbringt und als eine Einheit präsentiert. Jedoch stellen diese Listen die Arbeiten lediglich nebeneinander, Verbindungen werden nicht verfolgbar. Was wir also vorfinden, ist eine reine Ansammlung von Material, geordnet nach der inneren Logik der Institution Ars Electronica, aus dem sich aber nur mit Mühe ein Gesamtbild der Institution oder einzelner Bereiche ableiten lässt. Zudem wird keine mögliche Fragestellung entwickelt²²⁹. Ohne manuellen Aufwand und Kenntnisse der internen Strukturen ist es noch nicht einmal möglich, eine solche an das Archiv zu stellen. Es fehlt an einer interpretierbaren Darstellung der Daten. Ohne Verknüpfungen zwischen den Daten lassen sich kaum vernünftige Abfrageergebnisse innerhalb des Archivs erzielen. Zwar gibt es eine Volltextsuche, die aber – verwirrender Weise – erst im zweiten Schritt der Suchabfrage implementiert ist. Wenn man beispielsweise nach Arbeiten sucht, die GPS als Technologie verwenden und man sucht nach dem Begriff, so bekommt man zuerst das Ergebnis der Suche innerhalb der Titel, welches in diesem Fall nicht unbedingt aussagekräftig ist. Von diesem Suchergebnis ausgehend hat man als Benutzer erst die Möglichkeit, eine Volltextsuche auch über die Beschreibungen durchzuführen, sofern man denn den vorgesehenen Button hierfür findet, der am Ende der Ergebnisliste platziert wurde. Daraufhin erhält man eine Liste mit allen Texten, in denen der entsprechende Begriff vorkommt und muss selber nach relevanten Ergebnissen filtern.²³⁰ Insgesamt ist das Archiv damit als Recherchewerkzeug für Nutzer, die mit der inneren Logik der Ars Electronica nicht vertraut sind und anhand des Archivs komplexere Fragestellungen erarbeiten wollen, trotz oder gerade wegen seines Umfangs weitestgehend ungeeignet.

²²⁷ Wenn das Jurystatement eines spezifischen Jahres sich auf weitere Jahre innerhalb der Kategorie oder des Prix bezieht, so wird der nachvollziehbare Kontext dahin ausgeweitet.

²²⁸ seien dies nun andere Arbeiten im Bezug auf ein bestimmtes Kriterium, theoretische Texte die die gleiche oder ähnliche Thematik wie die Arbeit selbst behandeln oder die die Arbeit in irgendeiner Weise tangieren, oder sei dies der geschichtliche Kontext inner- wie außerhalb der Ars Electronica.

²²⁹ Forderung von Harald Krämer, vgl. Kapitel 1.4.

2. Unvollständige Kontextualisierung innerhalb des Archivs

Um noch einmal auf die Thesen von Dieter Daniels zurückzukommen: Daniels postuliert, dass es für das Verstehen eines Projekts des Kontexts von Theorie und Technologie bedürfe und dass dieses infolgedessen auch im Hinblick auf diesen Kontext vermittelt werden muss. Auch Peter Haber schreibt, dass erst durch die Kontextualisierung von Informationen Wissen entsteht.²³¹ Jedoch wird nicht nur jener virtuell vorhandene Theorie- und (lokale) Geschichtskontext nicht verknüpft, es wird zudem nicht deutlich, mit welchem Ausschnitt aus dem gesamten Feld der medialen / digitalen Kunst wir es bei der Ars Electronica zu tun haben, wie sich die Institution im Gesamtdiskurs mittels Kategorien, Definitionen oder Begrifflichkeiten positioniert, welchen Fokus sie setzt, wie die Auswahl des verfolgten Ausschnitts des Feldes zustande kommt, oder wie sich eine Kategorie entwickelt, oder wie eine Arbeit im Bezug auf ihre Kategorie einzuordnen ist.²³² Dies ist durchaus relevant, denn durch die Auswahlkriterien²³³, den Fokus, hat die Institution eine gewisse Erwartungshaltung an ein Projekt, die nachvollziehbar werden muss, will man das Projekt innerhalb der Gesamtheit aller präsentierten Projekte betrachten und das von den genannten Faktoren geprägte Dispositiv verstehen. Denn Letzteres bietet eine (Interpretations-) Plattform für die Arbeiten und legt damit die Bedeutungsmöglichkeiten der Arbeit fest. Andererseits wecken diese auch Erwartungshaltungen auf Seiten der Betrachter. »Die strukturelle Kopplung zwischen Bild, Beobachter und Milieu legt bereits vor Beginn der eigentlichen Beobachtung einen Großteil der Bedeutungsmöglichkeiten fest. Sie engt die Bandbreite möglicher Interpretationen ebenso ein, wie sie Willkür und Missverständnisse der Interpretation in Grenzen hält. Aus der spezifischen Umgebungseinbettung eines Bildes wird ein großer Teil des Vorverständnisses für den weiteren Verlauf der Beobachtung definiert. Autoren wie Williams I. Thomas sprechen hier auch von der Definition der Situation.«²³⁴ Die Ars Electronica schafft beispielsweise im Rahmen des Festivals oder im Ars Electronica Center ein

²³⁰ Die Technik determiniert hier den Zugriff auf vorhandene Daten.

²³¹ vgl. Kapitel 1

²³² Die Entwicklungen der Kategorisierung sowie der Definitionen innerhalb einer Kategorie als auch Beziehungen innerhalb der Entitäten des Archivs lassen sich nur durch intensive Lektüre der vorhandenen Texte (Jurystatements, etc.) nachvollziehen. Zudem ist eine Kenntnis der inneren Strukturen der Ars Electronica nötig, um die relevanten Texte aufzufinden. Wenn man eine einzelne Arbeit isoliert betrachtet, ist nicht nachvollziehbar, in welchem Kontext sie steht. Doch hat dieser gleichwohl Einfluss auf die Interpretation derselben innerhalb der Gesamtheit der Ars Electronica. Diese Informationen kann man sich zwar zusammensuchen, aber im Sinne einer interpretierbaren und übersichtlichen Darstellung sollten diese kompakter und gebündelter vorliegen und zudem im besten Falle über eine Visualisierung deutlich werden, gerade was zeitliche Abläufe anbelangt. Gerade bei der Fokussierung der Institution werden zwar die Eckpunkte des Interesses herausgestellt, es wird aber nicht klar kommuniziert, wie weit sich dieser Fokus z.B. in den Wettbewerb Prix Ars Electronica hineinzieht, wie er sich im Gesamtprogramm auswirkt und wie er umgesetzt wird.

²³³ vgl. Kapitel 2

²³⁴ Huber 2004, S. 179

bestimmtes Setting, das Huber als »äußere Umwelt« bezeichnen würde.²³⁵ Dieses formt eine Situation, in die die Betrachter mit ihrem eigenen Hintergrund (aus ihrem sozialen Milieu, um mit Hubers Worten zu sprechen), ihren Erwartungen hineingehen – die von dem, was sie vorher über das Festival erfahren haben, oder mit dem, was sie an sonstigem Input vom Festival mitnehmen geprägt wurden – und eine Arbeit erleben. Deren Rezeption wird wiederum zumeist auch vom Ausstellungsort beeinflusst, der ebenfalls von der Institution – wenn man das Ausstellungshaus als verlängerten Arm derselben betrachten möchte – mit geformt wird. Hier bedarf es einer Dokumentation der Ausstellungssituation, die zwar vorhanden ist, aber nicht mit der Projektbeschreibung zusammengebracht wird. Nun findet mit der Darstellung der Arbeit innerhalb des Archivs noch einmal eine Verschiebung der Betrachtersituation sowohl im Hinblick auf das Medium und damit der Darstellung eines Projekts, als auch im Hinblick auf den Kontext der Arbeit statt. Denn dieser erweitert sich vom Kontext eines Festivaljahres potentiell auf den Gesamthalt des Archivs. Um diesen Kontext auswertbar zu machen bedarf es einer Verknüpfung sämtlicher Inhalte untereinander durch Metadaten.

Insgesamt halte ich es im Hinblick auf eine geschichtliche Einordnung – für die ich im Bezug auf mediale Kunst Festivals wie die Ars Electronica mit in der Pflicht sehe – aber auch für die allgemeine Interpretation der Arbeit innerhalb ihres spezifischen Kontexts der Ars Electronica für unbedingt notwendig, die Bedeutungsproduktion innerhalb der Institution, die Positionierung, die unsichtbaren archivarischen Entscheidungen und deren Auswirkungen mit zu reflektieren und zu kommunizieren. Zudem müssen die Entwicklungen innerhalb wie – so denn relevant – außerhalb der Ars Electronica und die Reaktionen der Institution auf dieselben nachvollziehbar gemacht werden. Es muss klar werden, dass das Archiv der Ars Electronica keine neutrale Ansammlung von Projekten und Theorien ist sondern einen bestimmten Fokus hat. Dies ist nötig, um das Archiv in gewisser Weise zu objektivieren, transparenter zu machen und den Betrachtungswinkel auch im Hinblick auf die mögliche Interpretation des Archivnutzers zu verdeutlichen. Das Material hierfür ist vorhanden, es muss »lediglich« in angemessen interpretierbarer, erfassbarer Form dargestellt werden.

Derzeit wird die eigene Institutionsgeschichte anhand der Entwicklungen nur in Publikationen außerhalb des Archivs geschrieben, wenn man von einer verlinkten PDF-Datei mit einem Aufsatz zu dem Thema innerhalb des Archivs absieht, der allerdings lediglich die Zeit von 1979 bis 2000 behandelt. Zudem findet innerhalb der Jurystatements eine Verortung

²³⁵ Die »äußere Umwelt« ist die Umgebung oder der Kontext des Projekts, in der ein äußerer Betrachter, beispielsweise ein Wissenschaftler, das Werk und seine Rezipienten als Außenstehender betrachtet. Daneben bezeichnet er die Arbeit selbst, den »internen Beobachter«, der das Werk rezipiert bzw. mit ihm interagiert, sowie den Raum, den das Werk einnimmt als das »innere Milieu«. [vgl. Huber 2004, S. 155] Bei interaktiven Environments kann man das Projekt selbst bereits als Kontext bezeichnen.

statt. Theoretische Texte liefern ebenfalls Bezüge zum Gesamtdiskurs, ohne diese aber weiter verfolgbar zu machen, zu verorten oder auf andere Archivinhalte rückzubinden.

Zusammenfassend bedeutet dies: die Defizite liegen sowohl im Bereich der Dokumentation und der Vermittlung einzelner Projekte, den Verknüpfungen von vorhandenen Daten innerhalb des Archivs und einer interpretierbaren Darstellung derselben, als auch im fehlenden Bezug zum »Master Narrative«, der fehlenden Herausstellung der Positionierung der Ars Electronica innerhalb desselben sowie der Verdeutlichung des Fokus der Institution auf bestimmte Teilbereiche des Gesamtdiskurses. »Die Vielfalt und Aktualität dieser künstlerischen Produktion erfordert eine theoretische und wissenschaftliche Reflexion zur historischen Verortung, heutigen Vermittlung und zukünftigen Erhaltung dieser Kunst.«²³⁶ Und genau dies sollte das Archiv ermöglichen.

3.3. Lösungsansatz

Das Ars Electronica Archiv ist momentan im Umbruch begriffen. Für 2009 ist ein Relaunch geplant. An Stelle eines Fazits möchte ich versuchen, einen möglichen Lösungsansatz für die Schwächen des Ars Electronica Archivs aufzuzeigen und somit eigene Überlegungen beizusteuern, Gedanken zur Verbesserung anzustoßen.

Wie müsste der Aufbau des Archivs verändert werden um das Dispositiv der Ars Electronica besser in seiner Gesamtheit abzubilden und erfassbar zu machen sowie mediale Kunst angemessener zu vermitteln, aber auch um als Werkzeug für eine wissenschaftliche und theoretische Reflexion dienen zu können, die nach Aussage des Jurystatements der Kategorie interaktive Kunst aus dem Jahr 2007 »zur historischen Verortung, heutigen Vermittlung und zukünftigen Erhaltung dieser Kunst«²³⁷ nötig ist? Mit anderen Worten: wie kann es gelingen, die Kriterien oder Thesen, die am Ende des ersten Kapitels formuliert wurden und die eine multimediale Dokumentation der Projekte sowie eine die Verknüpfung derselben mit der Theorieebene auf einer Plattform vorsehen, zu erfüllen?²³⁸

Bei diesen Ansätzen baue ich gedanklich auf das Projekt »Capturing Unstable Media«²³⁹ von V2_ sowie meinen Bachelorreport »Medienkunst im Kontext«²⁴⁰ auf.²⁴¹ Auf dieser Basis möchte ich verschiedene konzeptionelle Schritte zur Verbesserung des Ist-

²³⁶ www_Kategorien 2007

²³⁷ www_jurystatement Interaktive Kunst 2007

²³⁸ Dies ist theoretisch möglich, wird aber bis jetzt nicht umgesetzt.

²³⁹ www_V2_capturing 2004

²⁴⁰ Wiencek 2006

²⁴¹ Spezifischere Informationen zur Dokumentation finden Sie in diesen Arbeiten, sowie u.a. in Konzepten zum erweiterten Dokumentationsschema von virtualart.at

Vermittlungsebene

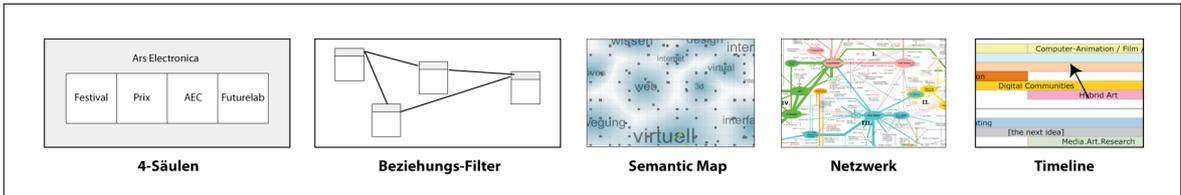
- Themen der Ars Electronica für ein breites Publikum aufbereiten
 - aktuelle Entwicklungen im Themenfeld der Ars Electronica sichtbar machen und kommentieren => Filterfunktion
 - Feedback-, Kommentar- und Diskussionsmöglichkeit für User (ähnlich wie bei einem Blog)

Metaebene

<p>Persönlicher Arbeitsplatz für Recherche: Visualisierungen speichern, Bookmarking, Lightbox, Kommentare, Tagging => öffentlich wie privat</p>	<p>User-generated Context: Annotation, Kommentare, Diskussionen dezentral, direkt bei Archiv-Inhalten bzw. Medien Beziehungen etablieren (intern) } => Kontextualisierung Verlinkung (extern)</p>	<p>Foren: zentraler Diskussionsort, Upload eigener Aufsätze</p>
---	--	---



Sichten



Datenpool

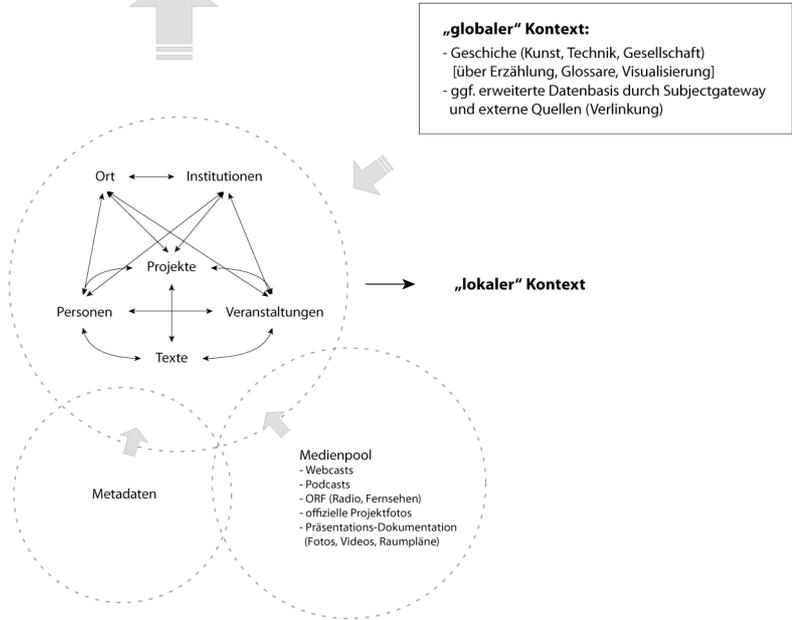


Abbildung 8: Struktur eines möglichen Lösungsansatzes

Zustands vorschlagen, die im Wesentlichen auf dem in meinem Bachelor-Report angesprochenen 3 Ebenen-Modell basieren²⁴² und sich des Weiteren inhärent auf die Visionen eines »Semantic Web« beziehen, das zum Ziel hat, die Bedeutung der Web-Inhalte prozessierbar und (maschinen-)erkennbar zu machen. Diese Vorschläge berücksichtigen vor allem die Belange von Projekten, die innerhalb des Ars Electronica Festivals gezeigt bzw. beim Prix Ars Electronica ausgezeichnet wurden. Für die beiden anderen Säulen gälte es noch weitere Aspekte zu berücksichtigen.

1. Schritt: angemessene Dokumentation der Arbeit

Zunächst einmal muss es auf unterster Ebene darum gehen, eine einzelne Arbeit so zu dokumentieren, dass das Regelwerk, die Prozesse, die innerhalb einer Arbeit ablaufen, die Rezeptionsästhetik und der Möglichkeitsraum verständlich und nachvollziehbar werden und in Zusammenhang mit dem bereits heute im Archiv beschriebenen Konzept und den Implikationen gebracht werden können. Um an dieser Stelle noch einmal das Beispiel »Can You See Me Now?« aufzugreifen, so benötigt man zum Verständnis dieses Spiels zum einen Informationen zum Setting zwischen virtueller Realität und realem Stadtraum, zu den Spielregeln sowie den Blickwinkeln sowohl des Online - Nutzers im virtuellen Raum, als auch des Verfolgers auf der Straße. Neben einer Beschreibung bedarf es einer medialen Dokumentation, beispielsweise durch das in den Einreichunterlagen vorhandene Video, welches die Künstler auch auf ihrer Webseite online gestellt haben. Dies hilft sich besser in das Setting hineindenken zu können, den Prozess gedanklich nachzuvollziehen und sich in die Situation des Online-Spielers wie auch des Runners hineinzusetzen. Zudem ist eine Dokumentation der Technik, in diesem Fall vor allem der des Runners, wichtig, um zu verstehen, wie dieses Spiel überhaupt möglich werden kann und worüber es reflektiert. Hierzu zählen auch Kenntnisse über die Interfaces von Online-User und Runner. Dies bedeutet im Endeffekt eine Dokumentation auf zwei Ebenen, die übersichtlich und leicht erfassbar dargestellt werden sollten:

1. **Formalia:** z.B. beteiligte Personen / Institutionen bzw. Körperschaften, Grunddaten (Entstehungsort, Entstehungsjahr, Jahr(e), in denen ein Projekt innerhalb der Ars Electronica gezeigt wurde – bei mehrfacher Präsentation einer Arbeit sind gegebenenfalls Modifikationen herauszustellen), angewandte Technologien, Medien, Form des Kunstwerks, Thema, Schlagwörter, Quellen (Texte, Medien), Auszeichnung beim Prix Ars Electronica?

²⁴² vgl. Wiencek 2006, S. 68

(ja/nein, welche Kategorie, welche Auszeichnung), etc.; bei interaktiven Arbeiten zusätzlich z.B. Interaktionsstrategien (sowohl auf Seiten des Rezipienten als auch der Technik)²⁴³

2. **Prozess:** der innere Kontext, den das Projekt bildet; das Regelwerk. Wie funktioniert die Arbeit? In was für einem Environment befindet sich der Rezipient (sowie evtl. ein beteiligter Performer)? Wie funktioniert die Schnittstelle zwischen Rezipient und Arbeit? Welche Rollen kommen Rezipienten, Technik und u.U. Performern zu?

2. Schritt: Einbindung des »lokalen« Kontext

Im zweiten Schritt sollte es darum gehen, den Präsentationskontext einer Arbeit im Zuge ihrer Dokumentation zu veranschaulichen, sowie den Kontext des Projekts innerhalb der Logik der Ars Electronica, aber auch innerhalb des (virtuellen) Archivkontexts an die Repräsentation eines Projekts oder Textes rückzubinden. Der Archivkontext umfasst alle Daten und Einträge des Archivs sowie deren Beziehungen untereinander, die über die bereits innerhalb des vom Dispositiv Ars Electronica vorgegebenen Verbindungen hinaus gehen können. Dieser lokale Kontext ist dem Archiv auch jetzt bereits inhärent, wird ihm gar als innere Logik aufoktroiert, er ist aber nicht zur Gänze in der Archivstruktur nachvollziehbar. »Documenting the context of electronic art activities is important as well as a perspective of process over product.«²⁴⁴ Dieser Schritt muss eines der Hauptziele sein, will man aus der Sicht der Ars Electronica sowohl die Projekte dokumentieren als auch die institutionelle Arbeit und damit die eigene Sicht auf das Feld der Medienkunst präsentieren, zugleich aber im Sinne eines Archivs die Daten nicht nur versammeln sondern auch nutzbar machen.

Der lokale Kontext bezieht sich unter anderem auf den Milieubegriff von Huber. Für die Dokumentation im Zuge der Ars Electronica würde ich allerdings den geistigen und sozialen Hintergrund der Rezipienten außen vor lassen, da gerade zum Festival viel internationales Fachpublikum erscheint und diese damit zu breit gefächert sind, um sie zur Gänze zu erfassen. Generell gilt es die Kernfunktion des Internets – die Möglichkeit zur Verlinkung – auszunutzen. Es soll klar werden, wie die Ars Electronica in ihrem Inneren funktioniert, welcher Quellen sie sich für die Dokumentation bedient und welche Zusammenhänge sich sowohl innerhalb der offiziellen Logik als auch auf Grund von Projekten, Texten und ihren Metadaten ergeben.

²⁴³ vgl. u.a. www_Kwastek et al 2007; www_Fauconnier, Frommé 2003

²⁴⁴ www_Fauconnier, Frommé 2003, S. 5

Was gilt es im Bezug auf den lokalen Kontext²⁴⁵ zu berücksichtigen? Zum einen die Präsentation innerhalb der Ars Electronica. Diese ist zumindest was die Cyberartsausstellung anbelangt in Form von Fotografien sowie einem Raumplan vorhanden. Zudem gälte es vorhandene audiovisuelle Dokumentationen – z.B. der Symposien und Präsentationen innerhalb der Ars Electronica (im Falle des Prix die Foren, Eventdokumentationen, ORF-Fernseh- und Radio-Beiträge) – mit den theoretischen Texten bzw. den Dokumentationen der Arbeiten zu verknüpfen, um einen Bezug zum physischen Dispositiv herzustellen und damit auch die Vermittlungsarbeit der Ars Electronica im realen Raum zu dokumentieren. Hierbei denke ich beispielsweise an die Webcasts und Podcasts, die seit 2003 auf der Seite des jeweiligen Festivals veröffentlicht werden. Generell ist eine Veranstaltung wie ein Symposium oder eine Ausstellung als eigene Entität zu betrachten, die mit ihrem Konzept, den vorhandenen Medien sowie der Verlinkung der in diesem Rahmen gezeigten Projekte oder vorgestellten Texte und beteiligten Personen zu dokumentieren ist. Zum anderen gilt es die Positionierung der Ars Electronica als Multiplikator, Verstärker und Plattform für bestimmte Tendenzen herauszustellen und den Blickwinkel der Institution auf Projekte oder Texte deutlich zu machen. Durch die in Kapitel 2 benannten Mittel zur Positionierung der Ars Electronica²⁴⁶ und dem damit verbundenen Blickwinkel auf die gesamte Kunstrichtung wie auch auf einzelne Projekte, der Dokumentation der lokalen Präsentation sowie der allgemeinen Dokumentation einer Arbeit entsteht das Gesamtbild eines Projekts innerhalb der Ars Electronica. Die allgemeine, von der Institution festgelegte Grundausrichtung – die Schnittstelle zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft – steht über allem, das unter dem Dach der Institution und damit auch im Archiv versammelt wird. Dieses gilt es generell betonen. Durch die direkte Einbeziehung der einen Bereich begrenzenden Kriterien – sei es eine thematische Setzung in Bezug auf das Festival, sei es die Ausschreibung, die Definitionen und Kriterien einer Kategorie des Prix Ars Electronica eines bestimmten Jahres, um zwei Beispiele zu nennen – und deren Sichtbarmachung auf allen relevanten Ebenen – von der Übersicht eines Bereiches bis zur Darstellung eines theoretischen Textes oder eines Projekts – sollen die »unsichtbaren Entscheidungen« hinter der Zusammenstellung transparenter und nachvollziehbarer gemacht werden. Dazu gehört auch die klare Benennung von Verantwortlichen für bestimmte Teilbereiche – beispielsweise der Kurator des Themensymposiums eines Ars Electronica Festivals – wobei zudem die individuelle Herangehensweise oder Sichtweise auf beziehungsweise der Bezug zur jeweiligen Aufgabe

²⁴⁵ Ich habe in dieser Arbeit eine sehr enge Sicht des lokalen Kontexts und beziehe diesen rein auf die Präsentation, die Veranstaltungen sowie das Archiv. Er kann aber auch auf die Ausstellungshäuser, in denen die Arbeiten gezeigt werden, der Einbettung der Institution innerhalb der Museums- und Kulturlandschaft sowie ihr Einfluss im politischen Bereich und auf die Stadtentwicklung ausgeweitet werden, um nur einige Beispiele zu nennen.

²⁴⁶ Themenwahl beim Festival, Auswahl des Mitarbeiterstabs (Delegation von Teilaufgaben), Kategorisierung beim Prix Ars Electronica, Festlegung von Definitionen innerhalb der Kategorien durch die Jurys

herausgestellt werden sollte. Diese Entscheidungsparameter determinieren auch die möglichen Aussagen innerhalb des Archivs.

Das Archiv an sich ist zunächst einmal als ein großer Pool an Daten zu betrachten, die miteinander in Beziehung gesetzt werden können und müssen. Dies bedeutet, dass zunächst eine Entzeitlichung und Dekontextualisierung der Projekte etc. im Archiv und anschließend eine Re-Kontextualisierung derselben durch Verknüpfungen stattfindet. Dies ermöglicht unterschiedliche Sichtweisen auf die Gesamtdaten – u.a. eine Verknüpfung von Daten ungeachtet ihrer historischen, zeitlichen und internen Einordnung auf Basis von anderen Parametern – und gibt den Archivnutzern so die Möglichkeit, neue Erkenntnisse zu gewinnen. Die Betrachtung als Gesamtdatenpool geht weg von der reinen inneren Logik der Ars Electronica als Ausgangspunkt für das Retrieval und ermöglicht mehr Offenheit. Die Darstellung und Aufteilung als vier Säulen innerhalb der Institution kann und sollte weiterhin als *eine* Sichtweise auf die Daten bestehen bleiben, um die innere Logik der Ars Electronica nachvollziehbar zu machen, darf aber keinesfalls die einzige Sicht auf die Daten sein. Diese Sicht entsteht durch entsprechende Metadaten und Verknüpfung der neutralen Daten. Allerdings sollen auch hierbei die Grenzen der Säulen sowohl inhaltlich wie auch zeitlich aufgebrochen werden, wodurch Parallelentwicklungen, Überlappungen, unterschiedliche Kontexte erkennbar und vergleichbar werden. Es sollen beispielsweise Einflüsse der Säulen aufeinander, Entscheidungsgrundlagen u.a. für Festivalthemen aus den Trends des Prix deutlich werden (sofern diese Beziehung besteht). Es sollte auch möglich sein beim Prix Ars Electronica die Entwicklungen der Kategorien sowie der Definitionen und Kriterien über die Jahre hinweg zu verfolgen und diese Linien gegebenenfalls zu visualisieren (beispielsweise mittels einer Timeline, in der Querverbindungen oder Bezüge ablesbar sind und gegebenenfalls hervorgehoben werden könnten, Entscheidungen sichtbar gemacht und Veränderungen herausgestellt würden). Wie hat sich das abgebildete Feld in seinen Ausformungen bzw. Projekten entwickelt? Wie hat sich der Rahmen – z.B. einer Kategorie –, der durch Kriterien und Definitionen manifestiert wird, über die Zeit parallel zu den Projekten fortentwickelt (zugespitzt, ausgeweitet, eine Auswahl aus dem Feld getroffen, sowohl auf der Ebene der Kategorien als auch innerhalb der Kategorien)?²⁴⁷ Passen bestimmte Projekte auf Grund ihrer Eigenschaften auch in andere Kategorien und wo befinden sich die Schnittmengen? Dies sind nur einige mögliche Fragestellungen.

²⁴⁷ Hier wäre es interessant das Gesamtfeld der digitalen Medienkunst, also auch das gerade nicht innerhalb der Ars Electronica erfasste, sowie den abgebildeten Ausschnitt visuell gegenüberzustellen und gegebenenfalls Jahresweise verfolgbar zu machen. Einen größeren Ausschnitt des Gesamtfeldes könnte man über die Einbindung des Ars Electronica Archivs in ein Subjectgateway, also eine Verbundsuche über mehrere Archive zum gleichen Thema, erreichen. Hiermit wird man immer noch nicht »alles« abbilden können, aber immerhin ein weiteres Feld als lediglich die Arbeiten, die innerhalb einer Institution gezeigt wurden. Ohne ein solches Gateway fehlt allerdings ein Referenzrahmen für die Daten des Ars Electronica Archivs.

Dieser Datenpool sollte die Entitäten Projekt, Text (theoretisch)²⁴⁸, Person²⁴⁹, Institution, Ort, Veranstaltungen sowie einem Medienpool unterscheiden²⁵⁰, die jeweils objektrelational miteinander in Beziehung stehen bzw. im Falle der Medien mit einzelnen Entitäten (Projekte, Texte, Veranstaltungen) verknüpft werden. Projekt bzw. Text bilden den Mittelpunkt. Aus diesen Entitäten können nun die Beziehungen innerhalb der Ars Electronica modelliert werden, die allerdings die etablierten Säulen oder Jahre übergreifen können²⁵¹, aber auch alle weiteren auf den Parametern der Entitäten und Metadaten beruhenden Beziehungen der Daten.

Eine homogene Dokumentation aller Projekte ist allerdings nicht möglich, da diese durch ihre unterschiedlichen Zuordnungen jeweils zu einem allgemeinen Datensatz spezifische zusätzliche Attribute benötigen, wie beispielsweise einen thematischen Bezug beim Festival oder einen spezifischen Preis innerhalb einer bestimmten Kategorie beim Wettbewerb. Diese zusätzlichen Attribute sind nur im speziellen Kontext (der Säule) innerhalb der Ars Electronica relevant, bei allgemeinen Vergleichen aber vernachlässigbar. Veranstaltungen können im Kontext der Ars Electronica das Festival, der Prix, bzw. jegliche Art von Subveranstaltungen innerhalb derselben sein, die mit dem jeweiligen Konzept, den präsentierten Projekten oder Texten sowie, falls vorhanden, weiterem Dokumentationsmaterial zusammen dokumentiert werden sollen und den kleinsten Kontext für Projekte und Texte darstellen. Unter Medien fallen beispielsweise Fotos (offizielle Projektfotos, Portraits von Personen, Veranstaltungs-Dokumentationen), Podcasts, Webcasts, ORF-Beiträge (Archiv), oder gegebenenfalls audiovisuelles Dokumentationsmaterial der Projekte aus den Einreichunterlagen. Diese Medien werden den verschiedenen Entitäten zugeordnet. Jede der Entitäten besitzt beschreibende Attribute²⁵², die noch um beliebige Metadaten ergänzt werden können.²⁵³ Diese beiden Komponenten stellen die Basis für die Verknüpfungen innerhalb des Archivs dar, sofern sie durchsuchbar gemacht werden.²⁵⁴ Dies gilt auch für Medien. So sollten Standbilder auch inhaltlich annotiert werden können, zeitbasierte Medien wie Videos könnten innerhalb der Zeitleiste Verknüpfungen mit anderen Inhalten, Metadaten sowie Anmerkungen zur jeweiligen Stelle enthalten, wie es

²⁴⁸ beispielsweise Vorträge innerhalb von Veranstaltungen / Konferenzen, Jurystatements oder andere Artikel (z.B. Editorial des Kompendiums o.ä.)

²⁴⁹ Vortragender, Künstler, Mitarbeiter, Kurator oder Autor

²⁵⁰ wie auch beim Datenmodell von V2_, vgl. www_Fauconnier, Frommé 2003, S. 4

²⁵¹ Dies wäre beispielsweise der Fall, wenn ein Projekt, das einen Preis beim Prix Ars Electronica gewonnen hat, später im Ars Electronica Center in der Dauerausstellung gezeigt wird.

²⁵² siehe Wiencek 2006

²⁵³ An dieser Stelle möchte ich nicht weiter ins Detail gehen, da dies den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Hierbei handelt es sich lediglich um ein grobes Konzept, das die Gesamtkonzeption sichtbar machen soll.

²⁵⁴ Damit kann im Idealfall beispielsweise die Geschichteschreibung innerhalb der Ars Electronica erfolgen, aber auch Datamining betrieben werden.

beispielsweise auf der Plattform viddler.com bereits praktiziert wird. Dies würde eine direkte Kontextualisierung von Dokumentationsmaterial oder Vorträgen innerhalb ihres zeitbasierten Inhalts und nicht nur als Gesamtpaket ermöglichen.

Neben verschiedenen Entitäten sollten auch unterschiedliche Sichten auf das Gesamtarchiv differenziert werden, die jeweils eine spezifische Funktion erfüllen. Neben der schon beschriebenen Säulen-Sicht, die die innere Logik der Ars Electronica nachvollziehbar machen soll, sollten weitere allgemeinere Zugänge zu den Daten vorhanden sein, die auch außerhalb der von der Institution vorgegebenen Kontexte neue Erkenntnisse ermöglichen und von »neutralen« Parametern abhängige Verbindungen visuell und nicht visuell nachvollziehbar und verfolgbarmachen. Alphabetische Listen der einzelnen Entitäten, die den gesamten Datenpool darstellen sowie eine Volltextsuche (beides ist zum Teil bereits in der vorliegenden Umsetzung vorhanden) bieten einen direkten Einstieg, eine scharfe Suche. Demgegenüber sollten möglichst viele unterschiedliche »unscharfe«, (visuelle) Zugänge zu den Daten bestehen, die sowohl den Nachvollzug diverser Beziehungen innerhalb derselben als auch eine zeitliche oder geographische Einordnung ermöglichen. Eine weitere Option wäre die Einbindung innerhalb einer Narration. Hierzu möchte ich einige Überlegungen in den Raum stellen. Eine interessante Möglichkeit, Beziehungen der verschiedenen Entitäten zu verdeutlichen wäre diese als Listen innerhalb ihres Beziehungsgeflechts darzustellen, ähnlich der Beziehungsansicht einer MS Access-Abfrage. Diese Konstruktion könnte gleichzeitig als Filtermechanismus dienen. Zwischen den einzelnen Listen oder Tabellen könnte der Nutzer mögliche Beziehungen etablieren sowie innerhalb der Listen Auswahlen treffen, die eine Einengung des Ergebnisfeldes zur Folge hätten. Alle aktivierten Listen der Entitäten würden daraufhin entsprechend der Auswahl aktualisiert. Neben tatsächlichen Entitäten und deren festen Attributen könnte man dem Beziehungsgeflecht auch weitere Parameter aus den Metadaten für die gezielte Filterung hinzufügen, die jeweils mit den Objekten in Beziehung gesetzt werden könnten. Ein Interface dieser Art wurde bereits von Tilman Linden, Robert Sakrowski und Thomas Noesler im Projekt netart-datenbank.org bzw. web.museum²⁵⁵ entwickelt. Eine weitere sinnvolle Visualisierung wäre eine Semantic Map, wie sie beispielsweise auf netzspannung.org genutzt wird und auf der semantische Beziehungen zwischen Projekten etc. abgebildet werden können, oder Netzwerke wie sie beim Tool »Semaspacespace«²⁵⁶ von Gerhard Dirmoser und Dietmar Offenhuber zum Einsatz kommen.²⁵⁷ Alle drei genannten Visualisierungen ermöglichen eine Einengung des Feldes nach bestimmten Kriterien und eine Sichtbarmachung und ein Nachvollziehen von Beziehungen

²⁵⁵ www_webmuseum 2005, siehe auch Abbildung 9

²⁵⁶ www_semaspace 2008

²⁵⁷ Beispiele für verschiedene Beziehungsgeflechte z.B. von Personen aber auch Begriffen u.a. finden Sie unter [www_Dirmoser_Ars Kontext 2008]

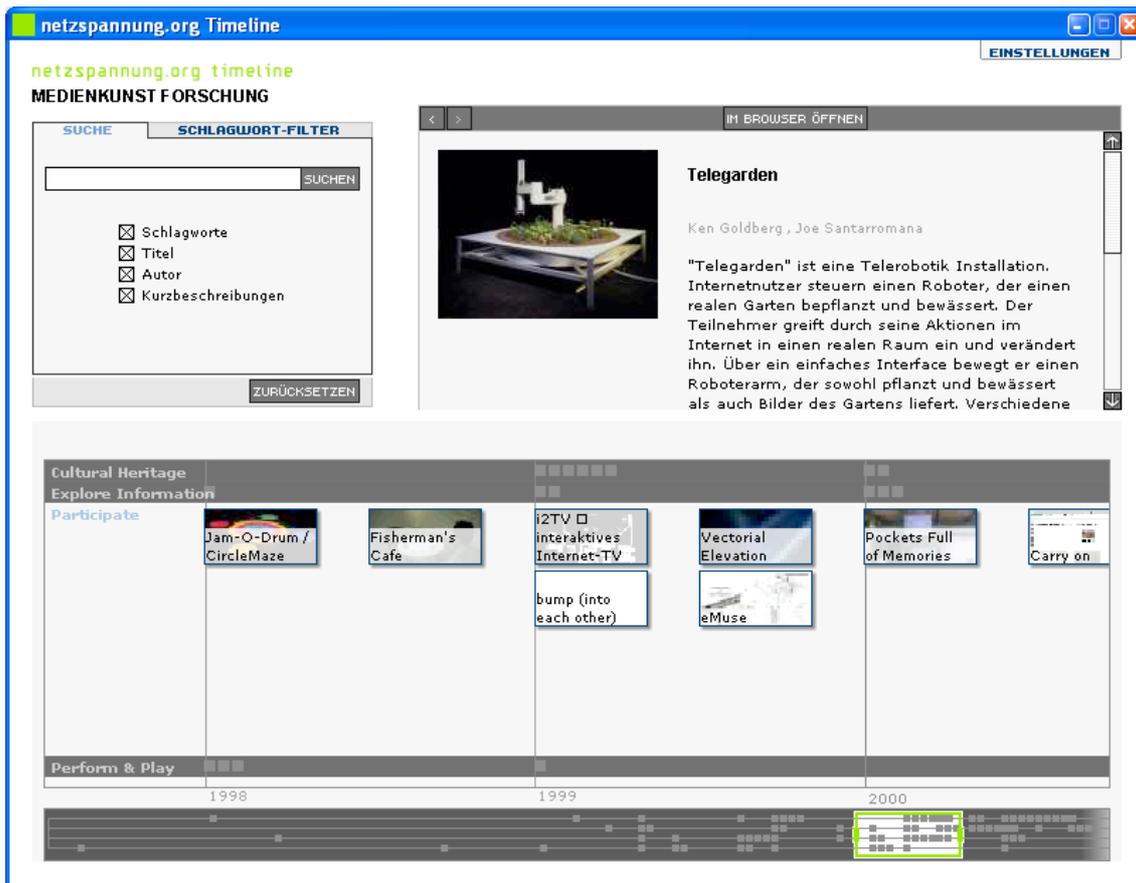


Abbildung 11: Screenshot einer Timeline bei netzspannung.org

innerhalb der Daten auf unterschiedlicher Basis. Diese setzen generell die Verwendung einer einheitlichen Terminologie voraus.²⁵⁸ Zudem wäre eine geographische Visualisierung interessant, um beispielsweise die Verteilung der Produktionsorte der Projekte zu visualisieren (eventuell auch in Kombination mit einer Timeline, um Veränderungen über die Zeit sichtbar machen zu können), Import- und Exportbewegungen von Projekten und Veranstaltung der Ars Electronica oder, in Kopplung mit Technologieparametern, eine (nicht repräsentative) Verbreitung bzw. geografische Verwendungshäufigkeit bestimmter Technologien darzustellen.

Zuvor erwähnte ich bereits Timelines als Interface, um zeitliche Abfolgen sichtbar zu machen, beispielsweise innerhalb der Logik der Ars Electronica in Bezug auf die Kategorien, die Entwicklungen der Definitionen bzw. Kriterien innerhalb der Kategorien, die geschichtliche Entwicklung der Ars Electronica, die Entwicklung der einzelnen Säulen (innerhalb wie parallel) o.ä. Interessant wäre es aber auch, wenn man selbst sämtliche Entitäten oder Parameter auf einer Zeitleiste anzeigen lassen könnte, was aber auch eine zeitliche Einordnung aller Entitäten oder bei Texten gar von Passagen bei der Annotation

erfordern würde. Zudem wäre neben einer zeitlichen Anordnung gleichzeitig die Anzeige von Querverbindungen innerhalb der Zeitleiste sinnvoll. All dies würde es beispielsweise ermöglichen, die Verwendung bestimmter Technologien zeitlich zu verorten oder die Teilnahme von bestimmten Personen an der Ars Electronica. Generell wäre es eine Möglichkeit, die Geschichte innerhalb der Ars Electronica nachvollziehbar zu machen.

3. Schritt: Einbindung des »globalen« Kontexts

Neben dem Kontext innerhalb der Ars Electronica ließe sich in einem weiteren Schritt der »globale« Kontext beispielsweise in Form von »allgemeiner« Geschichte aus den Bereichen Kunst, Technologie und Gesellschaft bzw. Entwicklungen des Gesamtfeldes der medialen Kunst in das Archiv einbinden. Dies könnte zum Beispiel durch die Visualisierung von Entwicklungslinien auf Basis von Fakten und Daten (in einer Timeline-Ansicht) erfolgen, die der Entwicklung innerhalb der Ars Electronica gegenübergestellt werden könnten. Hierbei würden Unterschiede oder Überschneidungen sowie auch die spezifische Positionierung der Institution innerhalb des »Gesamtfeldes« – soweit sich dieses denn abbilden lässt – sichtbar. Damit hätten die Archivnutzer eine deutlich breitere Basis für eigene Interpretationen der Daten und Arbeiten zur Verfügung. Dies wäre – wie schon einmal angesprochen – beispielsweise durch die Einbindung des Ars Electronica Archivs in ein Subjectgateway möglich, in dem durch das Zusammenbringen vieler Archive aus der Sparte der medialen Kunst dieses Feld möglichst gut abgedeckt werden kann und somit einzelne Positionierungen sichtbar werden und Verknüpfungen auch außerhalb des von einer Institution abgebildeten Teilbereichs hergestellt werden können. Dies setzt allerdings eine Schnittstelle der unterschiedlichen Archive voraus, die eine Meta-Suche über mehrere unterschiedlich aufgebaute Archive erst ermöglicht. Zudem benötigt es eine einheitliche Terminologie innerhalb aller Archive oder zumindest auf einer übergeordneten Ebene für die Suche sowie einen Parser, der quasi eine »Übersetzung« für die unterschiedlichen Archive übernimmt. Eine weitere Möglichkeit wäre die Einbindung der Arbeiten und theoretischen Texte in eine oder mehrere »Narrationen«, wie es beispielsweise bei »Medien.Kunst.Netz« passiert, was aber einen großen redaktionellen Aufwand bedeutet (es sei denn man findet einen externen »Anbieter«) sowie eine spezifische Interpretation vorgibt. Hierdurch würde die zunächst wertungsfreie Darstellung der Daten im Archiv aufgegeben. Der Vorteil wäre ein besserer Überblick über das behandelte Feld für Nutzer mit wenig Vorwissen sowie die Möglichkeit der Einbindung von historischen Entwicklungen (in Kunst, Technologie und Gesellschaft). Diese Entwicklungen haben zwar die Ars Electronica oder einzelne Sparten daraus

²⁵⁸ Hierbei möchte ich beispielhaft auf das Projekt »Taxonomien der Medienkunst« des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung verweisen [www_LBI_Taxonomien 2008].

beeinflusst, aber werden nicht durch die Projekte oder Texte direkt referenziert. Sie sind allerdings für ein Verständnis derselben maßgebend, was beispielsweise die im zweiten Kapitel angesprochene Vorgeschichte der Kategorie »Interaktive Kunst« zeigt.²⁵⁹ Neben der stringenten Narration wäre auch die Erstellung von Glossaren beispielsweise für Technologien oder herausragende geschichtliche Ereignisse eine Möglichkeit, um sowohl Technologien an sich, ihre Entwicklung (Vorläufer) und Anwendung als auch bestimmte historische Ereignisse oder Gegebenheiten näher zu erläutern, die konkret von Arbeiten oder Texten innerhalb der Ars Electronica referenziert werden. Dadurch ließe sich beispielsweise deutlich machen, wie manche künstlerische Strategien die Technologien »umnutzen« oder neue Nutzungsmöglichkeiten gegenüber den standardisierten aufzeigen. Zum anderen können Konnotationen, die die Technologie mit sich bringt und mit der auch die Arbeiten in einer Weise umgehen (müssen), deutlich gemacht werden. Um den redaktionellen Aufwand zu minimieren könnte man auch auf externe Quellen im Internet verweisen. Gerade im Bereich der Zeitgeschichte wären gegebenenfalls zusätzliche Verweise auf Nachrichten-Quellen und -Archive sinnvoll.

Generell muss über den Umgang mit externen Quellen nachgedacht werden. So dokumentieren viele Künstler ihre Arbeit selbst im Internet und stellen audiovisuelles Material auf Plattformen wie Youtube u.ä. zur Verfügung. Durch eine Verknüpfung mit Archivinhalten des Ars Electronica Archivs könnte ein Mehrwert für die Dokumentation geschaffen werden und der Kontext des Projekts ausgeweitet werden. Andererseits haben Informationen im Internet nur eine sehr begrenzte »Haltbarkeit«, wie im Kapitel 1.2 bereits angesprochen, was die Gefahr birgt, dass Verknüpfungen schnell veralten und dadurch ein hoher Wartungsaufwand entsteht.

3.3.1. Das Archiv als Plattform und Werkzeug

Zu guter Letzt soll es darum gehen, wie das Ars Electronica Archiv in eine offene Plattform, ein Recherchewerkzeug verwandelt werden kann, das es ermöglicht, neue Beziehungen innerhalb des Materials zu erkennen und zu etablieren, und die Offenheit bietet, mit dem Material zu arbeiten, es in neue Kontexte zu stellen, die nicht unbedingt auf das Archiv begrenzt sein müssen. Die Visualisierungstools bieten hier einen Anfang. Durch die aktive Auseinandersetzung einer Community mit den Inhalten des Archivs sollen dieselben einerseits aktiviert werden, andererseits soll auch die Vermittlung davon profitieren, da nicht nur Inhalte »konsumiert« werden können sondern auch ein Austausch darüber stattfinden kann. Gleichzeitig sollen die Kerninhalte zunächst unberührt bleiben und nicht,

²⁵⁹ Die Möglichkeit der Einbindung in eine Narration besteht natürlich auch für den »lokalen« Kontext, insbesondere was die Historisierung angeht.

wie in einem Wiki, kollaborativ verändert werden können. Die Lösung könnte eine Metaebene über dem Archiv sein. Auf die Idee brachte mich ein Open Source Tool namens »ShiftSpace.org«, das es als Browser-Plugin für Firefox ermöglicht, kollaborativ jedwede Website zu annotieren (Notizen, Hervorhebungen) oder editieren (von Bildtausch bis Sourcecode-Editierung) und somit diese zu kontextualisieren oder in ihrer Bedeutung oder gar ihrem Aussehen zu verändern.²⁶⁰ Soweit muss es innerhalb des Archivs nun nicht gehen. Der Clou dieser Shifts ist allerdings, dass sie an und ausschaltbar sind, man die Seite dementsprechend sowohl im Original betrachten kann als auch mit den Veränderungen, Annotationen oder Kommentaren von anderen Personen – oder eben seinen eigenen.

Die Idee einer so gearteten Metaebene über dem Archiv ist, dass registrierte Nutzer sich einen eigenen Arbeitsplatz für ihre Recherchen einrichten könnten und so die Möglichkeit hätten, ihre selbst zusammengestellten Visualisierungen zu speichern, Seiten zu kommentieren, Texte zu markieren, Medien zu annotieren, aber auch Beziehungen innerhalb der Archivdaten selber zu etablieren, Verlinkungen innerhalb des Archivs wie auch auf beliebige Webadressen zu setzen, Inhalte zu bookmarken und wie in einer Lightbox übersichtlich anzuordnen. All das könnten die Nutzer entweder für sich privat tun oder für andere sichtbar machen und sich mit den Communitymitgliedern darüber austauschen, Annotationen oder Erkenntnisse anderer kommentieren und diskutieren. Die Diskurse könnten direkt bei den entsprechenden Informationen stattfinden ohne ungewollt mit ihnen zu interferieren, aber mit der Möglichkeit sich direkt darauf zu beziehen. Es könnte beispielsweise eine Möglichkeit geben, als Wissenschaftler eigene Aufsätze hochzuladen, die mit Inhalten des Archivs oder innerhalb der Community diskutierten Themen zu tun hätten und diese einerseits in den Diskurs einzubringen, andererseits damit den theoretischen Kontext des Archivs zu erweitern. Die User Partizipation läge demnach in der Sinnproduktion, der Mehrwert für das Archiv in einer erweiterten Kontextualisierung. Die Funktionen des Ars Electronica Festivals als Projektwerkstatt, Katalysator und Austauschort würden mit der Vermittlungs- und Diskursplattform ins Netz übertragen und dort eine Wissensgenerierung und einen Diskurs ermöglichen sowie Letzteren auch direkt auf der Seite abbilden und an die Ars Electronica rückbinden.

Neben einem solchen Werkzeug, das auf die spezifischen Anforderungen der Wissenschaft eingeht, wäre eine Online-Vermittlung auch als eine Weiterführung zum personellen Vermittlungsprogramm im Rahmen des Festivals und des AEC zu denken und gleichzeitig als ganzjährige Vermittlung ihrer eigenen Aktivitäten für eine breite, internationale Öffentlichkeit. Diese könnte eine zielgruppengerechte Aufbereitung der Themen auch für ein breiteres Publikum ermöglichen und durch die Aufbereitung und das

²⁶⁰ siehe www_shiftspace 2008

Aufgreifen aktueller Themen rund um Kunst, Technologie und Gesellschaft auch eine Sensibilisierung für diesen Themenkomplex innerhalb der öffentlichen Diskussion erreichen, über das Festival mit seiner großen internationalen Außenwirkung hinaus. Zudem wäre eine Hinführung zu zukünftigen Festivalthemen möglich.

All diese Vorschläge und Beschreibungen stellen meine Vision eines Archivs dar, das möglichst flexible Daten-Visualisierungs- sowie -zugriffs- und -retrievalmöglichkeiten bietet. Es soll einerseits als wissenschaftliches Recherchewerkzeug nutzbar, andererseits für die Einbindung von Nutzer-generierten Inhalten zur Kontextualisierung und zum Austausch offen sein. Ob dieses Archiv informatisch, personell oder finanziell umsetzbar ist oder doch eine Utopie bleiben muss, sei zunächst einmal dahingestellt. Dies ist eine Frage, die nur die Zukunft beantworten kann.

Quellenverzeichnis

[Assmann 2004]

Assmann, A. (2004): Zur Mediengeschichte des kulturellen Gedächtnisses. in: Erll, A.; Nünning, A. (Hg.)(2004): Medien des kollektiven Gedächtnisses – Konstruktivität – Historizität – Kulturspezifität. Berlin, New York.

[Brouwer & Mulder 2003]

Brouwer, J.; Mulder, A. (2003): Information is alive. in: V2_/NAi Publishers 2003, S. 4-7

[Bismarck et al 2002]

Bismarck, B. von et al (Hg.)(2002): interarchive. Köln.

[CONT3XT.NET 2007]

CONT3XT.NET (Hochrieser, S.; Kargl, M.; Thalmair, F.)(Hg.)(2007): circulating contexts – Curating Media / Net / Art. Norderstedt.

[Daniels 2000]

Daniels, D. (2000): Strategien der Interaktivität. in: Frieling, R.; Daniels, D. (2000): Medien Kunst Interaktion – Die 80er und 90er Jahre in Deutschland. Karlsruhe. S. 142-169

[Daniels 2004]

Daniels, D. (2004): Das Vermittlungsparadox der Medienkunst – Thesen und Modelle zur multimedialen Vermittlung. in: Lischka, G. J.; Weibel, P. (2004): Die Medien der Kunst - die Kunst der Medien. Wabern/Bern. S. 90-104

[Dinkla, Brüninghaus-Knubel 1997]

Dinkla, S.; Brüninghaus-Knubel, C. (Hg.)(1997): InterAct! – Schlüsselwerke Interaktiver Kunst – Ausstellung und Workshops – Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg, 27. April bis 15. Juni 1997. Ostfildern.

[Dinkla 1997a]

Dinkla, S. (1997): Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute. Karlsruhe.

[Ernst 2002]

Ernst, W. (2002): Archive im Übergang. in: Bismarck et al 2002, S. 137-146

[Ernst 2002a]

Ernst, W. (2002): Das Rumoren der Archive – Ordnung aus Unordnung. Berlin.

[Fleischmann, Strauss 2008]

Fleischmann, M.; Strauss, W. (2008): Interaktive Kunst als Reflektion medialer Entwicklung. in: Informatik Spektrum, 31.1.2008, S. 12-20

[Foucault 1973]

Foucault, M. (1973): Archälogogie des Wissens. Frankfurt am Main. [übers. v. Ulrich Köppen]

[Foucault 1981]

Foucault, M. (1981): Archälogogie des Wissens. Frankfurt am Main

[Frohne 2005]

Frohne, U. (2005): The Artwork as Temporal Form – Giving Access to the Historicity, Context and Discursiveness of Media Art. in: Frohne, U.; Schieren, M.; Guiton, J.F. (Hg.) (2005): Present Continuous Past(s) – Media Art. Strategies of Presentation, Mediation and Dissemination. Wien, New York. S. 22-35

[Grau 2007]

Grau, O. (Hg.)(2007): MediaArtHistories. Cambridge, Massachusetts; London, England

[Groys 2003]

Groys, B. (2003): Topologie der Kunst. München. Wien

[Haber 2004]

Haber, P. (2004): »Google-Syndrom«. Phantasmagorie des historischen Allwissens im World Wide Web. in: Epple, A.; Haber, P. (2004): Geschichte und Informatik. Vol. 15/2004. S. 73-90

[Haber 2006]

Haber, P. (2006): Gegenwart dokumentieren – Eine Annäherung aus historischer Sicht. in: Reddker 2006, S. 17-26

[Harding 2006]

Harding, A. (2006): Parallel Arbeiten: Künstler/innen in Archiven. in: Reddeker 2006, S. 44-50

[Heusermann, Märkel, Prätorius 2002]

Heusermann, A.; Märkel, G.; Prätorius, K. (2002): Ablegen unter »endgültig vorläufig«. in: Bismarck et al 2002, S. 227-231

[Hünnekens 1997]

Hünnekens, A. (1997): Der bewegte Betrachter – Theorien der interaktiven Medienkunst. Köln.

[Huber 2004]

Huber, H. D. (2004): Bild, Beobachter, Milieu – Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft. Ostfildern-Ruit.

[jurystatement Interaktive Kunst 2008]

Cameron, A.; Cillari, S.; Kovats, S.; Moriyama, T.; Sauter, J. (2008): Interaktive Kunst: Strategien des Zuseher-Seins. in: Leopoldseeder, H.; Schöpf, C.; Stocker, G. (Hg.)(2008): CyberArts 2008 – International Compendium Prix Ars Electronica. Ostfildern. S. 144-155.

[Kirchgässner 2008]

Kirchgässner, K. (2008): Vorlesung in MP3. in: Zeitverlag (2008): Zeit Internet Spezial, Erster Teil – Wie das Internet unser Leben verändert. Die Zeit, Nr. 19, 63. Jahrgang, April 2008, Sonderbeilage, S. 22

[Kluszczyński 1997]

Kluszczyński, R.W. (1997): The Context is the Message - Interaktive Kunst als Kommunikationsmedium. in: Dinkla, Brüninghaus-Knubel 1997, S. 29-35

[Krämer 2001]

Krämer, H. (2001): Museumsinformatik und digitale Sammlung. Wien

[Kwastek 2008]

Kwastek, K. (2008): Interactivity – A Word in Process. in: Sommerer, C.; Jain, L.C.; Mignonneau, L. (Hg.)(2008): The Art and Science of Interface and Interaction Design. Berlin/Heidelberg. S. 15-26

[Leopoldseeder, Schöpf, Stocker 2004]

Leopoldseeder, H.; Schöpf, C.; Stocker, G. (Hg.)(2004): 1979 - 2004 Ars Electronica – 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft.

[Moraga 2007]

Moraga, E. (2007): Web 2.0 and »Looping-Passing« Curatorship. in: CONT3XT.NET 2007, S. 102-111

[Poinsot 2006]

Poinsot, J-M. (2006): Archive und Dokumentation. in: Reddeker 2006, S. 63-65

[Paul 2003]

Paul, C. (2003): Digital Art. London.

[Ries 2007]

Ries, M. (2007): Archiv - Museum - Dispositiv. in: Ästhetik und Kommunikation. Heft 137 / 38. Jahrgang, S. 55-58 [Thema: zeitgenössisch/museal]

[Reddeker 2006]

Reddeker, L. (Hg.)(2006): Gegenwart dokumentieren – Handbuch zur Erschließung moderner und zeitgenössischer Kunst in Archiven und Datenbanken. Wien.

[Schöpf 2004]

Schöpf, C. (2004): The Making of.... in: Leopoldseeder, Schöpf, Stocker 2004, S. 18-25

[Schöpf 2004a]

Schöpf, C. (2004): Die Goldene Nica – Göttin auf neuen Wegen. in: Leopoldseeder, Schöpf, Stocker 2004, S. 106-117

[Shanken 2007]

Shanken, E.A. (2007): *Historizing Art And Technology: Forging A Method And Firing A Canon*. in: Grau 2007, S. 43-70

[Stemmrich 2005]

Stemmrich, G. (2005): *Media Art Net – A Paradigm for Media Art Mediation*. in: Frieling, R.; Daniels, D. (Hg.) (2005): *Medien Kunst Netz 2 – Thematische Schwerpunkte*. Wien, New York. S. 40-49

[Stocker 2004a]

Stocker, G. (2004): *Eine Idee entwickelt sich weiter....* in: Leopoldseder, Schöpf, Stocker 2004, S. 118-139

[Tol 2008]

Tol, R. (2008): *Politics: Web 2.0 - Conference review/summary*. Email gesendet über die Nettime Mailing Liste am 15.05.2008, 01:38:29 + 0200 [www.nettime.org]

[V2_/NAi Publishers 2003]

V2_/NAi Publishers (Hg.)(2003): *Information is alive – Art and Theory on Archiving and Retrieving Data*. Rotterdam.

[Wands 2006]

Wands, B. (2006): *Art Of The Digital Age*. London

[Warnke 2002]

Warnke, M. (2002): *Digitale Archive*. in: Pompe, H; Scholz, L. (2002): *Archivprozesse: die Kommunikation der Aufbewahrung*. Köln. S. 269-281

[Wienczek 2006]

Wienczek, F. (2006): *Medienkunst im Kontext – Ein Schema zur Dokumentation von interaktiven Installationen*. unveröffentlichter Bachelor-Report, eingereicht im August 2006, am FB 3, Universität Bremen [downloadbar unter http://www.austrianflow.de/ba_report/BA_Report_Florian_Wienczek]

nicht zitierte Literatur

Batchen, G.; Schaffner, I. (Hg.)(1997): *Deep Storage – Arsenale der Erinnerung ; Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst*. München.

Grau, O. (2004): *Für den erweiterten Dokumentationsbegriff – »Datenbank für Virtuelle Kunst«*. in: Fleischmann, M.; Reinhard, U. (Hg.)(2004): *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*. Heidelberg. [publiziert auf netzspannung.org: <http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>, abgerufen am 29.10.2008]

Lehmann, K.; Schetsche, M. (Hg.)(2005): *Die Google Gesellschaft – Vom digitalen Wandel des Wissens*. Bielefeld.

Nöring, H.; Rotert, A.; Sausmikat, R. (Hg.)(2007): *European Media Art Festival Osnabrück 2007*. Osnabrück. [Katalog]

Rosen, M.; Schoen, C. (Hg.)(2003): *The Chrono-Files – From Time-Based Art To Database*. München.

Schulte, T.; 't Hoen, P. (Hg.)(2007): *Inside Installations. Preservation and Presentation of Installation Art*. Amsterdam [Informationen auch unter www.inside-installations.org]

Schwarz, H.P.; Shaw, J. (Hg.)(1996): *Perspektiven der Medienkunst – Museumspraxis und Kunstwissenschaft antworten auf die digitale Herausforderung*. Ostfildern.

Schwarz, H.P. (1997): *Medien-Kunst-Geschichte*. München, New York.

Internetquellen

[www_AE_Archiv_Cysmn 2003]

Ars Electronica GmbH (2008): *Can you see me now*. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12455#, abgerufen am 11.10.2008

[www_AE_Archiv 2008]

Ars Electronica GmbH (2008): Ars Electronica Archiv. www.aec.at/de/archives/index.asp, abgerufen am 10.10.2008

[www_AE_Archiv_Listening Post 2008]

Ars Electronica GmbH (2008): Listening Post. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12850&iCategoryID=2547, abgerufen am 06.09.2008

[www_AE_Festival_Cysmn 2003]

Ars Electronica GmbH (2003): Can you see me now? <http://www.aec.at/de/festival2003/programm/project.asp?area=14&iProjectID=12138>, abgerufen am 11.10.2008 [Kurzbeschreibung im Festivalprogramm 2003]

[www_aec_prix_about]

Ars Electronica GmbH (2008): Prix Ars Electronica. <http://www.aec.at/de/prix/about.asp>, abgerufen am 18.09.2008

[www_Broeckmann 2004]

Broeckmann, A. (2004): Re: Taxonomies of Media Art / the transmediale.05 call. <http://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=ind04&L=new-media-curating&T=0&O=D&P=34127>, abgerufen am 29.09.2008 [E-mail an NEW-MEDIA-CURATING@JISMAIL.AC.UK (New-Media-Curating Discussion List). 01.09.2004, 17:52:54 +0200]

[www_blast theory_cysmn 2005]

Blast Theory (2005): CAN YOU SEE ME NOW?. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html, abgerufen am 18.10.2008

[www_Christensen 1995]

Christensen, M. (1995): Critical Issue: Providing Hands-On, Minds-On, and Authentic Learning Experiences in Science. <http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/content/cntareas/science/sc500.htm>, abgerufen am 20.09.2008

[www_Daniels 2004]

Daniels, D. (2004): Medien→Kunst / Kunst→Medien. http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/vorlaeufer/1/, abgerufen am 06.08.2006

[www_Dirmoser_Ars Kontext 2008]

Dirmoser, G. (2008): <http://www.servus.at/kontext/ARS/>, abgerufen am 20.10.2008

[www_Fauconnier, Frommé 2003]

Fauconnier, S.; Frommé, R. (2003): Capturing Unstable Media – Summary of research. http://archive.v2.nl/v2_archive/projects/capturing/capturing_summary.pdf, abgerufen am 25.10.2008

[www_Fauconnier, Frommé 2003b]

Fauconnier, S.; Frommé, R. (2003): Deliverable 1.2 – Documentation and capturing methods for unstable media arts. http://archive.v2.nl/v2_archive/projects/capturing/1_2_capturing.pdf, abgerufen am 25.10.2008

[www_Fauconnier, Frommé 2003c]

Fauconnier, S.; Frommé, R. (2003): Deliverable 1.3 – Description models for unstable media art. http://archive.v2.nl/v2_archive/projects/capturing/1_3_metadata.pdf, abgerufen am 25.10.2008

[www_Franke 1979]

Franke, H. W. (1979): Einführung [Katalog der Ars Electronica 1979]. http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9504, abgerufen am 15.09.2008

[www_Franke 1979a]

Franke, H. W. (1979): Einleitung [Katalog der Ars Electronica 1979]. http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9505, abgerufen am 15.09.2008

[www_futurelab]

Ars Electronica Linz GmbH (2008): Labor-Atelier. <http://www.aec.at/de/futurelab/mission.asp>, abgerufen am 20.09.2008

[www_Graham 2005]

Graham, B. (2005): Taxonomies Of New Media Art – Real World Namings.
<http://www.archimuse.com/mw2005/papers/graham/graham.html>, abgerufen am 23.09.2008

[www_jurystatement Digital Communities 2007]

Rogers, S. (2007): Jurystatement Digital Communities – Communities in Verwandlung.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=14162, abgerufen am 10.10.2008

[www_in2_about 2008]

IN2 (2008): About IN2. <http://in-two.com/#%5B%5BVisual%20Search%5D%5D%20%5B%5BAbout%20IN2%5D%5D>, abgerufen am 24.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1990]

Malina, R.F.; Ascott, R.; Buxton, W.; Cox, D.; Smith, B.R. (1990): Prix Ars Electronica 1990 / Jury-Begründung Interaktive Kunst. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2574, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1991]

Malina, R.F.; Ascott, R.; Buxton, W.; Cox, D.; Smith, B.R. (1991): Prix Ars Electronica 1991 / Jury-Begründung Interaktive Kunst. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2578, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1992]

Malina, R.F.; Ascott, R.; Rötzer, F.; Lauchstädt, I.; Rokeby, D. (1992): Prix Ars Electronica 1992 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2581, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1993]

Malina, R.F. (1993): Prix Ars Electronica 1993 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2585, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1994]

Malina, R.F. (1994): Prix Ars Electronica 1994 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2589, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1995]

Malina, R.F.; Glacci, V.; Ascott, R.; Mulder, M.; Naimark, M. (1995): Prix Ars Electronica 1995 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2552, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1996]

Adriaansens, A.; Branscomb, H.; Hoberman, P.; Stocker, G.; McGovern, M. (1996): Prix Ars Electronica 1996 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2556, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1997]

Naimark, M.; Adriaansens, A.; Hoberman P.; Stocker, G.; Kusahara, M. (1997): Prix Ars Electronica 1997 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2560, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1998]

Markoff, J. (1998): Prix Ars Electronica 1998 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2593, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 1999]

Kusahara, M. (1999): Prix Ars Electronica 1999 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2597, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2000]

Sauter, J.; Snoddy, J. (2000): Prix Ars Electronica 2000 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2602, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2001]

Fujihata, M. (2001): Prix Ars Electronica 2001 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=10942, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2002]

Sommerer, C. (2002): Prix Ars Electronica 2002 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=11719, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2003]

Paul, C. (2003): Prix Ars Electronica 2003 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=11948, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2004]

deLahunta, S.; Higgins, P.; Ishii, H.; Moriyama, T.; Ng, E. (2004): Prix Ars Electronica 2004 / Jury-Begründung Interaktive Kunst. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=12807, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2005]

deLahunta, S.; Ng, E.; Sumitomo, F.; Heide, E. van der; Weil, B. (2005): Prix Ars Electronica 2005 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=13220, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2006]

Fujihata, M.; Ohlenschläger, K.; Sjöberg, I.; Sauter, J.; Winfrey, P. (2006): Prix Ars Electronica 2006 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=13733, abgerufen am 12.10.2008

[www_jurystatement Interaktive Kunst 2007]

Huhtamo, E. (2007): Prix Ars Electronica 2007 / Jury-Begründung Interaktive Kunst.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=14164, abgerufen am 12.10.2008

[www_Kategorien 1995]

Ars Electronica GmbH (1995): Prix Ars Electronica – Kategorien 1995.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_year_category.asp?iProjectID=9&iCategoryID=10941, abgerufen am 26.09.2008

[www_Kategorien 1999]

Ars Electronica GmbH (1999): Prix Ars Electronica – Kategorien 1999.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_year_category.asp?iProjectID=13&iCategoryID=2547, abgerufen am 26.09.2008

[www_Kategorien 2004]

Ars Electronica GmbH (2004): Prix Ars Electronica – Kategorien 2004.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_year_category.asp?iProjectID=12804&iCategoryID=13225, abgerufen am 26.09.2008

[www_Kategorien 2007]

Ars Electronica GmbH (2007): Prix Ars Electronica – Kategorien 2007.
http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_year_category.asp?iProjectID=14159&iCategoryID=13225, abgerufen am 26.09.2008

- [www_Kraml 2000]
Kraml, P. (2000): Historischer Überblick. <http://www.aec.at/de/archives/history/ArsElectronicaHistory.pdf>, abgerufen am 26.09.2008
- [www_Kwastek et al 2007]
Kwastek, K. et al (2007): Forschungsprojekt: Taxonomie »Interaktive Kunst« – Bericht, Stand 06/2007. <http://gams.media.lbg.ac.at:8080/fedora/get/o:ia-077-1/bdef:PDF/get/>, abgerufen am 25.10.2008
- [www_LBI_Taxonomien 2008]
Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung (2008): Taxonomien zur Medienkunst. <http://media.lbg.ac.at/de/content.php?iMenuID=94&iContentID=90>, abgerufen am 15.10.2005
- [www_Medosch 1999]
Medosch, A. (1999): Kunstpreis an Linux. <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3380/1.html>, abgerufen am 01.10.2008 [Telepolis, 01.06.1999]
- [www_pixelspaces 2007]
Ars Electronica GmbH (2007): Pixelspaces 2007: Onfield. <http://www.aec.at/de/festival2007/program/project.asp?iProjectID=14011>. abgerufen am 20.09.2008
- [www_Prix 1998]
Ars Electronica GmbH (1998): Prix Ars Electronica 1998. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_start.asp?iProjectID=12, abgerufen am 26.09.2008
- [www_Prix 1999]
Ars Electronica GmbH (1999): Prix Ars Electronica 1999. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_start.asp?iProjectID=13, abgerufen am 26.09.2008
- [www_Prix 2001]
Ars Electronica GmbH (2001): Prix Ars Electronica 2001. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_start.asp?iProjectID=9558, abgerufen am 26.09.2008
- [www_Prix 2007]
Ars Electronica GmbH (2007): Prix Ars Electronica 2007. http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_start.asp?iProjectID=14159, abgerufen am 26.09.2008
- [www_Prix Ausschreibung interaktive Kunst 2008]
Ars Electronica GmbH (2007): Prix Ars Electronica - International Competition of CyberArts – Interactive Art. http://www.aec.at/de/prix/cat_interactive.asp, abgerufen am 01.10.2008
- [www_rhizome_info 2008]
Rhizome (2008): General Information. <http://rhizome.org/info/>, abgerufen am 04.10.2008
- [www_rhizome_writers initiative 2008]
Rhizome (2008): Writers Initiative. http://rhizome.org/editorial/writers_initiative.php, abgerufen am 04.10.2008
- [www_semaspace 2008]
Offenhuber, D.; Dirmoser, G. (2008): SemaSpace. <http://residence.aec.at/didi/FLweb/>, abgerufen am 20.10.2008
- [www_shiftspace 2008]
ShiftSpace.org (2008): ShiftSpace.org. <http://www.shiftspace.org>, abgerufen am 20.10.2008
- [www_transmediale Call 2004]
transmediale (2004): Ausschreibung transmediale.04. http://www.transmediale.de/04/pdf/tm04clubtm04_formular_ausschreibung.pdf, abgerufen am 07.10.2008
- [www_transmediale Call 2005]
transmediale (2004): Ausschreibung transmediale.05 Wettbewerb. http://www.transmediale.de/05/pdf/tm05_call.pdf, abgerufen am 29.09.2008

[www_ transmediale statement 2005]

transmediale (2005): Jury Statement.

<http://www.transmediale.de/05/page/award/award.0.jurystatement.2.html>, abgerufen am 29.09.2008

[www_ transmediale statement 2006]

transmediale (2006): Jury Statement. <http://www.transmediale.de/page/award/award.0.jurystatement.3.html>, abgerufen am 29.09.2008

[www_ transmediale statement 2007]

transmediale (2007): Jury Statement. http://www.transmediale.de/site07/index.php?id=83&no_cache=1&L=1, abgerufen am 29.09.2008

[www_V2_capturing 2004]

V2_ Institute for Unstable Media(2004): Capturing Unstable Media.

<http://capturing.projects.v2.nl/recomm.html>, abgerufen am 21.08.2008

[www_webmuseum 2005]

web.museum e.V. (2005): web.museum e.V. <http://webmuseum.trilithium.de/index.php?page=home>, abgerufen am 20.10.2008

[www_Weibel 1989]

Weibel, P. (1989): Momente der Interaktivität – Materialien zur Geburt einer neuen Kunstrichtung: Interaktive Kunst. http://www.aec.at/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9006, abgerufen am 12.10.2008

Interviews

Interview mit Gabriele Blome, LBI. geführt am 09.09.2008

Interview mit Sonia Cillari, Mitglied der Jury der Kategorie »Interaktive Kunst« des Prix Ars Electronica 2008. geführt am 07.09.2008

Interview mit Maria Falkinger, Public Relation beim Offenen Kulturhaus Oberösterreich. geführt am 07.09.2008

Interview mit Gerfried Stocker, künstlerischer Leiter der Ars Electronica. geführt am 08.09.2008

Emails

Fischer-Schreiber, I. (2008): Re: Katalogartikel Prix Ars Electronica. Email vom 22. September 2008, 13:33:15 MESZ.

Vorträge

Paul, C. (2008): From Virtualities to Embodiment – Interaction in Media Art – Vortrag im Rahmen der LBI-Konferenz »Interaction, Interactivity, Interactive Art - a buzzword of new media under scrutiny«, Ars Electronica Festival 2008, 04.09.2008. [Script per Email an den Autor]

Abbildungen:

Abbildung 1: Struktur der Ars Electronica 2008 zum Thema »A new Cultural Economy«; Quelle: eigene Grafik auf Basis der Programmstruktur des Ars Electronica Festivals 2008.

Abbildung 2: Timeline: Entwicklung der Kategorien des Prix Ars Electronica (1987 – 2008); Quelle: eigene Grafik

Abbildung 3: Struktur des Ars Electronica Archivs heute; Quelle: eigene Grafik

Abbildung 4: Screenshot des Ars Electronica Navigators. Quelle: <http://www.aec.at/de/archives/navigator.asp>, abgerufen am 09.10.2008

Abbildung 5: Screenshot der Projektbeschreibung von »Can you see me now?« im Ars Electronica-Archiv. Quelle: http://www.aec.at/de/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=12455, abgerufen am 29.10.2008

Abbildung 6: Relationsschema des CMCM; Quelle: [www_Fauconnier](http://www.fauconnier.com), Frommé 2003, S. 4

Abbildung 7: Screenshot der Projektdokumentation von »Can you see me now?« im V2_archive. Quelle: <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/work/default.xslt/nodenr-145400>, abgerufen am 09.10.2008

Abbildung 8: Struktur eines möglichen Lösungsansatzes. Quelle: eigene Grafik; *Semantic Map*: Quelle: http://www.iais.fraunhofer.de/fileadmin/images/pics/iais/Pressemitteilungen/SemanticMap_372dpi.tif, abgerufen am 24.10.2008; *Netzwerk*: Quelle: <http://residence.aec.at/didi/flweb/>, abgerufen am 24.10.2008

Abbildung 9: Screenshot des Interface von web.museum. Quelle: <http://webmuseum.trilithium.de>, abgerufen am 20.10.2008

Abbildung 10: Screenshot einer Semantic Map bei netzspannung.org. Quelle: <http://www.netzspannung.org>, abgerufen am 09.08.2006

Abbildung 11: Screenshot einer Timeline bei netzspannung.org. Quelle: <http://www.netzspannung.org>, abgerufen am 09.08.2006

Anhang A | Beispiele unterschiedlicher Ansätze zur Vermittlung von Medienkunst

medienkunstnetz.de

»Medien Kunst Netz«²⁶¹ ist ein crossmedialer Ansatz der Medienkunstvermittlung, bestehend aus zwei CD-Roms, zwei Buchpublikationen und einem Online-Projekt, entstanden in den Jahren 1997 bis 2004. Das Projekt, das quasi als Antwort auf die Vermittlungsthesen von Daniels entwickelt wurde, ist auf eine multimediale Vermittlung von Medienkunst hin ausgerichtet, Sprache bleibt aber letztlich die Hauptzugangsweise zu den z.T. komplexen Themen. In der Anfangszeit entstanden CD-Roms mit dem Schwerpunkt auf dem deutschsprachigen Raum. Hierzu gab es Begleitpublikationen, die aber interessanter Weise, obwohl sie nur als Nebenprodukt entstanden waren, in der Außenwirkung im Vordergrund standen, obwohl im Text auf die CD verwiesen wurde. Manche haben das »Hauptwerk«, nämlich die CD-Rom, nie gesehen. Bei der Konvergenz von Netzplattform und Buch ging man den Weg, diese enger miteinander zu verzahnen. Die zentralen Thementexte, die eine Auswahl der im Internet veröffentlichten Texte darstellen, werden im Buch begleitet von Links auf die Webseite, wo die erwähnten Arbeiten multimedial dargestellt und z.T. auch zitierte Quellentexten in Volltext nachzulesen sind. Die Publikation ist somit auf eine parallele Lektüre von Web und Buch ausgerichtet. »Dies ermöglicht auch eine ganz neue Art des Schreibens, indem auf ausufernde Beschreibung und Zitate verzichtet werden kann, da diese immer auf der zweiten Ebene im Netz verfügbar sind.«²⁶², so Dieter Daniels. Die Kombination aus Buch und Webseite erhöht zudem die wissenschaftliche Glaubwürdigkeit (durch die Verwendung des Leitmediums Buch) und wirkt sich positiv auf die Distribution und die Öffentlichkeitswirkung aus (breite Streuung durch die ständige Verfügbarkeit von hochwertigem Content und die Promotionwirkung der Website).

Die Internetseite bietet verschiedene Einstiegsmöglichkeiten in das Thema: »**spezifisch** über den Index oder die Suchmaschine und eine komplex verlinkte Datenbank [alle Inhalte sind verschlagwortet und kategorisiert, Anm. F.W.], **explorativ** über visuelle Gliederungen, **künstlerisch** über neue Netzprojekte von u.a. Blank&Jeroen, Ismael Celis, Daniela Alina Plewe und als Schwerpunkt **thematisch**«²⁶³. Hierbei werden verschiedene Themenfelder, z.B. Medienkunst im Überblick, Bild und Ton, Generative Tools u.a. über wissenschaftliche Aufsätze von anerkannten, kompetenten AutorInnen beleuchtet. In diesen Texten finden sich

²⁶¹ www.medienkunstnetz.de

²⁶² Daniels 2004, S. 102

²⁶³ Daniels 2004, S. 103

direkte Querverweise zu Informationen über ein bestimmtes Kunstwerk. Durch diese Texte werden die Arbeiten in einen Diskurs gestellt »that make it clear where this material stands historically in its own right.«²⁶⁴ Die Arbeiten und Informationen zu den Künstlern werden neben einer kurzen, Beschreibung der Arbeit bzw. im Fall der Personen(en) der Biografie(en) mit Bildmaterial (zumeist Standbilder) sowie über Querverbindungen (Schlagworte, Kategorien, Links zu relevanten Textstellen, Internetlinks, etc.) kontextualisiert.

archive.v2.nl

»V2_ Institute for the Unstable Media« ist ein Zentrum für Kunst, Kultur und Technologie in Rotterdam. Es verfügt einerseits über einen Ausstellungsraum für elektronische Kunst, andererseits stellt es im Rahmen des V2_Lab Arbeitsplätze für Künstler, Wissenschaftler und Techniker zur Verfügung. Zudem gibt es ein Artist in Residence Programm. V2_ dokumentiert vor allem Projekte, die bei ihnen im Haus entstanden sind oder gezeigt wurden. Diese werden im digitalen Archiv zugänglich gemacht. Für die Dokumentation haben sie ein eigenes Modell entwickelt (das Capturing Unstable Media Conceptual Model, CMCM), das die Beschreibung eines Projektes in seiner Gesamtheit möglich machen soll.

Der Zugang zu den Daten findet in der Hauptsache über Indices bzw. Listen zu Kategorien, Events, Personen, Organisationen, Arbeiten, Artikel, Schlagwörter, sowie über eine Suchfunktion statt. Zu einem Projekt werden je nach Datenlage recht heterogene Informationen gegeben. Dies kann von einer kurzen Beschreibung und der Nennung des Künstlers bis hin zu umfangreichem (audio)visuellen Zusatzmaterial, technischen Plänen, Internet-Links zu zusätzlichen Informationen, uvm. reichen. Neben Projekten und Künstlern findet man in der Datenbank auch noch jeweils mit den Projekten und Künstlern verknüpfte Organisationen, Events, auf denen die Arbeiten gezeigt wurden oder die für die Entwicklung maßgeblich waren oder Artikel bzw. Aufsätze in denen Arbeiten o.a. besprochen wurden, und die mit diesen verknüpft werden. Es wird ein Geflecht, ein Netz aufgebaut, in dem sich ein Projekt befindet. Dieses Netz wird nachverfolgbar gemacht.²⁶⁵ Das Konzept ist also auch auf die Kontextualisierung der Arbeiten aus, die mit dem Diskurs, in dem sie stehen, durch Verknüpfung mit Artikeln in Verbindung gebracht werden. Der allgemeine Diskurs wird aber, anders als bei medienkunstnetz.de, nicht als Ausgangspunkt genommen. Zentral stehen die Projekte, die in ihrer Gesamtheit präsentiert und verständlich gemacht werden sollen und somit auch die Aktivitäten des Instituts widerspiegeln.

²⁶⁴ Stemmrich 2005, S. 44

²⁶⁵ Dies ähnelt allerdings einem »Entlanghangeln« ab Baumstrukturen. Hier wäre eine andere grafische Umsetzung, eine visuelle Übersicht, wie sie netzspannung.org z.B. mit der Semantic Map anbietet, recht hilfreich.

netzspannung.org

Der Fokus der Plattform »netzspannung.org«, die vom »MARS – Exploratory Media Lab« des »Fraunhofer Instituts für Medienkommunikation« betrieben wird und mittlerweile in der zweiten Version online ist, liegt auf der Bildung und Qualifizierung von Medienkünstlern, Kunstpädagogen und Kunstwissenschaftlern. Die Grundidee ist es, einen transdisziplinären Austausch zwischen allen zu ermöglichen, die digitale Kultur mitgestalten, also Informatikern, Künstlern, Gestaltern und Wissenschaftlern. Aber auch eine breitere Öffentlichkeit soll am Diskurs teilhaben. Der Dokumentationsansatz von »netzspannung.org« ist kein streng kunstwissenschaftlicher, sondern vielmehr ein transdisziplinärer. Es werden demnach, im Gegensatz zu den bisher genannten Plattformen, nicht nur Arbeiten aus dem Kunstkontext präsentiert, sondern aus allen Disziplinen, die in der Medienkunst eine Rolle spielen, also auch theoretische Ansätze, technologische Entwicklungen etc. Es geht vor allem darum, den aktuellen Diskurs einzufangen und um die Kommunikation und Kontextualisierung von »Medienkunst«. So werden beispielsweise Inhalte redaktionell zu Themenfeldern zusammengestellt (derzeit gibt es zwei Felder: »Mensch-Maschine-Interaktion« und »Cultural Heritage«), die mittels theoretischer Texte und Einbindung verschiedenster Positionen und Ansätze möglichst breit dargestellt werden sollen. Die Positionen werden aber nur selten direkt auf der Plattform diskutiert. Diese dient vielmehr als Sammelbecken für Information, auf der die Nutzer recherchieren und Vergleiche anstellen können. Die thematische Bearbeitung ist aber nur ein kleiner Teil von »netzspannung.org«. Zudem werden Tele-Lectures, also Videodokumentationen wissenschaftlicher Vorträge und ganzer Symposien aus dem Medienkunstbereich, als Streams zur Verfügung gestellt. Es gibt eine Sektion zum Thema Lernen, die Beiträge enthält, wie man Medienkunst im Unterricht einsetzen kann um verschiedene Fragestellungen zu bearbeiten. Hier wird also die Vermittlung mittels medienkünstlerischer Strategien vermittelt. Es gibt einen Wettbewerb für studentische Arbeiten namens digital sparks, bei dem alle Beiträge auch ins Archiv eingespeist werden, um einen Überblick über die Ausbildungssituation deutscher Hochschulen im Bereich der digitalen Medien zu geben. Als zentralen Punkt der Plattform gibt es letztlich noch das Archiv, das alle in der Datenbank gespeicherten Einträge über verschiedene Interfaces zugänglich macht.

Dies alles basiert auf Einträgen in einer umfassenden Datenbank, die auf verschiedene Weise kontextualisiert werden. Wir haben zwei Informationsebenen: einerseits die reine

Datenebene, die harten Fakten, andererseits die thematische Kontextualisierung in einem »theoretischen, historische und medienpraktischen Kontext.«²⁶⁶

Jedoch passiert die Kontextualisierung nicht nur textuell oder auf der Basis von Verlinkungen, wie es in den anderen beiden bisher präsentierten Projekten der Fall war, sondern auch über so genannte »Knowledge Discovery Tools«. Hierbei werden die Daten auf netzspannung.org in »kontextualisierten Informationsräumen« visualisiert und geben einen Überblick über den Inhalt der Datenbank. Die Inhalte von »netzspannung.org« sollen möglichst intuitiv erfasst werden. Sie ermöglichen im Gegensatz zu den ebenfalls vorhandenen Listen und Indices eine unscharfe, eine stöbernde Suche, die auf kein bestimmtes Ergebnis festgelegt ist. Der Weg ist das Ziel und auf dem Weg kann man Verknüpfungen bilden, Wissen aus den Daten generieren. Die wichtigsten Interfaces sind die »Semantic Map« und das Timeline-Interface. Eine »Semantic Map« ist eine zweidimensionale Karte, auf die die Inhalte des Archivs abgebildet werden. Die Datenbankeinträge werden nach semantischen Kriterien zu Clustern zusammengefasst, allerdings unabhängig von kunstwissenschaftlichen Systematiken, sondern auf Basis von semiautomatischen Textanalysen der Abstracts zu den Datenbankeinträgen. Diese Karte bietet verschiedene Detailebenen: den Gesamtüberblick, den Projekt-Kontext und die Projektdetails. Bei der Timeline werden die Datenbankeinträge nach Themengruppen sortiert und auf einer Zeitachse angeordnet. Damit bekommt der Nutzer einen Überblick über zeitliche, geschichtliche Abläufe und Einordnung der Arbeiten, sowie z.B. über Entwicklungen, die zeitgleich erfolgten. Über beide Visualisierungen werden Zusammenhänge zwischen Projekten sichtbar, die sich ohne eine grafische Darstellung nicht auf einen Blick erschließen würden.

Die Beiträge der Datenbank bestehen sowohl aus redaktionellen Inhalten als auch aus Inhalten, die von der Community der Seite eingespeist werden, die zumeist ihre eigenen Projekte veröffentlichen und verschlagworten. Für die Community gibt es auch einen Arbeitsbereich, in dem eine individuelle Auseinandersetzung mit den Inhalten des Archivs stattfinden kann. Somit haben die Sammlung und die Beschäftigung mit selbiger einen gemeinsamen Ort.

²⁶⁶ Blome, Denzinger 2004, S. 3

Rhizome.org

Ein weiteres, etwas anders gelagertes Beispiel für Medienkunstvermittlung ist »Rhizome.org«.

»Rhizome is dedicated to the creation, presentation, preservation, and critique of emerging artistic practices that engage technology. Through open platforms for exchange and collaboration, our website serves to encourage and expand the communities around these practices. Our programs, many of which happen online, include commissions, exhibitions, events, discussion, archives and portfolios.«²⁶⁷

Rhizome ist eine prozessorientierte Diskursplattform, die, in ihren online verfügbaren Archivteilen »ArtBase« Informationen und Links zu Netzkunstarbeiten oder Dokumentation von performativen oder installativen Medienkunstarbeiten versammelt, und sich in der »TextBase« aus ausgewählten Posts über die Emailliste zusammensetzt. Die Inhalte werden von den Nutzern selber generiert, die Aufnahme ins Archiv erfolgt über eine Redaktion. Zudem dokumentiert Rhizome eigene und fremde Ausstellungen und Events und stellt diese Dokumentationen in audiovisueller Form online. Die Organisation unterhält einen Blog, sowie Newsletter mit aktuellen Informationen zu medialer Kunst. Die Seite beherbergt zudem eine Sektion der »WritersInitiative«, »[...] [which] gives writers, as well as artists, critics and curators the opportunity to explore in-depth a diverse range of topics and develop their own language and understanding of this field.«²⁶⁸ Hier werden aktuelle theoretische Auseinandersetzungen mit Medienkunst veröffentlicht, die durch die WritersInitiative ausgewählt werden. Die gesamte »Art«-Sektion setzt sich somit aus Nutzer-generierten Inhalten zusammen, die aber ihrerseits nicht einfach übernommen, sondern »kuratiert« werden. Essentieller Teil und eigentliche, offene diskursive Plattform von Rhizome ist aber die Mailingliste und der Communitybereich mit u.a. einem Diskussionsforum. Alles in allem ist diese Plattform am Puls der Zeit und bewahrt Informationen und Inhalte von denen die Organisation meint, dass sie historisch wertvoll sein könnten. Eine Reflexion und historische Einordnung der Themen wird auf der Plattform nicht vorgenommen, geht es doch um aktuelle Trends, den Zeitgeist sozusagen.

²⁶⁷ www_rhizome_info 2008

²⁶⁸ www_rhizome_writers initiative 2008

Anhang B | Chronologische Entwicklung der Kategorien beim Prix Ars Electronica: 1987 - 2007

Im Jahr **1987** begann der Prix Ars Electronica mit den schon fast klassisch zu nennenden Bereichen »Computeranimation«, »Computergraphik« und »Computermusik«. Der Fokus lag dementsprechend auf der Veränderung von bereits etablierten Genres durch die Verwendung des Computers und den damit einhergehenden neuen ästhetischen und technischen Möglichkeiten. Die Bereiche »Computergraphik« und »Computeranimation« waren offen für die Felder Kunst, Kultur, Wissenschaft und Unterhaltung. Eingereicht werden konnten computergenerierte Grafiken bzw. Filme, die durch individuelle Programmierung oder der kreativen Verwendung von bereits vorhandenen Computerprogrammen entstanden waren. Bei »Computeranimation« war auch die Integration von traditionell hergestelltem Filmmaterial erlaubt. Computermusik bezog sich vor allem auf die digitale Produktion von Musikstücken, wobei auch »natürliche« Instrumente oder Stimmen mit traditioneller Aufnahmetechnik beigemischt werden konnten, diese Instrumentierung aber auf ein kleines Ensemble beschränkt wurde. Bei Animation und Musik war also zunächst die rein digitale Erstellung des Materials keine Bedingung, um als »Computeranimation« oder »Computermusik« zu gelten. Bereits im Jahr **1990** kam eine neue Kategorie dazu: »Interaktive Kunst«. Diese entstand nicht aus dem »Nichts«, sondern wurde von den Verantwortlichen auf Grund des vermehrten Auftauchens von interaktiven Kunstwerken in den vorangegangenen Jahren bei der Ars Electronica sowie der Erkenntnis eingeführt, dass »einer der Keime der elektronischen Kunst und der avancierten Technologie insgesamt das Moment der Interaktivität ist.«²⁶⁹. Diesem Schritt ging im Jahr 1989 das Festival- und damit Symposiumsthema »Im Netz der Systeme« voraus, das sich um Kommunikation, Interaktion, Dialogsituationen und Telekommunikation, sowie »Kunst als Kommunikation« drehte.²⁷⁰ Die nächste Umstrukturierung erfolgte **1995**. In diesem Jahr wurde die Kategorie »World Wide Web« hinzugefügt – nicht einmal zwei Jahre nach dessen Freigabe zur öffentlichen Nutzung –, bei der nicht kommerzielle Webseiten eingereicht werden konnten. Diese Kategorie ersetzte die als ausgereizt betrachtete Kategorie »Computergraphik« und könnte als eine spezifischere Ausprägung der Kategorie »Interaktive Kunst« gesehen werden, da ja auch im Internet Interaktivität im weitesten Sinne eine große Rolle spielt. Die eingereichten Arbeiten wurden nach folgenden Kriterien beurteilt: »Webness (Ist das WWW der einzige Ort, wo diese Anwendung / Seite existieren kann?), Gemeinschaftsbildende Funktion (Bewirkt sie eine neue Art von Gemeinschaft?); Virtuelle Identität (Entsteht aus einer Gemeinschaft vieler ein

²⁶⁹ Weibel 1989

²⁷⁰ Auf die Definitionen interaktiver Kunst und die Entwicklung der Kategorie gehe ich im Kapitel 2.3. näher ein.

neues Gefühl für Identität?); User-Input und -Feedback, künstlerische Leistung (Wie und wofür würde ein Künstler die Möglichkeiten des WWW nutzen?), links (Wie ist die Site mit anderen vernetzt?), manageable complexity (Wie kompliziert sind Aufbau und Bedienung?).²⁷¹ Wie man aus den Kriterien ablesen kann, war diese Kategorie von Anfang an auf gemeinschaftsbildende Webseiten ausgerichtet, die die neuen Möglichkeiten des Internets ausnutzen. Zeitgleich mit der Einführung der Kategorie »Word Wide Web« wurde beim Festival unter dem Titel »Welcome to the Wired World – Mythos Information«, Phänomene des Internets und Datenhighways thematisiert. Zwei Jahre später, **1997**, wurde die Kategorie »World Wide Web« in die Kategorie ».net« umgewandelt, die ihren Schwerpunkt auf Netzkunst legte, aber die Kriterien der Webness, die Bildung einer neuen Form von Community (oder zumindest das Potenzial zur Entwicklung neuer sozialer Formen im Internet), sowie die Ausprägung einer virtuellen Identität, blieben bestehen, und damit der gewünschte Fokus auf gesellschaftsrelevante Anwendungen der neuen Technologie, das Internet als sozialer Raum, wenn auch mit einer künstlerischen Ausrichtung. Denn auch der ästhetische Wert der Arbeiten war kein unerheblicher Faktor, wie auch die Auseinandersetzung mit der Konnektivität des Internet. Nicht alle ausgezeichneten Arbeiten beschäftigen sich mit sozialen Aspekten im weitesten Sinne. So zählten auch heutzutage als Klassiker der Netzkunst zu betrachtende Arbeiten z.B. aus dem Bereich des Webformalismus zu den prämierten Projekten, eine ästhetische oder antiästhetische Tendenz, die sich mit den formalen und technischen Gegebenheiten des Internet und seiner Technologien auseinandersetzte – wie z.B. die Arbeit »Form« von Alexeij Shulgin (Anerkennung 1997 in der Kategorie ».net«). **1998** wurde die Kategorie »cybergeneration u19 – freestyle computing« eingeführt, bei dem alle unter 19-jährigen ihre kreativen, mit Hilfe des Computers erstellten Produkte ohne Grenzen einer bestimmten Kategorie einreichen konnten. Damit wurde der Generation, die mit dem Computer aufwuchs, eine Möglichkeit gegeben, ihr Können unter Beweis zu stellen. Diese Kategorie wurde allerdings – im Gegensatz zu den anderen – nur national ausgeschrieben. 1998 wurde zudem die Kategorie »Computeranimation« in die Doppelkategorie »Computeranimation / Visual Effects« umgewandelt, »und zum ersten Mal in seiner Geschichte vergab der Prix Ars Electronica zwei Goldene Nicas, vier Auszeichnungen und insgesamt 24 Anerkennungen in einer Kategorie, um sowohl Arbeiten aus finanziell und personell wohl dotierten professionellen Studios als auch Projekte unabhängiger Animatoren, Filmemacher und Forscher auszeichnen zu können.«²⁷² Dies hat auch eine konkretere Definition von Computeranimationen zur Folge die »Computeranimationen, 3D-Character-Animation, abstrakte CG-Animationen, Echtzeit-CG-Demo-Scene-Werke, Spielszenen,

²⁷¹ www_Kategorien 1995

²⁷² www_Prix 1998; Dies spricht für eine vorherige Dominanz der großen kommerziellen Produktionsfirmen innerhalb dieser Kategorie.

wissenschaftliche Visualisierungen, Werbespots, Musikvideos«²⁷³ umfasste. Unter Visual Effects fiel eher die kreative Manipulation bzw. die Erweiterung von Live-Action mittels Computergrafik. Ein Jahr später, **1999**, wurde die Kategorie »Computermusik« in »Digital Musics« umgewandelt, um mehr Offenheit gegenüber sämtlichen durch Computer ermöglichten Musikarten zu signalisieren und digitale Innovation zu prämiieren.«²⁷⁴ Diese Sektion wurde auf den gesamten Bereich der elektronischen U-Musik wie auch auf multimodale Arbeiten auf Basis von Klang ausgeweitet. Im Jahr **2001** wurde die Internetkategorie ».net« noch einmal umgestaltet und geteilt in »NetVision« und »NetExcellence«. Ziel der bei TNC Network²⁷⁵ in Auftrag gegebenen Neukonzeption der Kategorie war die Öffnung der Kategorie für alle gegenwärtigen Entwicklungen im Netz und insbesondere für Szenen und Bereiche, die bisher noch nicht in der Kategorie vertreten waren. Gerade auch die Verdopplung der Netzkategorie stellte die Rolle des Internets als Motor für Innovation – zumindest in den Augen der Ars Electronica – einerseits, die Etablierung im Alltag andererseits heraus, was sich durch die massive Zahl an Einreichungen auch zu beweisen schien. »Net Vision« umfasst Projekte, die sich vor allem durch ihren zukunftsweisenden und innovativen Umgang mit dem Online-Medium auszeichnen. »Net Excellence« umfasst Projekte, die vor allem durch die Originalität ihres Inhalts und den kreativen Einsatz zeitgemäßer Applikationen überzeugen.«²⁷⁶ Zur gleichen Zeit wurde die Zahl Preisträger im Bereich »Computeranimation / Visual Effects« wieder auf eine goldene Nica, und die üblichen insgesamt 15 prämierten Arbeiten beschränkt, da sich die Grenze zwischen den beiden Bereichen als zu unscharf erwies. **2004** kam es zu einer Umdefinition der Internetkategorie, die auf »Net Vision« – also einen Preis – reduziert wurde, und damit auf künstlerische Internetprojekte abzielte, »die sich durch Machart, Design und - vor allem - Ideenreichtum auszeichneten, sowie Werke, die durch Innovation, Interfacedesign und Originalität des Inhalts hervorstachen.«²⁷⁷ Es wurde dementsprechend nicht mehr zwischen experimentellen aber innovativen und perfekt umgesetzten Seiten unterschieden, sondern beide Teilbereiche wurde zusammengefasst, was dem Medium an sich ein gewisse Reife zuspricht, in der gutes Design und innovative Technik aber auch inhaltliche Arbeit sehr wohl zusammen geht. Dafür wurde die Kategorie »Digital Communities« neu eingeführt, die vor allem die gesellschaftlichen Wirkungen des Internet bzw. der Entwicklungen im Bereich der

²⁷³ www_Kategorien 1998

²⁷⁴ www_Prix 1999; »Die Kategorie »Digital Musics« des Prix Ars Electronica ist offen für Electronica (wie Drum'n Bass, Dub, Techno, Downtempo, Ambient, Breakbeat, Global, HipHop, Jazz, Noise, Mondo/Exotica, digitale DJ-Culture etc.), Klang und Medien (wie Klangskulpturen, Intermedia/klanggesteuerte Visuals, Performances, Klangraumprojekte, Installationen, Radioarbeiten, Net-Music, Generative Musics etc.), Computer-Kompositionen (elektroakustisch, akusmatisch und experimentell).« [www_Kategorien 1999]

²⁷⁵ www.tnc.net

²⁷⁶ www_Prix 2001

²⁷⁷ www_Kategorien 2004

mobilen Kommunikation und der drahtlosen Netzwerke berücksichtigt. Hier wurde insbesondere der soziale Aspekt der Technologie – weniger der gestalterische –, das Ausbilden von neuen »realen« Gemeinschaften mit Hilfe der Technologie, die Bereiche der »social Software« und des Web 2.0, sowie Projekte zur Überbrückung des »Digital Divide« und die Verbesserung des Zugangs zu technologisch-sozialen Infrastrukturen berücksichtigt. Die Einführung der Kategorie »Digital Communities« erschien als logische Konsequenz aus der gesellschaftlich ausgerichteten Webkategorie, was eine künstlerische Ausrichtung von »Net Vision« ermöglichte, ohne gesellschaftlich relevante Netz-Projekte im weitesten Sinne aus den Augen zu verlieren. Somit wurden sie vielmehr deutlicher hervorgehoben. Isaac Mao, Mitglied der »Digital Communities«-Jury 2008, umschrieb die Projekte dieser Kategorie als »Social Art« – die Kunst Leute zusammen zu bringen, eine soziale Gemeinschaft zu bilden –, um sie im Kunstkontext zu verorten. Ebenfalls 2004 wurde die Kategorie »[the next idea]« eingeführt, die sich an die junge Generation von Künstler bzw. Kunststudenten zwischen 19 und 27 Jahren wandte, die noch nicht realisierte Ideen für eine Arbeit aus den Bereichen Medienkunst, Mediendesign oder Medientechnologien einreichen konnten. Als Preis winkte ein Aufenthalt als wissenschaftlicher Assistent bzw. Artist- in-Residence für ein Semester am Ars Electronica Futurelab, um die Idee umzusetzen. Der letzte große Schritt in der Entwicklung der Kategorien geschah **2007**. Die Kategorie »Net Vision« wurde aus dem Wettbewerb herausgenommen, da nach Angaben des künstlerischen Leiters der Ars Electronica, Gerfried Stocker, der soziale Raum des Internet (»Digital Communities«) dominierender gegenüber künstlerischen Projekten wurde. Dafür wurden zwei weitere neue Kategorien geschaffen: zum einen die Kategorie »Hybrid Art«, die den Wettbewerb für aufstrebende und verstärkt vorkommende transdisziplinäre Werke im Schnittstellenbereich von Kunst und Naturwissenschaft, oder wie die Ars Electronica es definiert, »zwischen Naturwissenschaften, Robotik, Humanwissenschaften und Bionik«²⁷⁸ öffnete, die zuvor vor allem in der Kategorie der interaktiven Kunst eingereicht wurden. Damit setzte die Institution nach eigenen Angaben einen wichtigen Akzent innerhalb der erweiterten Mediendebatte, in der es im weitesten Sinne darum ging und geht, ob lebende Materie als Medium angesehen werden könnte, was die Ars Electronica mit der Einführung der Kategorie deutlich anerkannte, aber auch noch stärker den hybriden Charakter der gesamten Kunstform hervorhob. Im selben Jahr lautete auch das Festivalthema »Hybrid«. Die ebenfalls neue Kategorie des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung, der »Media.Art.Research Award«, wurde ins Leben gerufen, um dem Stellenwert der kunsthistorischen und medienwissenschaftlichen Forschung zum Feld der Medienkunst Rechnung zu tragen und den internationalen Diskurs von wissenschaftlichen Thesen, Methoden und Standards zu fördern. Damit wurde erstmals die historische Verortung und wissenschaftliche Reflexion der Medienkunst innerhalb des

²⁷⁸ www_Prix 2007

zukunftsgerichteten und auf gegenwärtige Trends fixierten Prix Ars Electronica gewürdigt. Fast eher beiläufig verglichen mit der Erweiterung um zwei Kategorien wurde die Kategorie »Computeranimation / Visual Effects« in »Computer Animation / Film / VFX« umbenannt, was die Definition der Arbeiten des Animationsbereichs um digitale Kurzfilme bzw. »Digital Narratives« erweiterte.²⁷⁹

²⁷⁹ vgl. [www_Kategorien 2007](#)

Anhang C | Kategorisierungen in der Geschichtsschreibung von Medienkunst

Christiane Paul: Digital Art, 2003

Die Kuratorin und Autorin Christiane Paul unterscheidet in ihrem 2003 erschienenen Buch »Digital Art« zwischen **Themen** innerhalb der Sparte digitaler Kunst, und der Verwendung von **digitalen Technologien** einerseits **als Werkzeug**, andererseits **als Medium**. Die Verwendung digitaler Medien als **Werkzeug** wäre z.B. bei »digital Imaging« im Sinne von Fotografie und Print der Fall, bei denen die Arbeit zwar digital produziert oder manipuliert aber auf traditionelle Weise ausgegeben (gedruckt) wird oder bei einer (digitalen) Skulptur, die in diversen Zwischenstadien zwischen rein physisch mit digitaler Vorstufe, über digitalen Produktionsprozess hin zur rein virtuellen Skulptur existieren kann.²⁸⁰ Die Verwendung von digitalen Technologien als **Medium** würde bedeuten, dass die betreffende Arbeit ausschließlich eine digitale Plattform für Produktion und Präsentation verwendet und die Möglichkeiten dieser Plattform erforscht.²⁸¹ Hierunter würden für sie beispielsweise interaktive Installationen mit oder ohne Netzwerk-Komponente, Software Art, internetbasierte Kunst oder irgendeine Kombination dieser Arbeiten fallen.²⁸² Bei den **Themen** bezieht sich Paul auf die ihrer Meinung nach medienspezifische Themen (für digitale Medien), die sie allerdings weder ausschließlich spezifisch für digitale Medien, noch als die für diese Sparte einzig möglichen Themen sehen möchte. Hier unterscheidet sie folgende Bereiche, die gleichzeitig den Unterkapiteln in dieser Sektion entsprechen: Artificial life; Artificial intelligence and intelligent agents; Telepresence, telematics and telerobotics; Body and identity; Databases, datavisualization and mapping; Beyond the book: text and narrative environments; Gaming; Tactical media, activism, and hacktivism; Technologies of the future.²⁸³

²⁸⁰ Letzteres wäre ein fließender Übergang zur Verwendung digitaler Technologien als Medium.

²⁸¹ »The digital medium's distinguishing features certainly constitute a distinct form of aesthetics: it is interactive, participatory, dynamic, and customizable, to name just a few of its key characteristics.« [Paul 2003, S. 67]

²⁸² Das Kapitel ihres Buches teilt sie in unterschiedliche Unterkapitel ein, die ebenfalls ihre Sicht auf das Feld widerspiegeln: Installation; Film, Video und Animation; Internet Art & Software Art; Virtual Reality; Musical Environments.

²⁸³ vgl. Paul 2003, Inhaltsverzeichnis [Kapitel 3]

Bruce Wands, Art of the Digital Age, 2006

Digital Imaging: frühe mit Hilfe des Computers gedruckte oder geplottete Bilder bis hin zu modernen Digitaldrucken jeglichen Formats, die auch in Installationen, Skulpturen eingebettet sein oder auf einem Bildschirm ausgegeben werden können.

Digital Sculpture: z.B. Skulpturen mit Hilfe von rapid prototyping (RP entweder als Endprodukt oder als Vorstufe), Lasertechnologie oder virtuelle Skulpturen.

Digital Installation and virtual reality: erweiterte Möglichkeiten in Installationen durch die Verwendung von digitalen Technologien (z.B. Microcontroller, Sensoren). Beispiele: interaktive Environments, Robotik, Installationen in Abhängigkeit von digitalen Daten aus dem Internet (Echtzeit), virtuelle Realität.

Performance, music, sound art: Nach Wands sind die Veränderungen im performativen Bereich vergleichbar mit denen im installativen Bereich. Im Bereich der Musik hebt er die Entwicklung von MIDI und die Distributionsmöglichkeiten des Internet als besondere Einflussgrößen hervor. Als praktische Anwendung sieht er einerseits die digitale Musikproduktion, Echtzeitmanipulation von digitalen Bild- und Tondaten beim DJing und VJing, von Klang abhängige visuelle Elemente, z.B. Licht oder Video, vor allem im performativen Bereich.

Software, database and game art: Zu Software und Game-Art zählt Wands jegliche Software, die von Künstlern geschrieben wurde; z.B. interaktive Zeichen- und Musik-Software, algorithmische und generative Arbeiten etc. Unter Database-Art versteht der Autor Arbeiten, die auf existierende Daten aufbauen, beispielsweise durch Interpretation derselben.

Net art: alle Arbeiten, die das Internet als Ausgabemedium nutzen. Spezialfall von Software Art.

Bei der Betrachtung fällt auf, dass Wands eher Genres unterteilt und beispielsweise Standbilder und Skulpturen unabhängig vom physischen oder virtuellen Trägermedium betrachtet, und lediglich die digitalen Produktionsmittel als konstitutiv ansieht. Er führt jeweils spezifische digitale Formate an, wie bei der Installation interaktive Environments, Robotik oder virtuelle Realität. Der ephemere Bereich von Performance und Sound bleibt allerdings sehr schwammig, da Wands sich zwar auf die Veränderungen durch digitale Technik bezieht, die Anwendungsbereiche aber sehr offen lässt. In seiner Definition fehlen beispielsweise Klanginstallationen, die andererseits auch in den Bereichen der Installationen zu verorten sein könnten, nichtsdestotrotz aber mit Klang und Sound zu tun haben. Hierbei erkennt man, wie Edward A. Shanken und Christiane Paul anmerken und wie auch schon beim Prix Ars Electronica zu sehen war, dass die Grenzen zwischen Kategorien im Bereich der digitalen Kunst fließend sind.

Edward A. Shanken, Art & Electronic Media, 2009

Coded Form and Electronic Production: Hierunter versteht Shanken einerseits die klassische Computergrafik, Copy-Art, hochauflösende Digitalfotografie und Rapid Prototyping.

Motion, Light, Time: Das Kunstwerk wird durch die Benutzung einer von künstlichem Licht wie Laser oder Neonscheinwerfer selbst zur Lichtquelle und erstreckt sich in Zeit und Raum.

Networks, Surveillance, Culture Jamming: Die Projekte dieser Kategorie basieren auf Austausch, Transfer und kollaborative Kreation von Informationen, was vor allem über Mittel der Telekommunikation angebundene »remote-participants« involviert.

Simulations and Simulacra: »Simulations are copies that share many attributes with the concrete original they represent. By contrast, the term ›simulacra‹ can refer to a form of similarity particular to media culture, wherein distinctions between original and copy become increasingly murky.«²⁸⁴

Interactive Contexts and Electronic Environments: Diese Kategorie enthält Arbeiten, mit potentiell »offenen« Kontexten und unvorhersehbaren Aussagen. Shanken merkt aber an, dass Kunst immer schon auf perzeptive und kognitive Weise interaktiv gewesen sei.

Bodies, Surrogates, Emergent Systems: Hierbei geht es um die Grenze zwischen Mensch und Maschine, um das Surrogat des menschlichen Körpers (in virtuellen Welten wie in der realen Welt). Er wird ersetzt durch elektronische Medien, Roboter o.ä.

Communities, Collaboration, Exhibitions, Institutions: Hierbei verweist Shanken insbesondere darauf, dass im Feld der digitalen Kunst – anders als in der klassischen Kunstgeschichte, in der das Künstlerindividuum in einem Geniekult gefeiert wird – von Ausstellungen, Institutionen und Communities sowohl auf Seiten der Produktion als auch auf Seiten der Rezeption und Historisierung lebt und auf sie angewiesen ist, gerade da es in diesem transdisziplinären Bereich Künstler, Wissenschaftler und Techniker, aber auch Individuen, Gemeinschaften und Institutionen zusammenarbeiten. In diesem Kapitel seines Buches behandelt er z.B. das ZKM, Rhizome.org, u.a.

»Organizing the book by artist was not applicable to Art and Electronic Media. I rejected using a chronological structure because I wanted to stress how similar media and/or concepts have been used at different times for varied artistic goals. I opposed a medium based organizational scheme for two main reasons: (1) it would foreground technological apparatus as the driving force behind the work (a message I did not want to convey); and (2) it would

²⁸⁴ Shanken 2007, S. 62

fail to show how related conceptual and thematic issues have been addressed by artists using varied media. The ability to show these sorts of continuities was a top priority, so I elected to organize the book thematically, despite the difficulty of defining themes that are internally coherent and meaningful.«²⁸⁵

²⁸⁵ Shanken 2007, S. 60/61

Anhang D | Vorgeschichte der Kategorie »Interaktive Kunst« außerhalb der Ars Electronica: 1960er - 1980er

Warum wurde diese Kunstform erst in den 1980ern (wieder) virulent?

Interaktivität in Bezug auf Computer und in Bezug auf die Kunst war in den 1980er Jahren nicht neu. Die erste Echtzeit-Interaktion zwischen Mensch und Computer über ein HCI (human-computer interface) gab es in den 1960ern, z.B. mit dem 1963 von Ivan Sutherland entwickelten »Sketchpad«, das es möglich machte Grafiken auf einem Bildschirm mit Hilfe eines Lichtstiftes zu manipulieren, oder die Entwicklung der ersten Computer-Maus von Douglas Engelbart unter dem Titel »X-Y position indicator for a display system«. Das wohl erste Kunstwerk das (im Beiblatt) tatsächlich als interaktiv (und nicht etwa partizipativ oder reaktiv) bezeichnet wurde, war eine Installation unter dem Titel »Glowflow«, die im Jahr 1969 an der Universität von Wisconsin u.a. von dem heute als Pionier der interaktiven Kunst geltenden Myron Krueger²⁸⁶ entwickelt wurde.²⁸⁷

Die Grundideen einer »interaktiven« Kunst, in der die Interaktion von Publikum, Werk und Künstler zu einem »bestimmenden Element der Ästhetik«²⁸⁸ wurde, entwickelten sich ebenfalls in den 1960ern. Hierfür gab es verschiedene Impulse. Diese waren zum einen die prozessorientierten Kunstpraktiken, wie z.B. die »Intermedia-Kunst« die – geprägt von Happening und Fluxus auf ein abgeschlossenes Werk verzichtete und es dem Publikum ermöglichen wollte »seine Erlebnisse im Umgang mit Kunst wesentlich selbst zu bestimmen.«²⁸⁹ Diese Kunstform ist einerseits als Gegenbewegung zur klassischen Kunst zu sehen, bei der die Partizipation des Betrachters nur einen geringen Stellenwert hatte und der»[...] kongeniale Nachvollzug des möglichst rein erhaltenen Originals [...]«²⁹⁰ im Vordergrund stand.²⁹¹ Andererseits war die Kunstform eine Kritik am passiven Konsumismus, resultierend aus der Einkanaligkeit der Massenmedien, wo eine Veränderung durch die Kunst in Form von interaktiver Umnutzung der Medien modellhaft betrieben wurde.²⁹² »Im Umfeld

²⁸⁶ unter der Leitung von Daniel Sandin, und zusammen mit dem Bildhauer Jerry Erdman und dem Computerwissenschaftler Richard Venezsky. Glowflow stellt im Endeffekt ein reaktives Environment, das, wie andere solche Environments dieser Zeit, die Besucher nicht nur räumlich integrierte, sondern ihnen auch die Möglichkeit gab, in Bezug auf visuelle und auditive Effekte zu intervenieren. (Der Raum reagierte scheinbar auf die Besucher.) Diese Reaktionen waren in diesem Fall computergesteuert. [vgl. Dinkla 1997, S. 66]

²⁸⁷ vgl. Kwastek 2008

²⁸⁸ Daniels 2000, S. 144

²⁸⁹ Daniels 2000, S. 144

²⁹⁰ Daniels 2000, S. 145

²⁹¹ ... wohingegen in der Massenkultur eine direkte Beziehung zwischen Künstler und Publikum angestrebt wurde.

²⁹² Dieter Daniels verweist auf eine These von Magnus Enzensberger aus den 1970ern in Anlehnung an Berthold Brecht, »daß in der elektronischen Technologie ein emanzipatorisches Potential zur nicht-hierarchischen Kommunikation enthalten ist.« [Daniels 2000, S. 145] und deshalb könnten die Medien als Stimulus und Instrument für gesellschaftliche Umbrüche dienen. [vgl. Daniels 2000, S. 145]

dieser Interferenz von gesellschaftlicher Theorie und massenmedialer Technologie ist die Entstehung des heute Medienkunst genannten Phänomens verwurzelt.«²⁹³ Und hierin liegen auch die Wurzeln für den Ansatz der Ars Electronica. Dies ist sehr von der ideologischen Seite her argumentiert. Von der technischen Seite könnte man auch schlicht konstatieren, dass in Bezug auf die »digitale Kunst« mit den entsprechenden Technologien, die im Entstehen begriffen waren, andere, neue Formen der Navigation, des Aufbaus oder des aktiven Beitrags des Publikums erlaubte, die weit über die mentale Involvierung und auch die in Happening, Performance und Videokunst erprobte Publikums-Partizipation hinausgingen.²⁹⁴

Damit kommen wir zu einer zweiten Einflussgröße, die Impulse aus dem Bereich des interaktiven Computing. Die Interaktivität zwischen Apparat und Benutzer wurde in der computerbasierten Multimediatechnik bereits angelegt, und durch die Vernetzung der Computer wurde auch technisch gestützte zwischenmenschliche Kommunikation möglich. Aus diesem Bereich entsprangen in den 1960ern die Ideen und die ersten technischen Entwicklungen in Richtung einer virtuellen Realität und des Cyberspace (der als Begriff erst Anfang der 1980er Jahre vom Science-Fiction-Autor William Gibson eingeführt wurde).²⁹⁵ Diese Technologien und Ideologien waren allerdings klar militärische und zielten auf militärische Grenzüberschreitungen ab, anstatt auf künstlerische Entgrenzung zwischen Künstler und Publikum. Und so wurde auch die Entwicklung der Techniken weitgehend von Militäretats bezahlt. Die Ideen des Cyberspace und der virtuellen Realität der 1960er wurden aber in ihrer technischen Form erst Ende der 1980er wirklich realisiert. Dazwischen verschwanden diese, nach Dieter Daniels, in den 1970ern und 1980ern fast völlig aus der Kunst (oder klassischen Kunstgeschichte) und wurde vor allem in der Informatik von wenigen »Technik-Künstlern« wie z.B. Myron Krueger²⁹⁶ weiterverfolgt. Erst in den späten 1980ern bzw. den 1990ern – als entsprechende Technologien zur Verfügung standen, die mit der Weiterentwicklung der Computer in den 1980er Jahren zusammenhingen – wurde die Idee

²⁹³ Daniels 2000, S. 146

²⁹⁴ vgl. Paul 2003, S. 67

²⁹⁵ Ich lasse hier mit der Kybernetik eine weitere Strömung der Vorläufer interaktiver Kunst außen vor, die bereits in den 1950ern Skulpturen oder Environments entwickelte, welche mit Hilfe von Sensortechnik auf die Besucher beispielsweise mit Licht oder Tönen reagieren konnten (deswegen wird diese Kunst auch als reaktiv bezeichnet). [vgl. Kwastek 2008, S. 20]

²⁹⁶ Söke Dinkla greift in ihrem 1997 erschienen Buch »Pioniere Interaktiver Kunst« die Künstler Myron Krueger, Jeffrey Shaw, David Rokeby, Lynn Hershman und Grahame Weinbren als Pioniere interaktiver Kunst heraus, die für die Bereiche Computerwissenschaft, Expanded Cinema, Klangkunst, ortsbezogene Arbeiten und Performances sowie Experimentalfilm und Video stehen, die Dinkla als Einflußbereiche Interaktiver Kunst identifizierte. Damit bündelt die Interaktive Kunst für sie die wesentlichen Elemente der Bildenden Kunst der 1970er Jahre. [vgl. Dinkla 1997a, u.a. S. 9]

wieder verstärkt aufgegriffen und in den 1990ern wurde Interaktivität zu einem Synonym für Kunst mit neuen Medien.²⁹⁷

²⁹⁷ vgl. Daniels 2000, S. 150 ff, Kwastek 2008, S. 21

Anhang E | Definitionen von »Interaktiver Kunst« beim Prix Ars Electronica: 1990 - 2008

Als Quelle für diese Analyse dienen mir die Jurystatments der Jahre 1990 bis 2008 aus der Kategorie »Interaktive Kunst«. Diese Definitionen wurden vor allem durch die wechselnden Juries geprägt. Sie sind insofern einerseits ein Konglomerat subjektiver Eindrücke, andererseits in ihrer Allgemeingültigkeit durch die begrenzte Anzahl an Einreichungen determiniert. Gerade in den ersten Jahren wird es aus dem veröffentlichten Material, vor allem den Jurystatements schwierig, eine wirkliche Definition von interaktiver Kunst abzuleiten. Vielmehr findet sich zu Beginn eine Reminiszenz an die Pionierzeit interaktiver Kunst durch die Auszeichnung von Myron Kruegers »Videoplace«. Auch durch die sehr offene Beschreibung der Kategorie, die aus den vorher gezeigten Arbeiten resultiert, lässt sich nur wenig in punkto Definition ablesen. Lediglich die Kriterien definieren mit »u.a. Form der Interaktion, Gestaltung von Interfaces, neue Applikationen, technische Innovation, Originalität und der Stellenwert des Computers für die Interaktion«²⁹⁸ einige Attribute, die die Jury Arbeiten dieser Kategorie abverlangen. Es ist allerdings fraglich, ob diese Beschreibung der Kategorie bereits aus dem Jahr 1990 stammt oder erst später angesichts der Entwicklungen innerhalb der Kategorie entwickelt wurde. Dies lässt sich leider nicht nachvollziehen. Diese Beschreibung wird bis heute als Kurzbeschreibung der Kategorie in der Kategorieübersicht des Prix-Archivs (Online) verwendet.²⁹⁹ Im Jahr 1997 mutmaßte die Jury, dass die Arbeiten, die bei der Gründung der Kategorie gesucht wurden, einen interdisziplinären und instabilen, offenen Charakter haben sollten, der neue Impulse für die Produktion, Perzeption und Distribution von Kunst geben sollte. Dies war der offene Ausgangspunkt der Kategorie.

1993 unterschied die Jury zum ersten Mal unterschiedliche Stufen von Interaktivität, wie die Interaktion als Schalter, die Interaktion als Mittel um sich innerhalb eines Informationsraums zu bewegen, z.B. mittels Hyperlinks, sowie die Echtzeitinteraktion mit dem Computer. Als ein Merkmal für Interaktive Kunst nannte die Jury, dass nichts geschehe, bis der Betrachter aktiv würde. Im Jahr 1994 stellte sich der Jury zum ersten Mal die Frage, wo denn die Grenzen zwischen innovativen Softwarewerkzeugen und künstlerischen Arbeiten anzusiedeln sei. Ihre Auszeichnung einiger solcher Werkzeuge begründete sie damit, dass »Arbeiten dieser Art von solchem künstlerischen Interesse sind, daß ihre Einteilung in Kategorien zweitrangig ist.«³⁰⁰ Im Jahr 2008 wurde die Begründung hierfür noch deutlich

²⁹⁸ [www_Übersicht Kategorien 1990](#)

²⁹⁹ Leider ist keine Ausschreibung aus dem Jahr 1989 verfügbar, um daraus eventuell etwas ableiten zu können.

³⁰⁰ Bei Prix Ars Electronica gibt es keine Kategorie für Software Art (von Künstlern geschriebene Software bzw. Software, die ein künstlerisches Ziel verfolgt). Diese wäre für solche Arbeiten ein guter Container. Im Kapitel zur Historisierung von Medienkunst habe ich mich bereits mit der Auszeichnung von Werkzeugen im

elaborierter. Um die C++-Bibliothek »Open Frameworks« auszeichnen zu können verwies die Jury auf die Offenheit und Potenzialität eines interaktiven Kunstwerks sowie die geteilte Autorenschaft, wodurch es mit einem solchen Werkzeug gleichzusetzen wäre.³⁰¹

Die wirklich reflexive Phase des Prix begann aber erst 1997, was unter anderem daran erkennbar wurde, dass die Jurystatments länger und elaborierter im Bereich der Theoriebildung und in Bezug auf vergangene Entwicklungen wurden, und aktuelle Entwicklungen nicht »lediglich« wahrgenommen, sondern ihre Implikationen auch in den Texten kritisch betrachtet wurden. Dies traf mit einer wachsenden Komplexität der Arbeiten zusammen, die eine Breite erreichten, welche eine summarische Beschreibung der Interaktivität längst nicht mehr repräsentativ machte. Nach der Meinung der Jury war der zum damaligen Zeitpunkt bereits inflationär verwendete Begriff der »Interaktivität« in seiner allgemeinen Bedeutung »kaum mehr als Generalbegriff geeignet, die oftmals sehr komplexen Interaktionsmuster innerhalb der Kunstwerke zu beschreiben.«³⁰² Daraus resultierte auch die erste deutliche Definition von Interaktiver Kunst in einem Jurystatement: Interaktion konnte nach diesem Jurystatement zwischen Menschen, zwischen Mensch und Maschine oder zwischen Maschinen als Interaktionspartnern stattfinden. »Überlegungen über ›Maschinen und Ästhetik‹ hinterfragen nicht nur Aspekte wie Originalität und Einzigartigkeit - Anliegen, die schon seit einigen Jahren in der Medienkunst diskutiert werden, sondern auch die Intention des Künstlers, die Urheberschaft und die Aufteilung der Entscheidungsmomente zwischen Mensch und Maschine. Kunstwerke sind komplexe Maschinerien geworden, in denen der Benutzer weniger das Werk individuell steuert, sondern vielmehr kooperiert, stört, leitet. Daraus ergibt sich ein dynamisches Interaktionsmuster, innerhalb dessen das Werk sich entwickelt.«³⁰³ »Genetische Algorithmen, künstliche Intelligenz, das Internet als Medium der Kommunikation und selbstorganisierende Systeme werden eingesetzt, um Kunstwerke zu schaffen, bei denen die Aktionen von Mensch und Maschinen kaum mehr auseinanderzuhalten sind. Diese komplexe Interaktion führt zu ganz unerwarteten Ergebnissen, was die Art und Weise betrifft, wie das Werk letztlich erfahren wird. Interaktion bedeutet hier, an einem Prozeß teilzunehmen, bei dem individuelle Aktionen zu Kollisionen

Kunstkontext auseinandergesetzt. Bemerkenswert ist aber auch, dass in diesem Bereich, der eigentlich vorher dafür bekannt war, die Technologie modifizierte, subversiv mit der Technologie umging (a hacking approach to technology), sich seine eigenen Werkzeuge schuf, plötzlich Werkzeuge von außen zur Verfügung standen. Dies sollte mit der Entwicklung bzw. Durchsetzung von proprietärer Standardsoftware für Multimediaproduktion in den frühen 2000ern die Produktionsbedingungen und den Umgang mit Technologie noch einmal verändern.

³⁰¹ »Ein interaktives Kunstwerk ist zunächst einmal nur potenziell ein Kunstwerk, denn es ist angewiesen auf den Input seines Publikums, der allein das Werk zu einem tatsächlichen Kunstobjekt macht. In diesem Sinne ist ein interaktives Kunstwerk immer auch ein Werkzeug oder Instrument, dessen Autorenschaft geteilt wird zwischen jenen, die das Werkzeug erstellt haben, und jenen, die es benutzen.« [Jurystatement Interaktive Kunst 2008]

³⁰² www.jurystatement.com/interaktive-kunst-1997

³⁰³ www.jurystatement.com/interaktive-kunst-1997

und/oder zu Zufallsereignissen führen können. Hier manifestiert sich das Kunstwerk als dynamischer Prozeß, als Erfahrung und nicht als ästhetisches Objekt.«³⁰⁴ Drei Jahre später (2000) sollte die Jury noch einmal betonen, dass der Ars Electronica Arbeiten wichtig wären, die sich nicht nur mit Interaktivität beschäftigten, sondern die Interaktivität als Kunstform ansähen. Ein Jahr darauf, 2001, wurde interaktive Kunst als ein Medium, als ein Prozess definiert, um die Welt zu verstehen. Dieser Vorgang würde durch Interfaces ermöglicht, die es erlaubten, das Objekt der Interaktion zu verstehen (was allerdings eine aktive Teilnahme der Mitwirkenden erfordere).³⁰⁵ Interessant erscheint auch die Identifizierung von unterschiedlichen Konnotationen von Interaktion in östlicher und westlicher Tradition. Während in der westlichen Tradition Interaktion eher in Form von Konflikt und Kontroverse betrachtet wird, so ist sie in asiatischen Ländern eher mit Zusammenschluss und der Verschmelzung von Mitwirkenden besetzt.

Generell war die Verwendung eines Computers als Werkzeug Usus und Bedingung. Dies änderte sich 2004 mit einer Öffnung der Kriterien. Der Computer und Echtzeitinteraktion war nicht mehr zwingende Voraussetzung und auch eine aktive Mitwirkung, die bis dato unabdingbar war, aber bei Arbeiten, die auf Systeminteraktion aufbauen, nicht unbedingt immer gewährleistet ist.³⁰⁶ Diese Öffnung wurde angesichts der Entwicklungen der Kategorie von 2004 bis 2007, die mehr in Richtung der 2007 neu eingeführten Kategorie »Hybrid Art« gingen³⁰⁷, stark kritisiert, da sie von der Grundintention der interaktiven Kunst, der aktiven Einbindung des Publikums, abwich und die Interaktion eher auf die geistige Ebene – wie bei der von der Medienkunst kritisierten bürgerlichen Kunst

³⁰⁴ www.jurystatement Interaktive Kunst 1997

³⁰⁵ »Wenn man mit ihm interagiert, beginnt man, sich auszumalen, welche Reaktion Sekunden später erfolgen wird, und dann passiert es vor eines [sic!] Augen. Die Reihenfolge der Ereignisse muss einer gewissen Grammatik folgen, die einen Zusammenhang zwischen den Ikonen des Interface und dem Ding zeigt, das man bekommen wird. Dieser Leseprozess führt über eine bedeutungsvollen Handlung zum Verständnis von Zielen. In einer Kunst der Interaktivität muss man durch die Interaktion stimuliert werden und Freude daran haben, wenn die eigene Vorstellungskraft angeregt wird. Durch die Kraft der Fantasie versucht man vorherzusehen, was in wenigen Millisekunden passieren wird. Dies bringt die Zukunft in unsere Gegenwart, es ist eine Brücke zwischen Vergangenem und Zukünftigem. Nur die Interaktivität kann solch einen Sprung machen und erlaubt uns, dem Käfig der Chronologie zu entfliehen. Und das ist meiner Ansicht nach eine wirkliche ›Schöpfung‹.« [www.jurystatement Interaktive Kunst 2001]

³⁰⁶ Auch der »heimatliche« Kontext wurde zum ersten Mal anerkannt und damit auch die unterschiedlichen Entwicklungsstände der Medienkunst auf dem Globus. Ein Werk, das in unserem Umfeld abgegriffen scheint, kann dort wo es erstellt wurde völlig neu sein.

³⁰⁷ 2006 nannte die Jury noch folgende drei Richtungen als Hauptentwicklungsstränge: »Erstens taucht die interaktive Kunst immer tiefer in die Grundlagenforschung über natürliche und künstliche Lebenssysteme ein. Zweitens konzentriert sie sich auf partizipatorische lokale und globale Kommunikationssysteme und ihre soziale und politische Anwendung. Drittens engagiert sich die interaktive Kunst stärker in kritischen Auseinandersetzungen hinsichtlich der ideologischen Muster der Programmierung und der Beziehung zwischen Code, Sprache und Verhalten. In diesem Kontext hat sich die interaktive Kunst auch wieder ihren Ursprüngen in der performativen Kunst und den Environments angenähert.« [www.jurystatement Interaktive Kunst 2006]

– verlagerte.³⁰⁸ »Neologismen wie »Interaktivität des Systems« oder gar »passive Interaktivität« (ein Widerspruch in sich selbst) wurden erfunden, um die Preisvergabe zu rechtfertigen.«³⁰⁹ Insofern wollte die Jury 2007 wieder zu den Wurzeln der interaktiven Kunst zurückkehren und den aktiven Nutzer zum zentralen Kennzeichen der interaktiven Arbeit machen. »Welches Medium es verwenden und welche Form es auch immer haben mag – ein interaktives Werk wendet sich an die Menschen und fordert sie auf oder verführt sie dazu, ihren üblichen Standpunkt zu verlassen. Das reduziert die Komplexität und das ›Innenleben‹ des Werks in keiner Weise. Ein interaktives Kunstwerk kann spielerisch und spielähnlich sein, aber sollte gleichzeitig auch die Wahrnehmungs- und Erfahrungsmodi hinterfragen und erneuern, den Geist (und den Körper) anregen und die vorherrschende Hierarchie der Sinne herausfordern. Besonders das Taktile bekommt eine größere Bedeutung und nimmt neben Sehen und Hören eine gleichwertige Stellung als Kanal zur Erfahrung ein und erfüllt so Marshall McLuhans Intuition.«³¹⁰ Auch wenn Werke keinen »Hands-on«-Charakter hatten, so konnten sie für die Jury trotzdem interaktiv sein, sofern der Besucher zumindest indirekt zum integralen Bestandteil der Arbeit wurde. An diesem Punkt definierte sie professionelle Mitwirkende als »Interaktoren-Surrogat« (z.B. in Performances) oder aber »meta-interaktive« Werke, die u.U. selber wenig interaktiv wären aber einen Diskurs über Interaktivität auslösen könnten. Eine Auf- oder Abwertung der einen oder anderen Form wurde durch die Jury aber nicht vorgenommen. Mit dieser Setzung wird allerdings lediglich der Fokus verschoben, die allgemeine Definition aber nur wenig tangiert.

Im Jahr 2008 wandelte sich der Begriff der Interaktion in der Kunst weg von einem rein technikgebundenen Interaktionsbegriff hin zu einer grundsätzlichen Idee von oder ein Nachdenken über die (gesellschaftlichen) Implikationen von Interaktion. Interaktive Kunst wurde dementsprechend nicht mehr auf ein Set von Techniken beschränkt. »Wir haben auch damit argumentiert, dass das Verständnis von ›Interaktivität‹ jene Komplexität berücksichtigt, die sich aus der Behandlung von soziopolitischen Anliegen, von menschlichen Lebensumständen und ästhetischer Auswahl ergibt, und nicht übermäßig vereinfacht werde auf mit technologischen Gerätschaften umgesetzte Ideen.«³¹¹ Damit wurde ein Fokus auf gesellschaftliche Implikationen von der Idee der Interaktivität an sich, hin zur Realitätskonstruktion deutlich und ein Wegbewegen von Interaktion als »Hilfsmittel« um die Welt zu verstehen. Der formals eher als Randbereich betrachtete Zweig der interaktiven Kunst als Auslöser eines Diskurses tritt damit stärker in den Vordergrund. Die Definition geht

³⁰⁸ Die Arbeiten wären unter anderem deshalb im Bereich der interaktiven Kunst ausgezeichnet worden, weil es keine andere Kategorie gab, in die sie gepasst hätten.

³⁰⁹ [www_jurystatement Interaktive Kunst 2007](#)

³¹⁰ [www_jurystatement Interaktive Kunst 2007](#)

³¹¹ [jurystatement Interaktive Kunst 2008](#)

letztendlich (ob bewusst oder unbewusst) mit der gesellschaftlichen Grundausrichtung der Ars Electronica konform.

Anhang F | Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Masterthesis mit dem Titel

Archiv – Medienkunst – Dispositiv

Digitale Archive als Vermittlungsmedium für Medienkunst

am Beispiel der Ars Electronica

selbstständig verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe. Alle Stellen die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, wurden als solche kenntlich gemacht.

Bremen, 30.10.2008

Florian Wiencek

Danksagung:

Mein besonderer Dank gilt folgenden Personen, die maßgeblich zur Entstehung dieser MA-
Thesis beigetragen haben:

den Gutachtern Prof. Dr. Winfried Pauleit und Dr. Viktor Kittlausz,

den Mitarbeitern des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung, Linz; insbesondere
Dr. Katja Kwastek, Dr. Barbara U. Schmidt, Gabriele Blome, Mag. Sandra Naumann für die
Unterstützung bei der Recherche,

sowie Gerhard Dirmoser, Nina Wenhart, Jon Cates, Prof. Marion G. Müller, Dr. Ralf Rummel-
Suhrcke, Sabine Neumann und Saskia Kaeding für die interessanten Diskussionen und
Anmerkungen zu meiner Arbeit.

