

GRAU, Oliver

## **Für den erweiterten Dokumentationsbegriff – „Datenbank für Virtuelle Kunst“**

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>  
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):  
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,  
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-  
und vertriebsgesellschaft, 2004.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
**MARS** Media Arts & Research Studies

**who/IS**

**OLIVER GRAU**

**FÜR DEN ERWEITERTEN DOKUMENTATIONSBEGRIFF –  
»DATENBANK FÜR VIRTUELLE KUNST«**

Wie vielleicht keine Kunst vor ihr ist die Digitale Installationskunst der letzten Jahrzehnte, die Virtuelle Kunst, der Haltbarkeit ihrer Speichermedien und dem permanenten Wandel der Systeme unterworfen, so dass heute eine ganze Dekade internationaler Medienkunst vom Verlust bedroht ist. Dem gesicherten Weg in die Sammlungen geht jedoch die sachgerechte Dokumentation voraus. Die »Datenbank für Virtuelle Kunst« eröffnet als neuartiges wissenschaftliches Arbeitsinstrument ein Schaufenster der Medienkunst, dass ihre sprunghafte Entwicklung dokumentiert und ihrer fundamentalen Andersartigkeit gerecht wird. Durch den ihr zugrunde liegenden erweiterten Dokumentationsbegriff bildet die »Datenbank für Virtuelle Kunst« eine Vorstufe für die systematische Sammlung dieser Gegenwartskunst. Zudem wird die Datenbank durch ein Webinterface, dass Künstlern und Wissenschaftlern die Möglichkeit bietet, ihre Materialien selbständig einzupflegen, zu einer Informations- und Kommunikationsplattform im Netz.

Niemals zuvor wohl hat sich die Welt der Bilder so rasant verändert wie in den letzten Jahren: Waren Bilder früher Ausnahmereischeinungen, weit gehend dem Ritual, dem Kult, später der Kunst und dem Museum vorbehalten, sind wir im Zeitalter von Kino, Fernsehen und Internet mittlerweile eng von Bildern umstellt. Das Bild dringt in neue Segmente: Das Fernsehen wandelt sich zum Zappingfeld, Großbildwände ziehen in unsere Städte, Handys versenden Micromovies in Echtzeit ... Wir erleben den Aufstieg des Bildes zum Computer generierten virtuellen Raumbild, das sich »scheinbar« autonom zu wandeln und eine lebensechte, visuell-sensorische Sphäre zu formulieren vermag. Heute lotet die Medienkunst als fein gesponnenes Gewebe zwischen Wissenschaft und Kunst das ästhetische Potenzial der interaktiv-prozessualen Bildwelten aus. Renommiertere Vertreter der virtuellen Bildkultur leisten Grundlagenforschung, entwickeln neue Interfacedesigns, Interaktionsmodelle, Codeinnovationen, verbinden Kunst und Naturwissenschaft erneut im Dienst der heute komplexesten Techniken der Bilderzeugung. Sie bringen neue Bildwelten und Bildstrategien hervor, wie sie zunehmend auch im Internet Bedeutung erlangen. Medienkünstler sind heute in so unterschiedlichen Bereichen tätig wie Robotik, Telepresence Art, Biokybernetischer Kunst, Datamining, A-Life-Kunst oder Fraktalkunst; sie sind an Experimenten im Nanobereich beteiligt, schaffen virtuelle Agenten, Mixed Realities, Datenbank gestützte Kunst und vieles andere mehr.

Obgleich interaktive Installationen Virtueller Kunst, in den letzten zwei Dekaden auf Ausstellungen und Kunstfestivals großen Publikumszuspruch erhielten und mehr denn je die Theoriedebatte der Kunst der Gegenwart bestimmen, versäumten es die Museen bislang, diese Kunst unseres Zeitalters auch systematisch zu sammeln. Konzepte für den Schutz und eine sachgerechte Aufbewahrung weltweit ausgestellt und mit vielen Preisen ausgezeichnete Werke von Künstlern wie Jeffrey Shaw, Paul Sermon, Jenny Holzer oder Christa Sommerer, fehlen nahezu vollkommen. Dabei unterliegt die Digitale Kunst der Haltbarkeit ihrer Speichermedien und dem permanenten Wandel der Betriebssysteme, so dass Arbeiten, die vor nicht einmal 10 Jahren entstanden, in der Regel heute nicht mehr gezeigt werden können. Da diese Werke jedoch nicht einfach umkopiert werden können, ist diese Kunst in ihrem Bestand gefährdet. Fast zwei Dekaden internationaler Medienkunst drohen verloren zu gehen, wenn nicht rasch und konzertiert die notwendigen Schritte zu ihrer Bewahrung eingeleitet werden. Dem gesicherten Weg in Forschung und Lehre, wie auch in die Sammlungen geht jedoch die wissenschaftliche Dokumentation voraus. Ziel der Datenbank ist es daher, die sprunghafte Entwicklung auf dem Gebiet der Virtuellen Kunst und ihrer Untergattungen (Immersive, Interaktive, Genetische und Telematische Kunst) sowie das umfassende und rasch wachsende Œuvre der Künstler, die in komplexe Forschungszusammenhänge gelangt sind, überschaubar zu machen. Das Datenbankkonzept beruht auf mehrjährigen Forschungen, die durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft unterstützt wurden.

Als Bildwissenschaftler versuchen wir mit der »Datenbank für Virtuelle Kunst« diese Entwicklung zu begleiten. Detaillierte Information über Funktion, Verbreitung, Aufbau, Technik, Mitwirkende oder Finanzierung dieser Kunst ist Voraussetzung für den Erhalt und die systematische Sammlung dieser Kulturgüter. Eine strategisch entwickelte Sammlungspolitik, die das Ziel sein muss, dem diese Arbeiten dienen, lässt sich schließlich nur durch einen Verbund von Künstlern mit Kunst- und Technikmuseen, Technikherstellern und Rechenzentren organisieren. Denn es handelt sich um Werke, die sich durch ihre angelagerten Interfaces, Displays und ihren Installationscharakter keineswegs auf Emulationskonzepte reduzieren lassen. Emulation kommt zwar einer Erhaltung der Software in gewandelter Form zugute, doch die angelagerten Interfaces, die in der Regel für die Ästhetik der Interaktion unabdingbar sind sowie die variantenreichen Bilddisplays, die den Immersionseindruck im Kern beeinflussen, lassen sich durch Emulation nicht reproduzieren. Wir benötigen zudem eine umfassende Diskussion darüber, welche institutionellen Einrichtungen geschaffen werden müssen. Inter Communication Center in Tokio, Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, Kiasma in Helsinki oder die Variable Media Initiative zum Erhalt von Gegenwartskunst am Guggenheim New York, sind hoffnungsvolle Initiativen, können jedoch nur ein erster Anfang sein, um auch in der Kulturpolitik und den Verbänden das notwendige Problembewusstsein anzuregen. Gehörte zum essentiellen Kern der Konservatorenausbildung bislang ein ausgeprägtes Fachwissen über die materiellen und medialen Grundlagen des Kunstwerks, so muss dies künftig auch für digitale Kunstwerke gelten.

### **Der erweiterte Dokumentationsbegriff**

Waren traditionelle Kunst- und Dokumentationskonzepte substanziell an einer Objektivität des Werks orientiert und harmonierten weitgehend mit statischen Dokumentationsmodellen, so sind Werke der Gegenwartskunst heute etwa prozessual, flüchtig, multimedial, interaktiv, und in einem essentiellen Maße kontextabhängig. Aufgrund ihrer fundamental anderen Struktur benötigen sie auch einen modifizierten, einen erweiterten Dokumentationsbegriff. In der Datenbank wurden und werden zunächst zeitgenössische Installationen der Medienkunst aufgenommen, in einer späteren Phase treten im Sinne Warburgscher Bildforschung historische Vertreter der Illusions- und Immersionskünste hinzu: Panorama, Rundfresken, Cinerama, Mareorama, Stereoskop, Laterna Magica, Phantasmagoria und andere. Die dadurch mögliche kunst- und medienhistorische Analyse bietet einen originären und fundamentierenden Beitrag für die breite Debatte um Medienkunst und Bildwissenschaft. Zunächst jedoch ist es primäres Ziel, die sprunghafte Entwicklung auf dem Gebiet der Virtuellen Kunst und ihrer Untergattungen überschaubar zu machen, um einen Beitrag zur Erhaltung zu leisten. Das Dokumentationskonzept zielt daher nicht nur auf klassische Kerndaten, sondern auch auf technische Konfigurationen, wie Interfacedesign und Software, aber auch Bilddisplays und Erfindungen der Künstler, die sich nunmehr mit Open-Source-Datenbanksystemen, wie PostgreSQL, abbilden lassen.

Video erhielt aufgrund seines Vermögens, die Prozessualität der interaktiven Werke zu dokumentieren eine Schlüsselfunktion. Über 100 Videodokumentationen bieten erstmals einen Überblick über die Virtuelle Kunst. Die Filme entstanden teilweise in Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender arte und liegen in verschiedenen Formaten vor. Teilweise sind die Dokumentationen von mehrstündiger Länge, und stehen über einen Streamingserver zur Verfügung. Dokumentiert werden zudem:

- Erfindungen, Preise
- Grafiken des Installationsaufbaus
- Digitale Bilddokumente (bislang über 1600)
- Softwareinformationen & Hardwarekonfigurationen
- Interface- und Displaytypen, Erfindungen der Künstler
- Interviews und Rezipientenzeugnisse
- Informationen über technische Mitarbeiter
- Institutionen der Medienkunst (bislang über 400)

## **Wissenschaftliche Verschlagwortung**

Mit einer Reihe von Institutionen der Medienkunst, welche den Aufbau der Datenbank fördern, arbeiten wir zusammen: Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS), Gifu; Fraunhofer Institut, Bonn; Kunsthochschule Weißensee, Fachbereich Webdesign, Berlin; Leonardo; Art&Tek Institut, Linz; OLATS-Datenbank, Frankreich; Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, Newport; Unescos Digiarts, Barcelona; Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe; Langlois Foundation, Montreal und Banff-Center, Alberta, Kanada. Auch in anderen Ländern entstanden mittlerweile ähnlich gelagerte Dokumentationsprojekte, die jedoch in ihrer wissenschaftlichen Zielsetzung variieren. Es ist für die nächsten Jahre eine Herausforderung, eine optimale internationale Vernetzung zu erreichen, um der Erforschung und Erhaltung in bestmöglicher Weise zu dienen.

Die adressierten Zielgruppen gelten folgenden Schwerpunkten, wobei interdisziplinäre Kooperation angestrebt wird:

Nutzer aus dem Kunst- und Kulturbereich, insbesondere Museen, Galerien und Theater  
Wissenschaftler und Studenten der Geistes- sowie der Naturwissenschaften  
Künstler und Kulturvermittler  
Mediengestalter und Techniker  
Kreative aus Architektur, Fotografie, Literatur, Design und andere  
Journalisten  
Lehrer an Schulen, Akademien, Kollegs etc.  
Archive, Bibliotheken

Das Credo lautet zusammengefasst, das Werk im Kontext komplexer Information zu dokumentieren bei gleichzeitig schnellem Zugriff auf Einzeldaten. Über statisch quantifizierende Analysen und die technische Dokumentation hinaus, soll die Datenbank auch eine Darstellung personeller Verflechtungen und wirtschaftlicher Daten ermöglichen, die, so der Gedanke, Interessen und Abhängigkeiten offen legen. Auf diese Weise wird die Datenbank neben einer thematischen Abfrage auch geschlechterspezifische Aussagen zulassen, Wanderungen technischer Mitarbeiter von Lab zu Lab anzeigen, kunsttechnische Erfindungen, Ströme öffentlicher und privater Forschungsgelder und durch die thematische Verschlagwortung Reminiszenzen Virtueller Kunst an die Medienformen ihrer Vorgänger – etwa die Panoramen – anzeigen. Hinzu kommen Forschungsarbeiten zu den Künstlern und ihren Werken von Studenten und Wissenschaftlern aus aller Welt, welche, so die Hoffnung, die Datenbank in ihrem wissenschaftlichen Gehalt stetig erweitern und aktualisieren. Auf diese Weise wandelt sich Dokumentation von einer passiven Archivierung von Kerndaten zu einem globalen, interdisziplinär und aktiv gestalteten Prozess des Wissenstransfers.

## ABBILDUNGEN



ABBILDUNG 1:  
Christa Sommerer und Laurent Mignonneau: Phototropy 1995, Interaktive Genetische Installation.



ABBILDUNG 2:  
Paul Sermon: Telematic Dreaming, Telematische Installation 1992.



ABBILDUNG 3:  
Daniela Plewe: Ultima Ratio, Interaktives Theater, Spiral Gallery, Tokio, 1998.



ABBILDUNG 4:  
Jeffrey Shaw: Place Ruhr, Interaktive Installation 2001.