Jürgen Sieck (Hg.): Kultur und Informatik: Interaktive Systeme

Boizenburg: Hülsbusch 2010, 328 S., ISBN 978-3-940317-72-8, € 31,50

Systemtheoretisch disponierte Leser könnten angesichts des Titels dieses Bandes leicht geneigt sein, etwa Aufsätze zur Interpenetration sozialer („Kultur") und technischer Systeme („Informatik") zu vermuten – bis sie dann vielleicht erinnern, dass Kultur gar kein System ist und Informatik auch kein technischer Apparat und Interaktion unter Anwesenden jedenfalls etwas anderes als großformatigere Zwischen-System-Beziehungen. Komplett falsch liegt eine solche Vermutung aber dennoch nicht: Gesammelt finden sich hier 24 Beiträge der letztjährigen „8. Kultur und Informatik-Konferenz"

der Forschungsgruppe „Informations- und Kommunikationsanwendungen" der HTW Berlin, denen es jeweils auf die eine oder andere Weise um die „Interaktion zwischen Mensch und Maschine" geht (im Sinne vor allem einer *intuitive usability* von Multimediaanwendungen) und folgend oder parallel dazu um eine entsprechende „mediengerechte Aufbereitung von Informationen" (im Sinne vor allem einer *quality information* der möglichen „Inhalte" eines „digitale[n] Kulturgut[s]) (S.10).

Dabei handelt es sich bei diesem Tagungsband – und vielleicht auch nur wenig überraschend, wenn als Primärzielgruppe ausdrücklich die „Mitarbeiter der Kultur- und Kreativwirtschaft" (S.10) angegeben werden – wohl vor allem auch um einen *Katalog*, was es alles aktuell so gibt und woran gerade gearbeitet wird (und was natürlich auch zu vermarkten ist: „Um mehr über ABC zu erfahren, besuchen Sie www.XYZ.com" (S.99), und wenn eine Projektgruppe des Studiengangs Kommunikationsdesign der HTW ihr Projekt nicht zuletzt auch als „Öffentlichkeitskampagne für das Kommunikationsdesign" auszeichnet (S.68), so findet sich genau dieses Ziel in vielen anderen Beiträgen auf Produktebene wieder – aber warum auch nicht! Hier sind Medienpraktiker *at work* und das kostet eben auch und muss sich finanzieren. Was dabei allen (und dabei wirklich: ungemein vielfältigen!) Projekten gemein ist, dürfte im Versuch einer „Neudefinition der Rollen von Autor – Publikum – Institution" durch einen technologisch ermöglichten „Switch vom Zuschauer zum Macher" liegen (S. 44, 49), indem immer ‚nahtlosere' Implementierungen immer ‚sensiblerer' Software in immer ‚robustere' technische Lösungen bewerkstelligt werden können und damit eine immer intensivere *user experience* und immer extensivere *co-creation* (wie der Jargon beispielhaft durch die Beiträge hindurchläuft – der vertraute „Mythos der Interaktivität" [Lev Manovich] bleibt also als Zugpferd weiterhin noch einsatztauglich). Unter den Beiträgen finden sich jedenfalls Projektberichte zu Theorie und Praxis diverser Digitalisierungsprojekte, zur medientechnischen ‚Augmentierung' von Musik-, Tanz und Theateraufführungen, zur Entwicklung kunst- und bildwissenschaftlicher Forschungsumgebungen sowie zum Einsatz elektronischer Technologien zur Bewahrung und Fortführung afrikanischer *oral history*; Referate über RPGs zum Erlernen interkultureller Kompetenz, über Außenwerbung mit „digitalen Werbeflächen" bzw. „digitalen Stadtmöbeln", über Gebäude- und Klang-Raum-Installationen, neuartige Bildsuchmaschinen und „semantic web"-Projekte oder über einen „Stadtprofiler" als „Informationsplattform an der Schnittstelle Stadtverwaltung – Bürger". Der größte Absatzmarkt aber (gemessen an der Anzahl der Beiträge) wird im musealen Bereich gesehen: Von einer sich „parasitär" an die Museumsarchitektur „andockenden" HiTech-Blase, über „Wikiseen" als *online*-Paratexte von Ausstellungen und Multimediaguides, *mobile apps* und jede Menge multimodal interaktive, gestengesteuerte und/oder RFID-basierte *gadgets* und *gizmos* bis hin zum Multitouch-Tisch („eine Verschmelzung von

Computer und Tisch“ (S.276)) und zum „Teleavatar“, mit welchem das Museum noch außerhalb der Öffnungszeiten telepräsent er-fahren werden kann (und der sich ebenso auch für die häusliche Krankenbetreung oder die Fernteilnahme an Veranstaltungen empfiehlt).

Den allerorten angestrebten „Wow-Effekt“ (S.284) zündet dieses Feuerwerk der medientechnischen Fertigungs- und Einsatzmöglichkeiten allemal; es bleibt dabei allerdings nur zu hoffen – so der unmittelbare Eindruck nach Lektüre der Beiträge (und neben allen Bedenken angesichts aktueller Datenskandale um Apple, Sony et.al.) –, dass man, wenn man sich so ständig aufgefordert sieht, ‚spielerisch mit seiner Umgebung zu interagieren’, überhaupt in Zukunft noch irgendwo wird einfach so langlaufen können.

Axel Roderich Werner (Bochum)

Hinweise auf künftige Rezensionen

Myrian Altmann: User Generated Content im SocialWeb. Warum werden Rezipienten zu Partizipienten? Münster 2011, 288 S., ISBN 978-3-643-11137-1, € 29,90

Daniel Botz: Kunst, Code und Maschine. Die Ästhetik der Computer-Demoszene. Bielefeld 2011, 423 S., ISBN 978-3-8376-1749-8, € 34,80

Martin Dodge, Rob Kitchin: Code/Space. Software and Everyday Life. London 2011 (Reihe Software Studies, Bd. 2), 296 S., ISBN 978-0-262-04248-2, GBP 25.95

Martin Emmer, Markus Seifert, Gerhard Vowe, Jens Wolling: Bürger online. Die Entwicklung der politischen Online-Kommunikation in Deutschland. Konstanz 2010, 345 S., ISBN 978-3-86764-279-8, € 39,-

Peter Ludes (Hg.): Algorithms of Power. Key Invisibles. Münster 2011 (Reihe The World Language of Key Visuals. Computer Sciences, Humanities, Social Sciences, Bd. 3), 244 S., ISBN 978-3-643-11163-0, € 24,90

Annabelle Sreberny, Gholam Khiabany: Blogistan. Politik und Internet im Iran. Hamburg 2011, 290 S., ISBN 978-3-86854-236-3, € 22,-