

Richard Rinehart, Jon Ippolito: **Re-Collection: Art, New Media, and Social Memory**

Cambridge: MIT Press 2014, 297 S., ISBN 978-0-262-02700-7, USD 35,-

Angesichts der fortschreitenden Digitalisierung auch im Kunstbetrieb stellt vorliegende Publikation die Frage nach den Archivierungsmöglichkeiten von Medien- und digitaler Kunst. Da digitale Kunst als erheblicher Teil des sozialen Gedächtnisses fungiert, werden neben den medientechnologischen Aspekten auch die Organisationsformen von digitaler Kunst im Museum und die Gesetzeslage zum Urheberrecht mit einbezogen, womit sich die Publikation in die Schwerpunkte „Technologie“, „Institutionen“ und „Gesetzgebung“ aufgliedert.

Einleitend stellen die Autoren mit Aufbewahrung, Emulation und Migration drei unterschiedliche Strategien der Archivierung vor, die von den jeweiligen Institutionen unabhängig voneinander betrieben werden. Diese drei Strategien werden im Laufe der Publikation anhand eines weiten Feldes von Beispielen aus Popkultur und Medienkunst vorgeführt und problematisiert.

Überzeugend gelingt es, die praktischen und konzeptuellen Schwierigkeiten der einzelnen Verfahren in den Blick zu rücken. Dabei argumentieren die Autoren nicht von einem theoretischen Standpunkt aus, sondern spezifisch aus der unterschiedlichen Materialität des Kunstwerks heraus und formulieren auf dieser Basis die These, dass, obwohl sich Medialität und Ästhetik oft nicht trennen lassen, es keine

Archivierungsmöglichkeiten auf Basis der authentischen Medientechnologien gäbe. Insbesondere bei Kunstwerken, die durch ihre medientechnische Ausrichtung ästhetische Effekte bewirken, ist die Überführung in andere Technologien mehr als problematisch. Dabei besteht aufgrund der begrenzten Halt- und Verfügbarkeit von Medientechnologien häufig die Notwendigkeit der Überführung eines Kunstwerkes in zeitgenössischere Technologien, wie es bei Video- oder digitaler Kunst der Fall ist, deren Datenträger veraltet sind. Detailliert führen die Autoren hier die institutionellen und finanziellen Schwierigkeiten der Verfahren vor.

Der Emulation ist ein eigenes Kapitel gewidmet, in dem die medienwissenschaftlichen Konsequenzen der Archivierung digitalen Materials deutlich hervortreten. Mit Emulation wird ein Verfahren der Übertragung von Medientechnologien in Software vorgestellt, das hauptsächlich in der *Gamer Community* benutzt wird, um Spiele veralteter Plattformen wieder spielbar zu machen. Dem geringen Interesse der Spieleindustrie stehen das Engagement der meist jungen Gamer für den Zugriff auf die Spiele und deren Wunsch nach dem Erhalt historischer Spiele gegenüber. Das jenseits der Institutionen praktizierte Verfahren ist auch für digitale Kunstwerke möglich, nur hier wird der Zusammenhang von Inhalt und

Technologie völlig aufgelöst. Streng genommen entsteht ein neues Kunstwerk – auch dieser Sachverhalt wird von den Autoren thematisiert.

Allerdings wünscht man sich in diesem kenntnisreichen Kapitel eine theoretische Einordnung der Emulation in aktuelle Theorien zeitgenössischer Medienpraxis, die von der generellen Mobilität und Proliferation von Medieninhalten ausgehen. Mit ‚Emulation‘ benennen die Autoren ein Verfahren, das erheblich zur Verbreitung von Medieninhalten beiträgt und durch das die Bedeutung der Medientechnologie zugunsten von Software und Programmierbarkeit in den Hintergrund rückt. Damit stellt sich nochmals die von den Autoren aufgeworfene Frage nach den Archivierungsmöglichkeiten und -kategorien von Medientechnologien. In medientheoretischer Hinsicht scheint sich mit diesen Verfahren eine neue Bewertung des Zusammenhangs von Medientechnologie und Software anzukündigen, innerhalb derer die Bedeutung von Technologie gegenüber derjenigen von Software deutlich in den Hintergrund rückt. Diese Überlegung wird flankiert vom Aufkommen der *Software Studies*, welche Geschichte und Funktionsweise von Software perspektivieren.

Ein weiterer Teil ist dem Zusammenhang von Urheberrecht und digitaler Kreativität gewidmet. Dieser fokussiert die ästhetischen Zitationsverfahren, die häufig mit den engen Bestimmungen des Urheberrechts kollidieren und damit von denen der populären und künstlerischen Medienpraxis konterkariert werden.

Die Publikation endet mit einer Handlungsanweisung zur Rückbesinnung auf historische Medientechnologien und ruft zu deren Archivierung und Neubestimmung auf. Mit diesem Plädoyer bestärken die Autoren ihren zutreffenden Ansatz, die Archivierung digitaler Werke auch außerhalb des Museums, im privaten Mediengebrauch und in der Popkultur zu verorten.

Wenn auch die theoretischen Dimensionen, vor allem das Konzept des kulturellen Gedächtnisses, der Begriff von Technologie und hier insbesondere der Zusammenhang von Inhalt und Medientechnologie durchaus noch hätte vertieft werden können, liegt insgesamt eine sehr gut recherchierte und informative Studie vor, die kenntnisreich in die Welt der digitalen Kunst und ihrer Archivierung einführt.

Angela Krewani (Marburg)