

Archivierung und Verfügbarkeit digitaler Kunstwerke (Sammelrezension)

The complete artintact komplett. 1994-1999. CD-ROMMagazin interaktiver Kunst auf DVD-ROM

Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2002, DVD-ROM und Booklet mit Texten von Jeffrey Shaw und Timothy Murray, mehrsprachig, ISBN 3-7757-1092-2, € 58,-

Prix Ars Electronica 2002: Computer Animation / Visual Effects / Interactive Art

Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2002, ORF Prix Ars Electronica, DVD, ISBN 3-7757-1209-7, € 20,-

Hannes Leopoldseeder, Christine Schöpf: CyberArts 2002

Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2002, ORF Prix Ars Electronica, 248 S., ISBN 3-7757-1208-9, € 28,-

Interaktive Kunst ist nur einem begrenzten Publikum zugänglich. Computergestützte Installationen sind im Rahmen von Ausstellungen und auf Festivals zu erkunden, wie beispielsweise ISEA (The Electronic Media Art Festival, verschiedene Orte), EMAF (Europäisches Medienkunstfestival, Osnabrück), Ars Electronica (Linz) oder SIGGRAPH (Anaheim, Kalifornien). Sowohl die Verfügbarkeit als auch die Möglichkeit der analytischen Auseinandersetzung sind durch die unterschiedlichen technischen Anforderungen, Ausformungen und Repräsentationsformen digitaler Kunst erschwert, wenn es sich nicht explizit um Netzkunst handelt. Werke, die auf nicht mehr verfügbaren Computersystemen entwickelt wurden, deren Präsentation an bestimmte Hard- oder Software gebunden ist, existieren z.T. nur noch in Form von Standbildern und schriftlichen Beschreibungsversuchen.

Eine institutionelle Initiative, um die Produktion und Präsentation digitaler Kunst zu fördern, stellt das Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe (ZKM) dar. Das Medienmuseum des ZKM hat sich des Sammelns, Aufbewahrens und Archivierens von Medienkunst angenommen. Die von Medienkünstler Jeffrey Shaw 1994 initiierte ZKM-Reihe *artintact*, ein jährlich erscheinendes CD-ROMMagazin interaktiver Kunst des ZKM, bietet eine Möglichkeit, sich zeit- und ortsunabhängig den Werken intensiv zu widmen. Sie beinhaltet sowohl kritische Essays zu Werken und zur Kunsttheorie als auch Dokumentationen zu jeweils drei „wegweisenden“ Kunstwerken pro Jahrgang. Die präsentierten Werke stellen zugleich einen Querschnitt der Arbeit am ZKM dar, entstanden doch viele

während GastkünstlerInnen-Aufenthalten am Institut für Bildmedien des ZKM. Mit *The complete artintact* liegt eine Kompilation der Jahrgänge 1-5 / 1994-1999 auf DVD-ROM vor. Zunächst erschien das Magazin als Buch mit CD-ROM-Beilage, um in dieser Weise über ein vertrautes Medium den Zugang in diesen kulturellen Sektor zu erleichtern. Mit zeitlichem Abstand erweist sich häufig, welche Arbeiten Modeerscheinungen waren bzw. auf einem kurzfristigen Technikhype basierten. Viele der Werke der *artintact*, die im letzten Jahrzehnt entstanden und teilweise für die Präsentation auf CD-ROM überarbeitet oder speziell hierfür konzipiert wurden, überzeugen besonders in ihrer konzeptionellen Tiefe.

Das seit 1987 in Österreich stattfindende Festival Ars Electronica versteht sich als offene Plattform für Disziplinen digitaler Medienproduktion. Zusammen mit dem Österreichischen Rundfunk (ORF) findet jährlich ein Cyberkunst-Wettbewerb statt, der besonders herausragende Arbeiten mit dem Prix Ars Electronica honoriert. Die Preisträger aller sechs Wettbewerbskategorien werden innerhalb des Festivals in der Ausstellung Cyberarts öffentlich präsentiert. In der Print-Publikation *CyberArts 2002* finden sich Texte und Abbildungen zu einer Auswahl von 67 der 2.400 bei der Ars Electronica im vergangenen Jahr eingereichten Werke. Die kurzen Texte der KünstlerInnen (zumeist zwei Seiten deutscher und englischer Text) bedürfen weiterer Ergänzungen, um ein Werk auch nur annähernd erfassen zu können. Eine Möglichkeit hierzu bietet die in diesem Zusammenhang veröffentlichte DVD. Sie beschränkt sich auf drei Wettbewerbskategorien der Ars Electronica: Computer Animation, Visual Effects und Interactive Art. Im Bereich Computeranimation/Visual Effects enthält die DVD acht unkommentierte Filmausschnitte. Darunter sind z. B. der Animationsfilm *Mouse*, Zeitreise-Sequenzen des Filmes *The Time Machine*, virtuelle Kamerafahrten und -perspektiven aus *Panic Room*, sowie der Werbefilm *BMW Pool*. Die interaktive Kunst ist mit nur drei Werken vertreten (*The Crossing Project* von Fanjit Makkuni, *Body Movies – Relational Architecture No. 6* von Rafael Lozano-Hemmer und *n-cha(n)t* von David Rokeby). Diesen ermöglicht die DVD tatsächlich eine Chance der Verbreitung, indem sie anschauliche und nachvollziehbare Videodokumentationen der KünstlerInnen (z.T. in einer Länge von 20 Minuten) der jeweiligen Installationen bietet. Eine Interaktion des Betrachters ist in diesem Fall nicht vorgesehen. Es handelt sich also nicht um für den Kontext der DVD überarbeitete Versionen der Installationen, wie dies bei *artintact* der Fall ist. Den einzelnen Kategorien ist ein Statement der jeweiligen Jury vorangestellt, die die Beweggründe für ihre Entscheidungen darlegt und ästhetische Kriterien thematisiert. Wünschenswert wäre eine Beschreibung der Werke, die Funktionalitäten berücksichtigt (wie dies beispielsweise der Katalog des ZKM-Medienmuseums *Medien-Kunst-Geschichte* leistet), aber auch ästhetische und narrative Aspekte beleuchtet.

Soll interaktive Kunst stärker gefördert werden, so sollten den KünstlerInnen und ihren Werken Möglichkeiten eröffnet werden, um wahrgenommen und rezi-

piert zu werden. Im Hinblick darauf, dass interaktive Kunst immer BenutzerInnen braucht, die in der von der Künstlerin zur Verfügung gestellten Umgebung (inter)agieren und das Kunstwerk somit vervollständigen bzw. erst entstehen lassen, ist dies ein existentielles Problem dieser Kunstichtung. Über die Verfügbarkeit hinaus stellt sich auch die Frage nach der langfristigen Nachvollziehbarkeit der historischen Entwicklung dieser Kunstform. Dabei implizieren die Charakteristika digitaler Medien – die Form der Datenbank und das Prinzip des schnellen Zugriffs auf gesuchte Materialien – zugleich den Nutzen, den diese Medien für die Archivierung und Geschichtsschreibung dieser Kunstformen haben könnte. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Dokumentation auf DVD-ROM mit reichhaltigem Anschauungsmaterial zu einzelnen Werken inklusive der (Katalog-)Texte bewährt und in Zukunft weitergeführt wird. Dies wäre angemessen angesichts einer Kunst, die sich mit neuesten Medien auseinandersetzt und würde einem Ziel der *Ars Electronica*, der Förderung von Medienkunst, Rechnung tragen.

Petra Missomelius (Marburg)

Hinweise

- Burnett, Robert, P. David Marshall: *Web Theory. An Introduction*, London 2002, 256 S., ISBN 0-415-23834-X.
- Daniels, Dieter: *Vom Ready-Made zum Cyberspace. Kunst/Medien Interferenzen*, Ostfildern/Ruit 2002, 196 S., ISBN 3-7757-1040-X.
- Fromme, Johannes, Winfried Marotzki, Norbert Meder, Uwe Sander (Hg.): *Cyberbildung. Reflexionen zu neuen Bildungsräumen. Bildung und Neue Medien*, Bd. 1, Leverkusen 2002, 240 S., ISBN 3-8100-2943-2.
- Heibach, Christiane: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt/M. 2002, 250 S. + CD-Rom, ISBN 3-518-29205-6.
- Höflich, Joachim R.: *Mensch, Computer und Kommunikation. Theoretische Verortungen und empirische Befunde*, Frankfurt/M. u.a. 2003, 276 S., ISBN 3-631-39686-4.
- Lister, Martin, Kieran Kelly, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant: *New Media: A Critical Introduction*, London 2002, 448 S., ISBN 0-415-22378-4.