



09 ABSCHLUSSBERICHT



Ludwig Boltzmann Institut
Medien.Kunst.Forschung.



Medien. Kunst. Forschung.

Im Forschungsprogramm des LBI Medien.Kunst.Forschung. wird Interdisziplinarität zur gelebten Praxis. Die Forschungsprojekte verbinden Kompetenz aus den Bereichen Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Medientechnik und Informatik. Die Struktur des Instituts entspricht damit der Komplexität und Vielgestaltigkeit seines Hauptthemas Medienkunst.

Über dieses differenzierte Feld hinaus positioniert sich das Institut zugleich an einer Schnittstelle des Dialogs der „zwei Kulturen“ von Geistes- und Kulturwissenschaft einerseits und Natur- und Technikwissenschaft andererseits.

Im ersten Teil dieses Berichts werden zunächst Konzept und Forschungsbereiche des Instituts, sowie Veranstaltungen und Publikationen vorgestellt. Anschließend werden die einzelnen Forschungsprojekte anhand von fünf Topics dargestellt, welche die Grundelemente einer Methodologie der Medienkunstforschung bilden.

▶ Das LBI Medien.Kunst.Forschung.	Seite 5
▶ Partner des Instituts	Seite 13
▶ Das Institut in Zahlen	Seite 15
▶ Workshops 2005 – 2009	Seite 16
▶ Konferenzen 2005 – 2009	Seite 22
▶ Media.Art.Research Award 2007 – 2009	Seite 29
▶ Publikationen und Vorträge	Seite 35
▶ Team	Seite 50
▶ Kooperationen	Seite 54
▶ Forschungsprojekte	Seite 55

1 Das LBI Medien.Kunst.Forschung.	5
1.1 Mission Statement.....	6
1.2 Die drei Forschungslinien des Instituts.....	8
1.3 Fünf Topics zur Methodologie der Medienkunstforschung	11
2 Partner des Instituts	13
3 Das Institut in Zahlen und Drittmittelprojekte	15
4 Workshops 2005-2009.....	16
4.1 Survival and Maintenance of Media-Based Art.....	16
4.2 Placing and Re-placing Media Art.....	17
4.3 Online Archives of Media Art Contextualization, Metadata, Translation	18
4.4 The Scent of Information.....	19
4.5 Archiving Media Art: Politics and Strategies / GAMA Launch	20
5 Konferenzen 2005-2009	22
5.1 Digital Archives	22
5.2 When Cybernetics meets Aesthetics.....	22
5.3 Die Wiederkehr der drahtlosen Fantasie - 100 Jahre Radio.....	23
5.4 Closeness vs. Dislocation – Contextualizing Net-Based Art.....	24
5.5 Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst.....	25
5.6 See this Sound – Ton-Bild-Relationen in Kunst, Medien und Wahrnehmung.....	26
5.7 Der LBI Salon.....	28
6 Media.Art.Research Award 2007-2009	29
6.1 Media.Art.Research Award 2007: Netzbasierte Kunstformen.....	29
6.2 Media.Art.Research Award 2008: Interaktive Kunstformen	31
6.3 Media.Art.Research Award 2009: Ton-Bild-Relationen in audiovisueller Kunst.....	33
7 Publikationen und Vorträge	35
7.1 Buchpublikationen des Instituts	35
7.1.1 Artists as Inventors – Inventors as Artists	35
7.1.2 Re-inventing Radio.....	36
7.1.3 netpioneers 1.0 – Contextualizing Early Net-based Art	37
7.1.4 Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Compendium of Audiovisual Culture.....	38
7.1.5 Audiovisuology. Essays. Histories and Theories of Audiovisual Media and Art	39
7.1.6 See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton, Ausstellungskatalog	39
7.1.6 Ästhetik der Interaktion in der digitalen Kunst	40
7.1.7 Betriebssystem ARS Electronica	40

7.2 Aufsätze von Institutsmitarbeiterinnen	40
7.3 Vorträge von Institutsmitarbeiterinnen	44
8 Team	50
9 Kooperationen	53
10 Forschungsprojekte	55
Topic I. ARCHIVIERUNG	55
1 SAMY – Single Point of Access Semantic Media Repository Framework	56
2 Bewahrung des Material- und Datenbestands der Ars Electronica	59
Topic II. ERSCHLIESSUNG	61
1 Metadaten im Kontext von Onlinedatenbanken	62
2 Taxonomien zur Medienkunst	64
3 Angewandte Grundlagenforschung: «netzpioniere.at»	66
ZWISCHENSEITE Topic III. ANALYSE und KONTEXTUALISIERUNG	69
1 Diskursanalyse: Betriebssystem ARS Electronica	70
2 Quellenkritik: Werk, Abbild und Quelle. Kunsthistorische Kontexte der Archivierung, Dokumentation und Re-Präsentation netzkünstlerischer Arbeiten	72
3 Rezeptionsästhetik: Ästhetik der Interaktivität in der digitalen Kunst	75
4 Rezeptionsforschung Interaktive Kunst I: Produktionsvorstellungen und Rezeptionsrealität im Kontext der Ars Electronica 2007	77
5 Rezeptionsforschung Interaktive Kunst II: Dokumentarische Sammlungen zu Blast Theory, David Rokeby, Tmema	79
Topic IV. VISUALISIERUNG	81
1 Visualization Showcase: Information Visualization of Media Art Archives	82
2 Media Art as Social Process — Network Analysis of the Juries and Their Decisions	83
3 X by Y: Ars Electronica Prix Submissions	85
4 Textass: An annotated text browser/reader	86
5 Texty – texts at a glance	87
6 Proxemantics – meaning is in the air	88
7 Prix Landscape Interactive Art	89
8 Prix Submissions with Area	90
9 Synchronoptic Timeline	92
10 Facettensuche Interactive Art	93
11 Visualisierungsframework	94

Topic V. VERMITTLUNG	95
1 Das Ars Electronica Online-Archiv	96
2 GAMA – Gateway to Archives of Media Art	99
3 Online-Präsenz des Instituts	101
4 See this Sound	101
5 Timeline of Audiovisual Culture.....	105
6 netpioneers 1.0 Ausstellungskonzept	106
7 Mapping the Archive: 30 Years of Prix Ars Electronica	107
8 Online-Ressourcen für die wissenschaftliche Dokumentation u. Archivierung von Medienkunst	108

1 Das LBI Medien.Kunst.Forschung.

Das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. hatte eine Laufzeit vom 1.10.2005 bis 31.12.2009. In dieser Zeit beschäftigte das Institut im Durchschnitt 12 wissenschaftliche MitarbeiterInnen aus den Disziplinen Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Informatik und Medienkunst.

Im Folgenden wird ein Überblick über das Forschungsprogramm, die Projekte und Resultate der gut vierjährigen Laufzeit des Instituts gegeben. In der kurzen Laufzeit des Instituts konnten zahlreiche Projekte verwirklicht werden, einige jedoch nur bis zur Konzeptreife entwickelt werden. Deshalb umfasst der Überblick über die Forschungsprojekte auch Konzepte bzw. Perspektiven für Weiterentwicklungen. Angesichts der großen Bandbreite des interdisziplinären Forschungsfeldes der Medienkunstgeschichte und –forschung soll dieser Bericht daher auch zeigen, wie wichtig Forschungen auf diesem Gebiet auch in Zukunft sein werden. Das gleiche gilt für Aktivitäten im Bereich des Digital Cultural Heritage, wie sie vom LBI unterstützt wurden.

Neben diesem Bericht bietet die Website des LBI Medien.Kunst.Forschung. (www.media.lbg.ac.at), die von der Kunstuniversität Linz archiviert und online zugänglich gehalten wird, weitere Informationen zum Institut, wichtige Ressourcen und Berichte sowie Links zu den Online-Projekten.



LBI Medien.Kunst.Forschung im Gebäude der Kunstuniversität Linz

1.1 Mission Statement

Das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. betreibt innovative Forschung im Bereich der Erschließung, Analyse und Darstellung von Medienkunst innerhalb eines breiteren medientechnologischen wie kunstwissenschaftlichen Kontexts. Durch die Bündelung von Wissenschaft, Kunst, Technologie und Kulturvermittlung wird eine neue Qualität in der Beschäftigung mit unserer medial geprägten Gesellschaft erreicht. Im Rahmen der Etablierung einer Methodologie der Medienkunstforschung wird kunst- und medienwissenschaftliche Grundlagenarbeit und Theoriebildung geleistet. Im Sinne der Gesamtstrategie der angewandten Grundlagenforschung werden zudem innovative technische Infrastrukturen und variable Metadatenmodelle sowie Visualisierungs- und Vermittlungsstrategien erarbeitet, die dem komplexen Feld dieser Kunstform gerecht werden. Damit sind bereits die drei das LBI konstituierenden Forschungslinien benannt:

- Medienkunstgeschichte und Medientheorie (Forschungslinie A)
- Content Management Design (Forschungslinie B)
- Wissensrepräsentation und Visualisierung (Forschungslinie C)

Die kunstwissenschaftlichen Methoden sind dabei pluralistisch (kunsthistorisch, kulturwissenschaftlich, rezeptionsästhetisch, quellenkritisch, medientheoretisch) und stehen in engem Dialog mit den Nachbardisziplinen. Die medientechnologischen Verfahren messen sich einerseits am State of the Art aktueller Datenhaltung, fokussieren diese andererseits auf die spezifischen Charakteristika der Medienkunstforschung (wissenschaftliche Anforderungen, Prozessualität der Werke, eigene Systeme der Autorschaft). Strategien der Visualisierung machen sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Paradigmen der Medienkunstforschung und ihrer vernetzten Kontexte sichtbar und unterstützen damit einerseits den Forschungsprozess selbst (visuelle Exploration), andererseits dienen sie der Vermittlung von Forschungsergebnissen und medienkunstrelevanten Fragestellungen an ein breiteres Publikum (wissenschaftliche Demonstration).



Die in der Aufbauphase des LBI kontinuierlich erfolgte Konkretisierung der Forschungsprojekte brachte zugleich eine inhaltliche Abgrenzung wie eine strategische Verzahnung mit sich. Daher treten in der Institutspraxis die vor allem auf einer disziplinären Zuordnung basierenden Forschungslinien zugunsten der interdisziplinär ausgerichteten Forschungsprojekte sowie der an einer übergreifenden Methodologie der Medienkunstforschung orientierten Gesamtkonzeption in den Hintergrund.

Im Folgenden werden daher – nach der Vorstellung genereller Prämissen der Forschungstätigkeit – zunächst die bereits im Antragskonzept angelegten disziplinären Schwerpunkte und Perspektiven der Forschungslinien vorgestellt, um anschließend die neu erarbeitete Methodologie zu erläutern, anhand derer auch die weiter unten ausführlich dokumentierten Projekte strukturiert sind. Folgende Prämissen leiten die Aktivitäten des LBI:

Angewandte Grundlagenforschung

Das Institut konzipiert seine Forschungsprojekte im Sinne der angewandten Grundlagenforschung: Forschungen werden am konkreten Gegenstand, an inhaltlichen Fallbeispielen und konkreten Aufgaben der technischen Realisierung ausgerichtet. Gleichzeitig wird jedoch großer Wert auf den exemplarischen Charakter sowie die potentielle Übertragbarkeit der Forschungsergebnisse gelegt.

Eine besondere Bedeutung für die Arbeit des LBI kommt in diesem Zusammenhang dem Archiv der Ars Electronica zu, das eine der weltweit umfassendsten Dokumentensammlungen zu Medienkunst darstellt. Dieser Bestand bildet einen einzigartigen Fundus für die wissenschaftliche Arbeit und die Forschungsprojekte, die diesen ebenso umfangreichen wie heterogenen Datenbestand jedoch nur in thematischen Ausschnitten bearbeiten können. Die Forschungsthemen des Instituts beschränken sich zudem keineswegs ausschließlich auf Fragestellungen, die anhand des im Archiv der Ars Electronica vorhandenen Materials zu untersuchen wären, sondern beziehen bewusst Formen und Konzepte der Medienkunst ein, die dem Medienkunstbegriff der Ars Electronica andere Perspektiven auf dieses heterogene Feld gegenüber stellen.

Integrierte Interdisziplinarität

Im Forschungsprogramm des LBI wird Interdisziplinarität zur gelebten Praxis. Die Forschungsprojekte verbinden Kompetenz aus den Bereichen Kunstgeschichte, Kulturwissenschaft, Medientheorie, Medientechnik und Informatik. Diesen Aufgabenfeldern entspricht das Spektrum der Qualifikationen der MitarbeiterInnen, von denen jede/r an einer Schnittstelle zwischen diesen Bereichen arbeitet. Insofern bildet die interdisziplinäre Ausrichtung nicht ein zusätzliches Merkmal oder externes Kooperationsziel, sondern ist in den Kernaufgaben des Instituts als alltägliche Praxis verankert. Die Struktur des Instituts entspricht damit der Komplexität und Vielgestaltigkeit seines Hauptthemas Medienkunst. Über dieses spezialisierte Feld hinaus positioniert sich das LBI zugleich an einer Schnittstelle des Dialogs der »zwei Kulturen« von Geistes- und Kulturwissenschaften einerseits und Natur- und Technikwissenschaften andererseits.

Geschichtlichkeit und Innovation

Das Feld der Medienkunst ist aufgrund seiner Nähe zur aktuellen Medienkultur und –technologie ein Schauplatz ständiger Innovation. Andererseits ist es gerade durch seine Verbindungen zu gesellschaftlichen Veränderungsprozessen in einem größeren historischen Kontext zu untersuchen. Zwar entfaltet sich die Medienkunst im engeren Sinne erst seit circa 40 Jahren, sie ist jedoch schon heute aufgrund der permanenten Veränderung der zugrunde liegenden Technologie und insbesondere durch die geringe Haltbarkeit von Datenträgern von massivem Verfall und Verlust bedroht. In der Forschungsarbeit des Instituts ist deshalb die wissenschaftliche Beschreibung eng mit Fragen der Erschließung und Erhaltung verbunden. Dabei bedingen sich die wissenschaftliche Bearbeitung von heute bereits historischen Zeugnissen der Medienkunst (einschließlich ihrer Kontextualisierung in der Entwicklungsgeschichte von Kunst und Technologie) und Aktivitäten zu ihrer Dokumentation und Erhaltung gegenseitig. Die Entwicklung von Dokumentations- und Archivierungsmethoden soll die gerade erst ins breitere kulturelle Bewusstsein tretende Medienkunst auch für künftige Generationen verfügbar machen. Gleichzeitig soll eine verstärkte Berücksichtigung der Belange von Dokumentation und Archivierung im Moment der Entstehung und Präsentation von Medienkunst gefördert werden. Im Rahmen der Forschungsarbeit des LBI werden dazu (in enger Vernetzung mit einer international entstehenden Community, die an verwandten Fragestellungen arbeitet) Modelle, Fallstudien und einzelne Anwendungen entwickelt werden.

Internationale Singularität

Im internationalen Vergleich zeigt sich: Obwohl seit den 1990er Jahren weltweit eine Reihe von hochkarätigen Institutionen im Bereich Medienkunst entstanden sind, gibt es kein vergleichbares LBI, das sich primär auf die wissenschaftliche Forschung konzentriert, ohne zusätzliche Aufgaben im Bereich Ausbildung, Produktion, Ausstellung oder Sammlung wahrzunehmen.

1.2 Die drei Forschungslinien des Instituts

Deshalb steht das LBI vor einem großen, bisher nur ansatzweise erschlossenen Feld. Dazu gehören die Wechselwirkungen der bis heute immer noch getrennten Felder der Gegenwartskunst und der Medienkunst ebenso wie die potentiellen Synergien der multiplen Referenzwissenschaften des Arbeitsfelds (Kunstgeschichte, Medienwissenschaft/-theorie, Kulturwissenschaft, Film-/Musik-/ Theatertheorie, Technikgeschichte). Hinzu kommen die Verbindungslinien zu aktuellen Schnittstellen von Technologie und Kultur (Digital Cultural Heritage, Knowledge Management, E-Learning).



Die Forschungslinien wurden im Antrag zur Gründung des LBI formuliert und im Verlauf des Institutsaufbaus konkretisiert und spezifiziert. Sie bilden eine forschungsstrategische Basis für die Mischung der Kompetenzen und Methoden im LBI. Die Forschungsprojekte bewegen sich jedoch meist nicht nur im Rahmen einer einzelnen Forschungslinie, sondern sie werden entsprechend dem interdisziplinären Ansatz in unterschiedlichen Kombinationen aus diesen Kompetenzen erarbeitet, deren übergreifender Charakter in den fünf Topics der Medienkunstforschung dargestellt ist (siehe Punkt 1.3).

Medienkunstgeschichte und Medientheorie (Forschungslinie A)

Die Forschung im Bereich von Medienkunstgeschichte und Medientheorie dient der Beschreibung, Analyse und Kontextualisierung von Medienkunst vor dem Hintergrund kunsthistorischer, kulturwissenschaftlicher und medientheoretischer Fragestellungen.

Das Feld der Medienkunst ist durch die Verbindung von literarischen (digitale Poesie, teilweise Netz- und Kommunikationskunst), bildenden (Installationen und Environments) und performativen (Musik, Theater, Tanz) Künsten sowie zeitbasierten audiovisuellen Medien (Film, Video, Audio) unter einem Dachbegriff symptomatisch für die zur Zeit zu beobachtende Auflösung institutioneller Grenzen und medialer Kategorien. Ihre Positionierung zwischen künstlerischer und technologischer Entwicklung einerseits, Kultur- und Mediendiskursen andererseits, führt zu einer Vielzahl an möglichen Perspektiven auf »Medienkunst«, für die das LBI einerseits größtmögliche Offenheit zeigt, die es andererseits in der konkreten Forschungstätigkeit nur durch die Fokussierung auf exemplarische Fragestellungen behandeln kann. Dementsprechend sind auch die wissenschaftlichen Methoden der Forschungslinie A durch eine pluralistische Herangehensweise gekennzeichnet, um der Notwendigkeit differenzierter Zugangsweisen auf den durch Heterogenität gekennzeichneten Forschungsgegenstand gerecht zu werden. So werden im Projekt »*See this Sound*« (Dieter Daniels, Sandra Naumann) Relationen von Kunstgeschichte zu Mediengeschichte und Medientheorie vor dem Hintergrund eines weiten technisch-kulturellen Kontexts untersucht. Das Projekt »*Werk, Abbild und Quelle. Kunsthistorische Kontexte der Archivierung, Dokumentation und Re-Präsentation netzkünstlerischer Arbeiten*« (Gunther Reisinger) hingegen setzt den methodischen Schwerpunkt auf digitale Quellenkritik, während in den Forschungen zur Interaktiven Kunst (Katja Kwastek) rezeptionsästhetische Fragestellungen im Vordergrund stehen. Der zentralen Bedeutung der Kulturwissenschaft wiederum wird im Rahmen kulturwissenschaftlicher Institutionsanalyse im Projekt »*Betriebssystem Ars Electronica*« (Barbara U. Schmidt) Rechnung getragen.

Neben den im weitesten Sinne geisteswissenschaftlicher Methodik verpflichteten Forschungsprojekten arbeiten die MitarbeiterInnen der Forschungslinie A intensiv an der kunstwissenschaftlichen Konzeption und Bearbeitung von Fragen der Archivierung, Dokumentation und Erschließung, im Sinne der Strukturierung von Grundlagen des eigenen Forschungsgebietes. Dazu gehört die forschungslinienübergreifende Konzeption von Asset Management Systemen, Metadatenmodellen und Taxonomien sowie von Archivierungskonzepten. Zudem wurde aufgrund der zentralen Bedeutung einer geisteswissenschaftlichen Betreuung dieser Fragestellung eine eigene Stelle als Bindeglied zwischen Forschungslinie A und B eingerichtet (Gabriele Blome). Sie widmet sich der Erarbeitung von Metadatenmodellen und kunstwissenschaftlichen Konzepten für Medienkunstarchive und konkreter Konzepte für die am LBI relevanten Archivbestände und engagiert sich für die Vernetzung von Medienkunstarchiven.

Content Management Design (Forschungslinie B)

Die Forschungslinie B basiert auf der Informatik und bearbeitet Techniken der Speicherung, Beschreibung und Verbreitung von digitaler Medienkunst in ihrer ganzen Vielfalt an Erscheinungsformen. Diese Techniken sind untereinander stark verbunden, Lösungen für einzelne Bereiche müssen in eine integrative Lösung überführbar sein.

Für die Speicherung und Verwaltung der Daten und ihrer Strukturen müssen geeignete Methoden und Werkzeuge gefunden werden, die auch den Aspekten der Langzeitarchivierung genügen. Dafür müssen entsprechende Formate gewählt werden. Für Digital Born Data ist eine Bewahrung durch Migration, Emulation oder technische Konservierung zu gewährleisten, was in jedem Fall auch eine Wiederherstellbarkeit der ursprünglichen Systemumgebung erfordert.

Eine weitere wichtige Aufgabe der Forschungslinie B besteht darin, Strukturen zu schaffen, um das Datenmaterial mit Information anzureichern. Dazu gehören Metadaten, welche große Datenmengen strukturieren, ein Wiederauffinden und ein inhaltliches Suchen oder auch das Erstellen einer Navigation ermöglichen. Zu den Metadaten gehören auch die technischen und strukturellen Metadaten sowie Metadaten für die Verwaltung. Für die Mitarbeiter der Forschungslinie A werden Möglichkeiten geschaffen, um die Ergebnisse der Bearbeitung der Werke nach wissenschaftlichen Kriterien der Kunstgeschichte und Medientheorie hinzuzufügen.

Der dritte große Bereich, mit dem sich die Forschungslinie B beschäftigt, ist die Verbreitung der Inhalte, also die Präsentation der gespeicherten Werke in Online-Archiven und auf Webseiten. Die Medienkunstartefakte bestehen aus den Beschreibungen sowie aus Bild-, Audio- und Video-Dateien. Die Darstellungen dieser Artefakte müssen plattformübergreifend funktionieren und neben bestehenden Konventionen und Standards auch die Aspekte der Usability und der Accessibility erfüllen. Aspekte der Interoperabilität werden dabei besonders berücksichtigt, da dadurch übergreifende Funktionen im Verbund verschiedener Online-Archive ermöglicht werden. Das wiederum steigert den Wert, die Einsatz- und Nutzungsmöglichkeiten jedes einzelnen Online-Archivs.

Wissensrepräsentation und Visualisierung (Forschungslinie C)

Die Forschungslinie C untersucht Möglichkeiten, das Potential von Informationsvisualisierung und visuellen Analysemethoden für die Zwecke der Medienkunstforschung zu nutzen. Das Aufgabenfeld ist interdisziplinär angesiedelt und vereint Arbeitsweisen und Anforderungen aus Kunstgeschichte, Informatik und Mediendesign.

Das Ziel ist die Entwicklung interaktiver visueller Werkzeuge zur Wissensdarstellung und -generierung. Diese Werkzeuge werden in der Lage sein, komplexe Zusammenhänge zu zeigen, die mit herkömmlichen Methoden nicht vermittelt werden können.

Visualisierung erfüllt hier zwei grundsätzliche Aufgaben: die Unterstützung von Forschungsprozessen (visuelle Exploration) und die Darstellung von Forschungsergebnissen (wissenschaftliche Demonstration). Diese beiden Aufgaben dürfen aber nicht getrennt betrachtet werden, da sie sich gegenseitig stark beeinflussen. Ziel der Forschungslinie ist es, eine Kontinuität zwischen der Erstellung und der Präsentation der Daten herzustellen – mit Werkzeugen, die eine gemeinsame visuelle Sprache verwenden.

Die Bedeutung von Visualisierung für die Medienkunstforschung liegt auf der Hand; Medienkunst ist vorwiegend audiovisuell, trotzdem wird sie primär über linearen Text kommuniziert. Die Visualisierung soll textbasierte Darstellungen jedoch nicht ersetzen, sondern in vielen relevanten Bereichen unterstützen. Dies geschieht über eine Reihe modularer Werkzeuge, die unterschiedliche Forschungsthemen und –methoden ansprechen.

Zusammengenommen wird es mit diesen Werkzeugen möglich sein, ein bedeutungsvolles Bild der in digitalen Archiven vorgehaltenen Daten und ihrer Relationen zu zeichnen, wobei nach Stärke und Ausprägung der Relation differenziert wird. Während traditionelle Darstellungsmethoden oft auf den wesentlichen Kern der Information beschränkt bleiben, ist es mit interaktiven visuellen Anwendungen möglich, ein Weichbild der Information zu zeichnen, d. h. der Mehrdeutigkeit und Komplexität Rechnung zu tragen, welche die Realitäten von Archiven kennzeichnen.

1.3 Fünf Topics zur Methodologie der Medienkunstforschung

Zur Strukturierung und Konkretisierung des Forschungsprogramms wurden die Forschungsprojekte des Instituts entlang von fünf Topics konzipiert, die als Grundelemente einer Methodologie der Medienkunstforschung auf allen Etappen eine interdisziplinäre Zusammenarbeit von informatischen und geisteswissenschaftlichen Kompetenzen erfordern. Dementsprechend integrieren viele der Projekte und ebenso die drei Forschungslinien des Instituts mehrere dieser Topics. Die Zuordnung erfolgte daher im Sinne methodischer Schwerpunktsetzungen der einzelnen Projekte. (Die einzelnen Projekte werden weiter unten anhand der hier vorgestellten Struktur detailliert vorgestellt).

I. ARCHIVIERUNG: Archivierung digitaler Daten und physischer Datenträger

Medienkunst ist zeitbasiert, kontextbezogen, prozessual und von ihren technischen Standards her ephemere. Etablierte Methoden und bewährte Modelle zur Bewahrung von Kulturgut geraten daher schnell an ihre Grenzen: Weder die Sammlung eines Kunstmuseums, noch kommunale oder staatliche Archive oder Rundfunk- und TV-Archive können der Besonderheit und Komplexität von Medienkunst gerecht werden. Deshalb ist die Erforschung und Entwicklung spezifischer Verfahren für die (Langzeit-) Archivierung von Medienkunst bzw. Dokumentationen dieser Kunstformen eine zentrale Aufgabe des LBI.

II. ERSCHLIESSUNG: Metadaten, Taxonomien und digitale Quellen

Damit umfangreiche Datenbestände für die wissenschaftliche Recherche nutzbar werden, ist ihre Erschließung durch Metadaten notwendig. Drei Strategien kommen dabei zur Anwendung: die Anreicherung vorhandener Datenbestände mit besseren Metadaten, die Erstellung von semantischen Datenmodellen für neue bzw. für die Systematisierung vorhandener Bestände sowie die Schaffung von Interoperabilität mit anderen Archiven für eine übergreifende Darstellung und Recherche. Diese Strategien sind Grundlage der Konzeption eines generischen, erweiterbaren und modularen Datenbankschemas für Medienkunstarchive.

III. ANALYSE und KONTEXTUALISIERUNG: Diskursanalyse, Quellenkritik, Rezeptionsästhetik

Die vertiefende wissenschaftliche Analyse von Medienkunst und ihrer Kontextbedingungen erfolgt derzeit anhand von drei methodischen Zugängen: Quellenkritik, Rezeptionsforschung, und Diskursanalyse. Diese geisteswissenschaftlichen Zugänge nutzen dabei die Erkenntnisse aus den Bereichen »Archivierung« und »Erschließung« und strukturieren sie zugleich.

IV. VISUALISIERUNG: Wissensrepräsentation und Visualisierung

Die komplexen ästhetischen, technischen, sozialen und institutionellen Bedingungen der Entstehung und Rezeption von Medienkunst sind durch eine klassische, textbasierte Beschreibung nicht umfassend darstellbar. Deshalb integriert die Forschungslinie »Wissensrepräsentation und Visualisierung« die Topics Erschließung, Analyse und Vermittlung auf einer Metaebene. Die hier neu zu entwickelnden Tools dienen dabei sowohl der Darstellung wissenschaftlicher Ergebnisse wie auch der Recherche und Analyse vorhandener Daten.

V. VERMITTLUNG: Online-Zugang und Vermittlung multimedialer Ressourcen zur Medienkunst

Spezifische Formen der (Online-)Darstellung von Medienkunst dienen der Aufbereitung komplexer Themenzusammenhänge für eine breitere Öffentlichkeit und ebenso für die wissenschaftliche Fachwelt. Dabei werden sowohl vorhandene Archivbestände, als auch neu erarbeitete, themenfokussierte Inhalte vermittelt und untereinander vernetzt. Gleichzeitig erfordern verschiedene Präsentationsformate – Online-Darstellung, Konferenz, Buchpublikation und Ausstellung – spezifische Strategien der Vermittlung und der Herstellung eines Zugangs der relevanten multimedialen und oft ephemeren Projekte.

2 Partner des Instituts

Kunstuniversität Linz – Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung

1947 wurde die Kunstschule der Stadt Linz gegründet. Sie sollte ein deutliches Signal zur Abgrenzung gegenüber der vorangegangenen NS-Kunstpoltik darstellen und zugleich geistig und praktisch an die Bauhaus-Prinzipien der 20er und 30er Jahre des 20. Jahrhunderts anknüpfen. 1973 wurde die Kunstschule zur Kunsthochschule für künstlerische und industrielle Gestaltung und 2000 zur »Kunstuniversität Linz – Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung«. Das Lehrangebot wurde beträchtlich ausgebaut und umfasst nunmehr verschiedene Bereiche der grafischen Kunst (Malerei, Skulptur, experimentelles Design), Kulturwissenschaft, Textile Gestaltung, Lehrerausbildung, Architektur, Industriedesign, Raum & Designstrategien sowie verschiedene Lehrgänge und Forschungslabors im Bereich (neuer) Medien und an der Schnittstelle von Design, Organisation und Medien.

Lentos Kunstmuseum Linz

Als Nachfolgeinstitution der Neuen Galerie der Stadt Linz zählt das im Mai 2003 eröffnete Lentos Kunstmuseum Linz zu den wichtigsten Museen moderner und zeitgenössischer Kunst in Österreich. Seine Sammlungs- und Ausstellungstätigkeit ist auf internationale Gegenwartskunst fokussiert. Das klare, elegante Gebäude, das von den Schweizer Architekten Weber & Hofer entworfen wurde (8.000 Quadratmeter Nutzfläche, 2800 Quadratmeter Ausstellungsfläche), liegt direkt an der Donau in unmittelbarer Nähe des Linzer Hauptplatzes und bereichert die Stadt um ein architektonisch herausragendes Museum in bester Lage.



Lentos Kunstmuseum, Linz

Ars Electronica Linz

Seit 1979 ist Ars Electronica eine in ihrer spezifischen Ausrichtung und langjährigen Kontinuität weltweit einmalige Plattform für digitale Kunst und Medienkultur, die von vier Säulen getragen wird:

Festival Ars Electronica

Seit 1979 widmet sich das Festival Ars Electronica jährlich in Symposien, Ausstellungen, Performances und Events den künstlerischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzungen um die gesellschaftlichen und kulturellen Phänomene, die aus dem technologischen Wandel hervorgehen.

Prix Ars Electronica

Als weltweit wichtigster Wettbewerb für »Cyberarts« bietet der Prix Ars Electronica seit 1987 ein Forum für künstlerische Leistungen und Innovationen. Das gewaltige Archiv des Prix Ars Electronica gewährt detaillierte Einblicke in die Entwicklung der Medienkunst, in ihre Offenheit und Vielfalt.

Ars Electronica Center

Das 1996 eröffnete Ars Electronica Center stellt den Prototyp eines »Museums der Zukunft« dar. Mit seinen interaktiven Vermittlungsformen, mit Virtual Reality, digitalen Netzwerken und modernen Medien wendet es sich an ein breites Publikum.



Das Ars Electronica Center hat im Januar 2009 sein erweitertes Gebäude bezogen.

Ars Electronica Futurelab

Das Futurelab ist das Modell eines Medienkunstlabors neuer Prägung, bei dem sich künstlerische und technologische Innovation wechselseitig inspirieren. Die Teams des Labors vereinigen unterschiedlichste Fachrichtungen und sind in ihrer Arbeitsweise durch Transdisziplinarität und internationale Vernetzung geprägt.

3 Das Institut in Zahlen und Drittmittelprojekte

Das Budget des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung. betrug für vier Jahre rund 3,1 Mio. Euro und wurde zu 58 Prozent von der Ludwig Boltzmann Gesellschaft und zu 42 Prozent von dem Partnerkonsortium bestehend aus der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz, der Ars Electronica Linz GmbH sowie dem Lentos Kunstmuseum Linz getragen.

Um die laufenden Projekte sinnvoll abzuschließen, die erarbeiteten Ergebnisse sicherzustellen und das LBI mit all seinen Verpflichtungen gegenüber den Partnern aus Drittmittelprojekten abzuwickeln, stellte die Ludwig Boltzmann Gesellschaft für das 4. Quartal 2009 einen weiteren Beitrag in Höhe von 142.500 € zur Verfügung.

Drittmittelprojekt „See this Sound“

Das gemeinsam mit dem Lentos Kunstmuseum entwickelte Projekt wird aus Mitteln von Linz 2009 – Kulturhauptstadt Europas mit einem Gesamtbetrag für Ausstellung und Forschungsprojekt in Höhe von 1,3 Mio. Euro gefördert. Der Vertrag zwischen der LBG, Linz 2009 – Kulturhauptstadt Europas und der Stadt Linz wurde im Juli 2008 unterzeichnet. Der Anteil für das vom LBI verantwortete Forschungsprojekt beträgt 396.200 € (siehe S. 101)

Drittmittelprojekt „GAMA – Gateway to Archives of Media Art“

Das Projekt wird von 19 europäischen Organisationen aus Kultur, Kunst und Forschung im Rahmen des Programms *eContentplus* realisiert und von der EU mit 1,2 Mio. Euro, das sind 50% des Gesamtvolumens gefördert. Das LBI erhält einen Zuschuss von 44.000 € zu seinen Gesamtkosten in Höhe von 89.625 € (siehe S. 99)

Drittmittelprojekt "SAMY – Single Point of Access Semantic Media Repository Framework"

Das gemeinsam mit dem Salzburg New Media Lab (Salzburg Research Forschungsgemeinschaft) und basis wien (Archiv und Dokumentationszentrum für zeitgenössische Kunst) als strategische Forschungspartnerschaft durchgeführte Projekt zur Konzeption und Implementierung eines semantischen Archivframeworks verfügte über ein Budget von 234.000 €. Das LBI als Forschungspartner brachte in das Projekt Personalressourcen im Ausmaß von 26 Personenmonaten ein. (siehe S. 56)

4 Workshops 2005-2009

4.1 Survival and Maintenance of Media-Based Art

An overview of existing and developing strategies of documentation / archiving / conservation

17. bis 18. Juni 2006 / Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. (Kunstuniversität Linz)



Workshop: Survival and Maintenance of Media Based Art

Der Workshop war ein zweitägiges (nicht öffentliches) Expertentreffen über den State-of-the-Art der Forschung im Bereich Dokumentation und Erhaltung von Medienkunst. Die eingeladenen Sprecher präsentierten ihre Projekte und Forschungsergebnisse, darüber hinaus war Zeit für Diskussionen und die Entwicklung von Kollaborationen reserviert. Während dieses Workshops wurden zahlreiche Kontakte hergestellt und eine Neukonfiguration des Konsortiums des EU-Projekts „GAVA – Gateway to audiovisual archives“ ermöglicht. Dies mündete in den Neuantrag für „GAMA“ (siehe Projekt V 2, S. 99).

Hauptthemen waren verschiedenen Strategien für ein „Überleben“ und die „Erhaltung“ von medienbasierten Kunstwerken:

- Beschreibung und Dokumentation komplexer, sich verändernder oder ephemerer Strukturen
- Kategorisierung und mögliche Standardisierung von Controlled Vocabularies - Kontextualisierung von Medienkunst unter den Bedingungen historischer Veränderungen von Kunst, Technologie und Gesellschaft
- Erhaltung, Emulation von Datenformaten - Archivierung, Speicherung

Das Ziel des Workshops war es, Wissensnetzwerke zu etablieren und Modelle für Kollaborationen zu entwickeln.

Konzept: Dieter Daniels

Moderation: Katja Kwastek, Dieter Daniels

Panels und ReferentInnen:

Description / Documentation / Contextualising

Alain Depocas, Caitlin Jones, Kathy High, Mona Jimenez, Anne-Marie Duguet

Description / Documentation / Metadata

Rens Frommé, Dominick Chen, Eva Krátká, Sabine Mostegl, Robert Sakrowski

Preservation / Emulation / Data formats / Reconstruction

Rudolf Frieling, Johannes Gfeller, Richard Rinehart, Alexandra Wessels, Stefan Weinzierl, Jackie Hatfield

Tools / Data Bases / Visualisation / Audification

Andreas Leo Findeisen, Gerhard Dirmoser, Dietmar Offenhuber, Mona Schieren, Jürgen Enge

Reviews von Inke Arns und Christa Sommerer

Eine umfangreiche Web-Dokumentation des Workshops findet sich auf den Internetseiten des LBI.

4.2 Placing and Re-placing Media Art

4. September 2006 / Ars Electronica 2006 (Brucknerhaus)

Eine Veranstaltung in Kooperation mit re:place 2007, Konferenz zur Geschichte der Kunst durch Medien, Wissenschaft und Technologie (Berlin, November 2007)

Diese Diskussionsrunde diente der Vorbereitung der internationalen Konferenz zur Medienkunstgeschichte, re:place 2007. Folgende Fragen wurden erörtert: Was sind die Orte künstlerischen Schaffens, an denen die Kunst mit Medien, Wissenschaft und Technologie in Dialog tritt? Was können uns diese Orte über die Besonderheiten medienkünstlerischen Arbeitens sagen? Wie sind sie mit verschiedenen wissenschaftlichen, akademischen, militärischen, ökonomischen und anderen Kontexten verbunden? Worin liegt heute noch die Legitimation eines eigenständigen Diskurses und spezieller Institutionen mit dem Thema Medienkunst? Was machte die Spezifik dieser Orte aus - und wo liegt ihre mögliche Zukunft?

DiskutantInnen: Andreas Broeckmann, Dieter Daniels, Timothy Druckrey, José-Carlos Mariátegui, Gunalan Nadarajan, Edward A. Shanken

4.3 Online Archives of Media Art Contextualization, Metadata, Translation

14. bis 15. November 2007 / re:place 2007 (Haus der Kulturen der Welt, Berlin)



Workshop: Online Archives of Media Art

Die 2006 begonnene Reihe an Expertenworkshops des LBI zur Dokumentation, Archivierung und Konservierung von Medienkunst wurde im Jahr 2007 fortgeführt und in Berlin als Teil der internationalen Fachkonferenz »re:place 2007 – The Second International Conference on the Histories of Media, Art, Science and Technology« abgehalten. Im Rahmen von drei Panels wurden Strukturen und Strategien von Online-Archiven diskutiert.

Panels, ModeratorInnen und ReferentInnen:

Content vs. Context

Das erste Panel, moderiert von Gabriele Blome und Barbara U. Schmidt, beschäftigte sich mit der Notwendigkeit der Dokumentation von sozio-kulturellen und institutionellen Rahmenbedingungen zur sinnvollen Kontextualisierung von Daten.

Jean Gagnon, Daniel Langlois Foundation; Julien Masanès, europarchive.org; Gerd Zillner, basis wien

Community vs. Institution

Im zweiten Panel, moderiert von Andreas Hirsch und Ingrid Fischer, wurde die Rolle der Institutionen im Verhältnis zu Community-orientierten (Selbst-)Archivierungsstrategien diskutiert, wobei auch deren Tendenz zur Institutionalisierung thematisiert wurde.

Dominick Chen, ICC Tokyo; Olga Goriunova, runme.org; Marisa Olson, rhizome

Experience and Authenticity

Das dritte Panel, moderiert von Dieter Daniels und Katja Kwastek, widmete sich der Relation von Authentizitätsansprüchen an historische Artefakte einerseits, der Notwendigkeit von verschiedenen Formen der Re-Aktivierung und Aktualisierung derselben zur Erhaltung ihrer aktiven Erfahrbarkeit andererseits.

Inke Arns, Hartware Medienkunstverein; Gabriella Giannachi, Center for Intermedia, University of Exeter; Gunther Reisinger, LBI; Daniel Teruggi, Institut National de l'Audiovisuel

Eine umfangreiche Online-Dokumentation der Panels findet sich auf den Webseiten des LBI.

4.4 The Scent of Information

13. bis 14. Februar 2009 / Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. (Kunstuniversität Linz)



Workshop: The Scent of Information: Lev Manovic

Dieses zweitägige Expertentreffen widmete sich der Diskussion und dem Vergleich von neuen Ansätzen zur Organisation, Analyse und Visualisierung von großen Mengen archivalischer Informationen. Archive wie das Ars Electronica Archiv stellen eine immense Sammlung von heterogenen und manchmal auf widersprüchlichen Daten dar, die in verschiedensten Formaten organisiert sind. Um solche Informationen zu verstehen, sind traditionelle Datenbankstrukturen und Suchinterfaces nicht ausreichend.

Gleichzeitig wird es immer wichtiger, bestehende Informationsressourcen zu

verbinden und zu kontextualisieren. So gab es beispielsweise in den letzten zehn Jahren zahlreiche Initiativen zur Dokumentation und Bewahrung von Medienkunst, die jede ihren Beitrag zur Erforschung des Gebiets geliefert haben. Dennoch beschäftigen sie sich normalerweise mit spezifischen Inhalten und unterscheiden sich in der Art der Wissensorganisation. Dieser Workshop widmete sich auch aktuellen Ansätzen, die sich der Überbrückung dieser Informationsinseln widmen. Es wurden Methoden zur Exploration, Kontextualisierung und Differenzierung von Information über computergestützte Analyse, soziale Ansätze und Interaktionsdesign verglichen. Es wurden auch Frameworks für Wissensarchitekturen diskutiert, die flexibel genug sind, um heterogene und widersprüchliche Informationen aufzunehmen. Es wurden internationale Experten zusammengebracht, die in relevanten Bereichen arbeiten, etwa in Bereichen wie Machine Learning, Visual Analytics, Wissenstechnologien und Interface Design.

Konzept: Dietmar Offenhuber

Moderation: Dietmar Offenhuber, Sandor Herramhof, Evelyn Münster

Panels und ReferentInnen:

Knowledge Discovery - Strategies for knowledge discovery through content analysis, statistics or the social context

Lev Manovich, Silvia Miksch, Moritz Stefaner

Structuring Information - Strategies for Structuring Knowledge

Sabrina Bresciani, Martin J. Eppler, Georg Güntner, Boris Müller

Keynote Lecture

CULTURAL ANALYTICS: Visualizing Cultural Patterns, Lev Manovich

Knowledge Interfaces - Interfaces and Access Methods for Hybrid Archives

Gerhard M. Buurman, Miguel Cardoso, Andres Ortiz, Wolfgang Strauss

4.5 Archiving Media Art: Politics and Strategies / GAMA Launch

5. September 2009 / Kunstuniversität Linz (Ars Electronica 2009)



Workshop: Archiving Media Art

Im Rahmen dieses Workshops diskutierten Experten aktuelle Strategien der Archivierung und Dokumentation von Medienkunst, sowie die Bedeutung institutioneller Kontexte für den Aufbau und die Perspektiven von Medienkunstarchiven und –sammlungen. Anlass war die Eröffnung und Präsentation des neuen Europäischen Online-Portals, Gateway to Archives of Media Art (GAMA).

Konzept: Gabriele Blome

Moderation: Gabriele Blome, Katja Kwastek, Gaby Wijers

Panels und ReferentInnen:

New approaches towards archiving media art

Die Bewahrung von Medienkunst bedarf spezifischer Dokumentationsmodelle. Es wird immer deutlicher, dass solche Modelle nicht nur den ephemeren und oft systemischen Charakter von Medienkunst gerecht werden müssen, sondern auch der

Tatsache, dass die Erfahrung des Rezipienten ein zentrales Element der Arbeiten ist. Nicht nur Museen und Forschungsinstitute, auch die Künstler selbst hinterfragen, wie prozessbasierte oder performative Arbeiten aktiv gehalten, dokumentiert und erhalten werden können. Anhand aktueller Forschungsinitiativen diskutierten Experten und Künstler neue Wege der Evaluierung von Rezipientenerfahrungen und der Integration derselben in eine Dokumentationsstrategie für Medienkunstwerke, bzw. der Werke selbst. Matt Adams, Gabriella Giannachi, Caitlin Jones, Lizzie Muller

Prospects and positioning of media art archives

Die Entstehung der Medienkunst stand in engem Zusammenhang mit der Entwicklung neuer Produktions-, Distributions- und Präsentationswege für diese Kunstform. Frühe Initiativen haben sich zu Institutionen entwickelt, die nun Archive oder Sammlungen besitzen, die in enger Verbindung zum Profil und Auftrag der jeweiligen Institution stehen. Dieses Panel diskutiert die Bedeutung institutioneller Rahmenbedingungen in Bezug auf die Erstellung einer Sammlung, die Bedeutung des Archivs für die Aktivitäten der Institution und seine Zugänglichkeit für die Öffentlichkeit und die Forschung. Wie sehen die Institutionen die zukünftige Rolle ihrer Archive? Was tun die Besitzer, um die Sammlungen zu erhalten? Werden sie auch in Zukunft Zugang zur Medienkunst ermöglichen? Was wird ihr primäres Ziel sein, wenn – wie verschiedentlich argumentiert wird – Medienkunst in der zeitgenössischen Kunst aufgeht?

Annet Dekker, Anna-Karin Larsson, Lioba Reddeker, Gerfried Stocker

Launch of the Gateway to Archives of Media Art

Das GAMA Portal bietet Zugang zu einem reichen Informationsbestand über Arbeiten altbekannter und aufstrebender, europäischer und außereuropäischer Medienkünstler. Das Material stammt zunächst von acht europäischen Medienkunstarchiven und kann auf einer gemeinsamen Plattform durchsucht und erkundet werden. Die vorgestellten Kunstwerke umfassen (Ausschnitte von) Experimentalfilmen und Videokunst, Performances, Installationen und Netzkunst. Sie werden dokumentiert und über Texte, Vorträge und Veranstaltungen kontextualisiert.

<http://gama-gateway.eu>

Screening and Presentation

3. – 8. September 2009 / Ars Electronica, Linz (Austria), Brucknerhaus

Anlässlich des Launchs von www.gama-gateway.eu zeigten die Archive Highlights aus ihren Sammlungen, u. a. Werke von Lars Arrhenius, Yael Bartana, Robert Cahen, Gerard Cairaschi, Mounir Fatmi, Toshio Iwai, Ema Kugler, Rafael Lozano-Hemmer, Cecilia Lundqvist, Vincent Meessen, Jean-Gabriel Périot, Sašo Podgoršek, Semiconductor, Shelly Silver, János Sugár und Gianni Toti. Gleichzeitig wurde das GAMA Portal präsentiert.

5 Konferenzen 2005-2009

5.1 Digital Archives

1. September 2005 / Ars Electronica 2005 (Lentos Kunstmuseum)

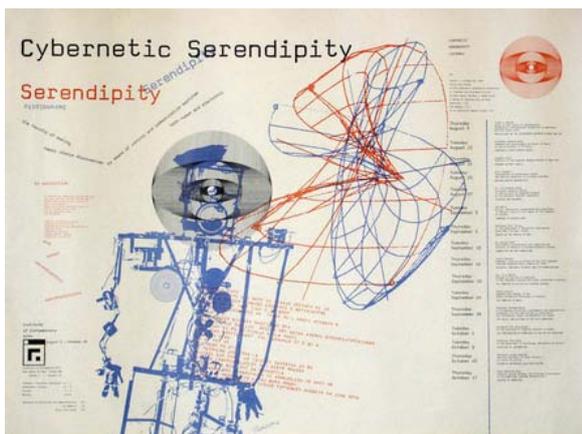
Zum Auftakt des Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. beschäftigten sich Experten in einer internationalen Konferenz mit den Themenstellungen des Instituts und stellten Projekte aus dem Bereich der Medienkunstforschung und –archivierung vor.

ReferentInnen:

Dieter Daniels, Alain Depocas, Gerhard Dirmoser, Monika Fleischmann, Rudolf Frieling, Oliver Grau, Matt Locke

5.2 When Cybernetics meets Aesthetics

31. August 2006 / Ars Electronica 2006 (Lentos Kunstmuseum)



Ausstellung: *Cybernetic Serendipity*, 1968, kuratiert von Jasia Reichardt

In den 1950/60er Jahren lieferte die Kybernetik Ideen und Impulse für unterschiedlichste Felder – von der Naturwissenschaft über die Politik bis zur Kunst. Die metadisziplinäre Analyse von Prozessen der Steuerung, Regelung und Rückkoppelung galt als Weg zur Überwindung des Bruchs zwischen den “zwei Kulturen” von Technik und Naturwissenschaft einerseits, Kunst und Geisteswissenschaft andererseits. Die Grundlagen einer solchen “third culture” stammen schon aus den Macy-Konferenzen (1946 – 1953), aus deren Think Tank die Kybernetik entstand.

Dieses lange Zeit vergessene und missachtete utopische Potential der Kybernetik wird seit wenigen Jahren wiederentdeckt – und dient als Modell für eine Zustandsbeschreibung der vernetzten, transdisziplinären Gesellschaft. Die These lautet, dass die Science Fiction von damals heute unbemerkt in Erfüllung gegangen, aber eine übergreifende Theorie zu ihrem Selbstverständnis abhanden gekommen ist. Der von der Kybernetik abgeleitete “Cyberspace” der 1980/90er hat im Rückblick deren Ausgangsideen eher verunklärt bzw. auf technische Lösungen reduziert.

Die technisch avanciert Medienkunst steht bis heute sowohl ideologisch wie faktisch zwischen den “zwei Kulturen”. Dies zeigt sich nicht zuletzt an ihrer Situation “zwischen den Stühlen”, da sie weder zur Musealisierung noch zur Implementierung in den technischen Alltag taugt. Die Medienkunst-Euphorie der 1990er ist deshalb einer zunehmende Unklarheit ihrer Ab- oder Eingrenzung gewichen, da sie angesichts einer völlig mediatisierten Gesellschaft und Kultur ihre Spezifik und Legitimation verloren zu haben scheint.

Die Konferenz “*When Cybernetics meet Aesthetics*“ stellte die Neubewertung der Kybernetik in den Dialog mit der notwendigen Neudefinition des Status der Medienkunst. Kann der immer krassere Gegensatz der “zwei Kulturen” in der künstlerischen Medienarbeit ein Konvergenz-Ziel finden? Lässt sich die heutige “Art

of complexity” der Simulation von sozialen Netzwerken, natürlichen Regelsystemen oder ökonomischen Rückkoppelungs-Dynamiken als kybernetischer Prozess verstehen? Welche aktuellen Perspektiven eröffnet ein Rückblick auf die Theorie und Praxis kybernetischer Kunst der 1950/60er?

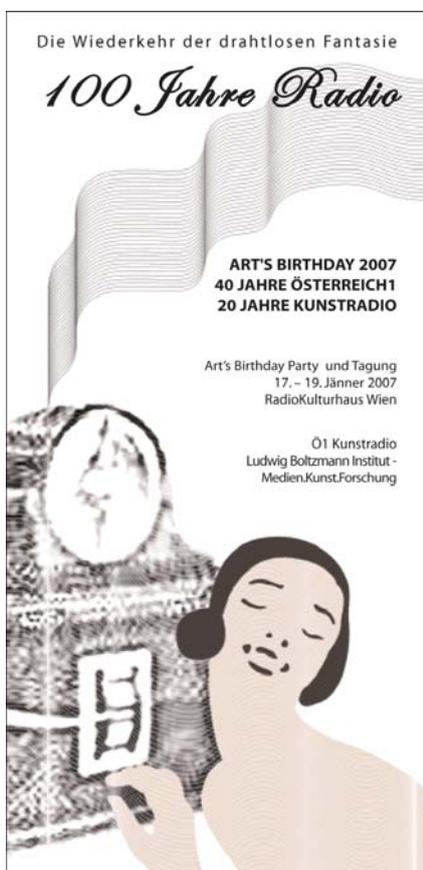
Die Referenten der Tagung waren Medien- Kultur- und Kunst-Wissenschaftler, die heute zur Neubewertung der Kybernetik beitragen, sowie Zeitzeugen aus der Entstehungszeit kybernetischer Kunst.

Konzept: Dieter Daniels in Zusammenarbeit mit Claus Pias (Universität Wien)

Moderation: Dieter Daniels

ReferentInnen: Cornelius Borck, Barbara Büscher, Claus Pias, Jasia Reichardt, Stefan Rieger, Margit Rosen, Edward A. Shanken

5.3 Die Wiederkehr der drahtlosen Fantasie - 100 Jahre Radio



17. bis 19. Januar 2007 / RadioKulturhaus Wien

Eine Veranstaltung in Zusammenarbeit mit Ö1 Kunstradio

Konzept: Dieter Daniels, Heidi Grundmann, Elisabeth Zimmermann

Moderation: Ina Zwirger

Die gemeinsam mit dem Ö1 Kunstradio veranstaltete Konferenz stellte eine Verbindung zwischen der Geschichte und der Zukunft des Radios her. Insbesondere die »Neu-Erfindung« des Radios durch die Radiokunst zeigt die Bedeutung der wenig beachteten Mediengeschichte.

Obwohl es im Jahr 2006 gute Gründe gab, 100 Jahre Radio zu feiern, fand dieses Datum wenig öffentliches Interesse. Am 24. Dezember 1906 sendete der Kanadier Reginald Aubrey Fessenden aus Brant Rock, Massachusetts, die kurze Urform eines Radioprogramms mit Musik (O Holy Night) und Sprache (Bibelzitate). Diese erste Weihnachtssendung markierte den Übergang vom Code der Telegrafie zum Sound des Radios, und zugleich jenen von der drahtlosen Kommunikationstechnologie zum Paradigma des Rundfunks. Der rätselhafte Äther, in dessen kosmisches Rauschen

sich fürderhin mehr und mehr technische Signale mischten, konnte so im Laufe von 100 Jahren auch zum Träger des weltweit immer noch am häufigsten genutzten Informations-, Unterhaltungs-, Kultur- und Propagandamediums werden. In den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts haben sich mit der Digitalisierung und dem Internet alle traditionellen Medien und damit auch das Radio radikal verändert. Der Beginn des 21. Jahrhunderts steht ganz im Zeichen einer rasanten Entwicklung der drahtlosen Radiotechnologien sowohl als Träger der Kommunikation zwischen Personen (Mobiltelefone) wie auch der Datenübertragung (Satelliten, WLAN). Radio findet in ungeahntem Ausmaß zu seinem ursprünglichen Potential als drahtlose Kommunikationstechnologie zurück. Das hat u. a. dazu geführt, dass das elektromagnetische Spektrum längst keine unerschöpfliche natürliche Ressource mehr ist, sondern eine kommerzielle und politische Kampfzone um Frequenzen und Lizenzen.

Panels und ReferentInnen:

Zur langen Geschichte der Radiokunst

Manfred Jochum, Christian Scheib, Reinhard Braun, Knut Aufermann, Heidi Grundmann, Armin Medosch, Anne Thurmann-Jajes

Zur Archäologie des Mediums Radio

Dieter Daniels, Wolfgang Ernst, Wolfgang Hagen, Daniel Gethmann

Die Wiederkehr der drahtlosen Fantasie

Inke Arns, Katja Kwastek, Gerfried Stocker

Eine ausführliche Dokumentation der Konferenz findet sich auf Internetseiten von kunstradio

<http://kunstradio.at/PROJECTS/AB2007/>

Eine umfangreiche Publikation zum Thema erschien im Herbst 2007 in deutscher und englischer Sprache (siehe S. 36).

5.4 Closeness vs. Dislocation – Contextualizing Net-Based Art



Konferenz: *Closeness vs. Dislocation*: Ted Nelson

10. September 2007, Ars Electronica 2007
(Kunstuniversität Linz)

Moderation: Dieter Daniels

Konzept: Gunther Reisinger

Die jährliche Konferenz des LBI im Rahmen des Festivals Ars Electronica konnte sich seit 2005 erfolgreich etablieren und bietet der Forschungsarbeit ein Forum mit internationalem Fachpublikum. Im Jahr 2007 war die Konferenz thematisch verbunden mit dem Forschungsprojekt Netzpioniere (siehe Projekt II 4) und widmete sich dem Thema Netzkunst.

In den 1990er Jahren erweiterte sich das Feld der Medienkunst um das Genre der Netzkunst. Explorierend und impulsgebend, die Grenzen des Mediums und des Kunstbegriffs kritisch auslotend wie überschreitend – und trotzdem oftmals für obsolet erklärt.

Das LBI hat es sich zur Aufgabe gesetzt, diese verhältnismäßig junge Spielart der Medienkunst in kunstwissenschaftliche Forschungsabläufe zu integrieren, hierzu werkspezifische Beschreibungsformen zu entwickeln und bestehende quellentheoretische Herangehensweisen miteinander zu kombinieren. Anhand der Diskussion unterschiedlicher methodischer Zugänge versuchte die Konferenz »Closeness vs. Dislocation – Contextualizing Net-Based Art«, Internetkunst in einen notwendigerweise interdisziplinären Kontext der Medienkunstforschung zu stellen und im Sinne des »Digital Cultural Heritage« Fragen der Archivierung und Re-Präsentation dieser Kunstform zu thematisieren.

Panels und ReferentInnen:

Neben der mediengeschichtlichen Aufarbeitung der erfolgten Konstitution des Mediums Internet und den daraus zu folgernden Auswirkungen auf künstlerische Schaffensprozesse (Ted Nelson, Lev Manovich, Marc Rie), wurden explizit kunsthistorische Annäherungen und Referenzen zwischen netzbasierten und traditionellen Kunstformen erörtert (Julian Stallabrass, Verena Kuni, Charlie Gere). Die Vorstellung des Archivierungs- und Dokumentationsprojektes »netzpioniere.at« (Gunther Reisinger, Dieter Daniels) stellte die Verbindung der theoretischen Basis mit restauratorischen und archivarisches Anwendungen her und schloss als angewandte Grundlagenforschung den Rahmen der Veranstaltung.

Eine umfangreiche Online-Dokumentation der Konferenz findet sich auf den Webseiten des LBI.

5.5 Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst

Ein Schlüsselbegriff der Neuen Medien auf dem Prüfstand



Konferenz: Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst: Wendy Hui Kyong Chun

4. September 2008, Ars Electronica 2008 (Brucknerhaus)

Konzept: Katja Kwastek

Moderation: Katja Kwastek, Dieter Daniels

Diese Konferenz lud ExpertInnen aus verschiedenen Disziplinen ein, die Konzepte, Erwartungen und Anwendungsfelder, die mit dem Begriff der Interaktivität verbunden sind, zu diskutieren. Die Begriffe »Interaktion«, »Interaktivität« und »Interaktive Kunst« wurden aus der multi-disziplinären Perspektive von Soziologie, Informationstheorie, Interface Design, Spielforschung,

Kunstgeschichte und Medienkunstforschung kontextualisiert. Während Interaktion ursprünglich wechselseitige Beeinflussung, z. B. in biologischen Systemen bezeichnete, wurde der Begriff bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts zur Beschreibung sozialer Beziehungen verwendet. In den 1950er Jahren verwendeten die Kybernetiker den Begriff für einen Vergleich sozialer, technologischer und physiologischer Rückkopplungsprozesse. Mit dem Aufschwung digitaler Technologien wurde »Interaktivität« zum zentralen Paradigma der Mensch-Maschine Kommunikation sowie des Interface Designs. Gleichzeitig wurde die Bedeutung sozialer Interaktion und aktiver Teilnahme in Kunst und Gesellschaft der Nachkriegszeit betont. Vor dem Hintergrund einer intensiven Untersuchung der aus diesen Kontexten hervorgehenden, nicht selten konkurrierenden Konzepte von Interaktion und Interaktivität, adressierte die Konferenz zudem eine vergleichende Diskussion der heterogenen Strategien von Interaktion in den analogen und digitalen Künsten.

Panels und ReferentInnen:

Interactive Art – with and without media

Lars Blunck, Suzanne Lacy, Christiane Paul

Interactivity – a key paradigm of modern society

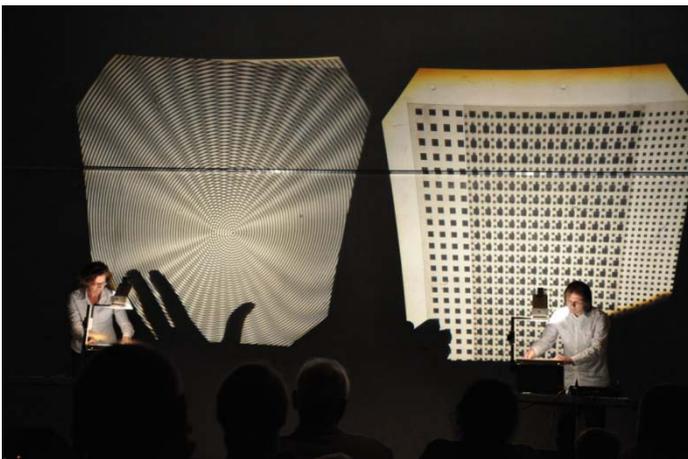
Wendy Hui Kyong Chun, Gillian Crampton Smith, Christoph Neuberger, Philip Tabor, Noah Wardrip-Fruin

Interactive Art reconsidered

Marie-Louise Angerer, Arjen Mulder (Gewinner Media.Art.Research. Award 2008)

Eine umfangreiche Dokumentation der Konferenz findet sich auf den Internetseiten des LBI, sowie der Ars Electronica

5.6 See this Sound – Ton-Bild-Relationen in Kunst, Medien und Wahrnehmung



Konferenz: See this Sound: Performance Mikomikona

2.-3. September 2009, Ars Electronica 2009
(Lentos Kunstmuseum Linz)
im Rahmen des Kulturhauptstadtprojekts „See this Sound“

Konzept:

Dieter Daniels, Sandra Naumann

Moderation:

Dieter Daniels, Sandra Naumann

Diese internationale Konferenz setzte sich – wie das Gesamtprojekt See this Sound (siehe auch Projekt V.4) – mit der Gegenwart und Geschichte der Verbindung von Bild und Ton in Kunst, Medien und Wahrnehmung auseinander. Die Bezugsfelder reichen dabei von Popkultur bis zu Wahrnehmungstheorie und Medientechnologie.

Die Konferenz hatte den interdisziplinären Austausch zwischen den theoretischen und ästhetischen Themenfeldern des Projekts zum Ziel. An der Schnittstelle von verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen berührte die Konferenz unter anderem Kunst- und Musikwissenschaften, Medien- und Kunsttheorie, Medienarchäologie und Medientechnikgeschichte. Eingebunden in den Konferenzverlauf waren künstlerische Präsentationen, welche den Dialog zwischen Kunst und Wissenschaft anregen sollten.

Panels und ReferentInnen:

Auftaktveranstaltung:

Tony Conrad im Gespräch mit Chris Salter
anschließend Performance von Tony Conrad

Einführung

Dieter Daniels und Sandra Naumann

Medienkunst – bildende Kunst: Divergenz oder Dialog?

Christian Höller, Chris Salter, David Rokeby

Kunst, Wissenschaft und Technologie: Instrumente oder Kunstwerke?

Birgit Schneider, Yvonne Spielmann, Golan Levin, Katja Kwastek

Kunst und Musik: Intermedialität – Intermodalität – Interdisziplinarität?

Helga de la Motte-Haber, Simon Shaw-Miller (Gewinner Media.Art.Research. Award 2009)

Abschlussperformance

Mikomikona (Birgit Schneider & Andreas Eberlein, Berlin)

»Fouriertransformation I + II« Sound-Vision-Performance mit zwei Overhead-Projektoren

Eine umfangreiche Dokumentation der Konferenz wird im Rahmen des Webarchivs

<http://www.see-this-sound.at>

veröffentlicht.

Zudem begleitete ein gemeinsam von LBI (Sandra Naumann) und Lentos entwickeltes umfassendes Veranstaltungsprogramm aus Vorträgen, Filmvorführungen, Live-Performances und Kuratorinnenführungen die Ausstellung SEE THIS SOUND.

Das LBI zeichnete hier für die Einladung von Cindy Keefer und David E. James zu wissenschaftlichen Vorträgen verantwortlich. Darüber hinaus präsentierte Sandra Naumann einen Vortrag mit Filmbeispielen zum Thema „Wie der Klang in die Bilder kommt: Visual Music und frühe Ton-Bild-Experimente im Film“.

5.7 Der LBI Salon

Von März 2007 bis Dezember 2009 hat das Institut in unregelmäßigen Abständen einen Salon veranstaltet. Der Salon diente der öffentlichen Diskussion von Forschungsschwerpunkten des Instituts und weiteren Themen der Medienkunstforschung.

Themen und Sprecher:

- Konnektive Performances (Josef Bairlein)
- Of the Untouchability of Embodiment: Rafael Lozano-Hemmer (Ulrik Ekman)
- Wissensbilder der Kunst im vordigitalen Zeitalter (Astrit Schmidt-Burkhardt)
- Montagebeziehung Bild-Ton (Hans Beller)
- VISUALIZAR (José Luis de Vicente)
- to paint for the ear : Music's Synaesthetic Shadow (Simon Shaw-Miller)
- Why Have There Been No Great Net Art Histories? (Charlotte Frost)
- Music and Media Art (Werner Jauk)
- Visual tools for the socio-semantic Web (Moritz Stefaner)
- Net art and Urheberrecht / Moral Rights / Copyright (Sophia Grote)
- mediafiles.at (Reinhard Braun)
- Video-art is getting old (Andreas Weisser)
- TIME'S UP – Laboratory for the construction of experimental Situations (Tina Auer, Tim Boykett)
- Interaction – Interactivity – Interactive Art (Katja Kwastek)
- Web 2.0, YouTube, Second Life & Co (Karin When)
- The exhibition «Les Immatériaux» by Jean-François Lyotard (Antonia Wunderlich)

ausführliche Informationen unter <http://www.media.lbg.ac.at>

6 Media.Art.Research Award 2007-2009

Das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. schrieb 2007 im Rahmen des Prix Ars Electronica erstmals einen wissenschaftlichen Preis aus. Mit dem neuen Theorie-Preis wird dem Stellenwert kunsthistorischer und medienwissenschaftlicher Forschung zur Medienkunst Rechnung getragen, die in den letzten zwei Jahrzehnten zu einer eigenen Disziplin mit einem breiten Themenfeld gewachsen ist. Der Media.Art.Research Award dient der Förderung der wissenschaftlichen Erschließung von noch nicht im musealen und kommerziellen Kontext etablierten Formen der Medienkunst, die prozessual, konzeptuell, interaktiv und ebenso subversiv, situativ und engagiert an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft arbeiten. Das Feld der relevanten Wissenschaftsgebiete für den Media.Art.Research Award entspricht dabei dem Pluralismus der künstlerischen Praxen: Kunstgeschichte, Medientheorie, Kulturwissenschaft, Bildwissenschaft, Technikgeschichte sowie die medienspezifischen Aspekte aus Literaturwissenschaft, Filmtheorie und Musikwissenschaft. Der Gewinner erhält ein Preisgeld in Höhe von € 5.000,-. Diese Summe ist für die Veröffentlichung der wissenschaftlichen Arbeit des Preisträgers vorgesehen.

Der jährlich vergebene Preis setzt wechselnde inhaltliche Schwerpunkte.

6.1 Media.Art.Research Award 2007: Netzbasierte Kunstformen

Die 40 Einreichungen belegen die methodische Spannweite der Ansätze, die auf ein spezifisches Thema wie »Netzbasierte Kunstformen« Anwendung finden können.

Die Diskussion der Jury berücksichtigte drei verschiedene Typen der Theorieproduktion zu diesem Thema: erstens wissenschaftliche Grundlagenforschung, welche die Spezifik der Medienkunst im Kontext der genannten Referenzwissenschaften untersucht, zweitens die Netzkritik, welche die gesellschaftliche, soziale und diskursive Bedeutung des Internets aus der Zeitgenossenschaft heraus analysiert, drittens die themenspezifische Kunstvermittlung, welche die Anschlussfähigkeit zum aktuellen Kunstgeschehen und zur Kunstgeschichte zum Ziel hat. Die drei ausgezeichneten Beiträge von Florian Cramer, Geert Lovink und Thomas Dreher sind auch ausgewählt worden, um diesen verschiedenen Ansätzen gerecht zu werden. Ebenso verkörpern sie drei verschiedene Formen der Publikation: akademische Abschlussarbeit, journalistisches Buch und netzbasierte Kunsttheorie.



Der Gewinner:

Der Preis geht 2007 an **Florian Cramer** für seine Arbeit „**Exe.cut[up]able statements. Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts**“ (Dissertation, 2006). Diese von der gesamten Jury getragene Entscheidung für ein Grundlagenwerk an der Schnittstelle von Netzkunst, Literaturgeschichte und Computerlinguistik setzt einen hohen Standard für die Zukunft des Preises. Die Untersuchung reicht von der algorithmischen Dichtung der Antike bis zur heutigen software- und netzbasierten Poesie. Sie verortet die Medienkunst damit in einem sehr viel weiteren geistesgeschichtlichen Horizont als üblich und setzt wissenschaftliche Nachhaltigkeit an die Stelle der sonst oft grassierenden Zeitgeistigkeit. Dennoch ist diese neue Lesart von Code als Teil der Literaturgeschichte nur

aus der heutigen Perspektive möglich, erst im Rückblick aus der digitalisierten Gesellschaft wird die Vorgeschichte der Sprachalgorithmik als eine Konstante der Kultur erkennbar. In diesem Sinne schafft es Florian Cramer, aus der Gegenwart ein neues Verständnis der Geschichte zu entwickeln. Die hochspezialisierte Thematik, welche die Lektüre nicht einfach macht, kann deshalb als beispielhaft gelten für die bisher kaum erschlossene Bedeutung der Medienkunst als epistemisches Modell jenseits des aktuellen Kunstgeschehens. Der Begriff „Medien“ wird von Cramer dabei bewusst vermieden und als zu unscharf und redundant kritisiert. Statt dessen stellt sein methodischer Ansatz die „Ausführbarkeit“ von Text als Grundprinzip aller Dichtung dar. Die Imaginationen des sich selbst ausführenden Textes sind dabei nicht auf ihre technische Implementierung angewiesen. Im Gegensatz zu allen Szenarien einer posthumanen Cyberwelt, welche den Menschen als Relikt zurücklässt, zeigt Cramer die Ursprünglichkeit der Verbindung von Phantastik und Algorithmik, welche immer auf den Menschen, aber nicht notwendig auf Maschinen angewiesen ist.

Anerkennungen des Beitrags zum Wissensfeld



Eine Anerkennung geht an **Geert Lovink**, „**Zero Comments**“ (Buchmanuskript, 2006) für seine kritische Analyse der heutigen Situation zwischen „Web 2.0“-Euphorie und enttäuschten Hoffnungen der Medienkunst. Basierend auf seiner langjährige Erfahrung mit der Netzkultur seit den frühen 1990er gibt er eine Analyse zum aktuellen Stand der Entwicklung und berücksichtigt auch die Bedeutung des Internets in der nicht-westlichen Welt. Insbesondere für eine breitenwirksame Diskussion werden hier schlagkräftige Argumente geliefert, die auch weit über Fachkreise hinaus Beachtung finden werden.



Die zweite Anerkennung geht an **Thomas Dreher**, „Lektionen in NetArt“ (Online-Publikation 2000 – 2006) für die engagierte Vermittlung von Netzkunst im Netz welche einen Überblick zu dem bisher in der Kunstgeschichte wenig erschlossenen Gesamtgebiet netzbasierter Kunst liefert. Dabei stehen Einzeluntersuchungen und faktenreiche, übergreifende Themenessays in einem fruchtbaren Dialog. Mit einer umfassenden Verlinkung zu Primär- und Sekundärquellen wird auch dem nicht einschlägig vorgebildeten Leser einen Einstieg in das Thema ermöglicht.

Die Jury 2007

Vorjury: Dieter Daniels, Gunther Reisinger, Barbara U. Schmidt

Hauptjury: Dieter Daniels, Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung., Linz (AT/DE) / Olya Lialina, Merz Akademie Stuttgart (DE/RU) / Christiane Paul, Whitney Museum of American Art New York (USA/DE) / Claus Pias, Institut für Philosophie, Universität Wien (AT/DE) / Felix Stalder, HGKZ Zürich (CH)

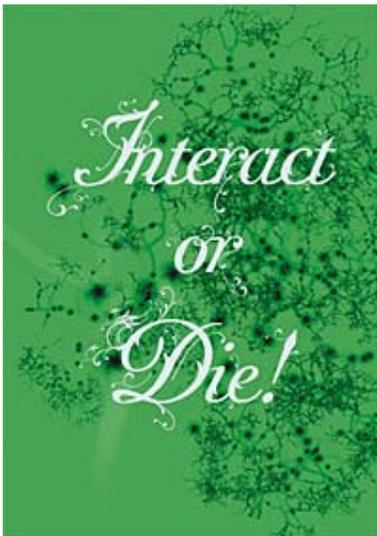
6.2 Media.Art.Research Award 2008: Interaktive Kunstformen

Die insgesamt 75 Einreichungen des Jahres 2008 umfassten sowohl publizierte wie nicht publizierte Bücher, Aufsätze und Sammelpublikation. Im Unterschied zu 2007 wurden keine relevanten medienbasierten Publikation (z.B. On-line oder Hypertext) eingereicht. Alle drei Auszeichnungen gingen 2008 an publizierte Bücher.

Die Einreichungen dokumentierten 2008 ein breites Spektrum der Auseinandersetzung mit dem Thema „Interaktive Kunstformen“. Dabei stellte die Jury folgende Schwerpunkte fest: Die Relation von Körper und Datenraum, die Interaktionsmodelle von Computerspielen, die Verbindung von Architektur und Interaktion und die Bezüge zu organischen Lebensprozessen.

Die Diskussion der Jury berücksichtigte die Vielfalt möglicher Interaktionsbegriffe und versuchte diesem Spektrum durch die drei ausgezeichneten Beiträge von Arjen Mulder, Mark B. Hansen und Anna Munster gerecht zu werden. Dabei stehen die umfangreichen akademisch fundierten Studien von Munster und Hansen für eine tiefer gehende Analyse der Praxis und Geschichte digitaler Kunst, während die konzeptionell weiter gefasste Sammelpublikation von Mulder eine Öffnung des Interaktionsbegriffs für eine Vielzahl künstlerischer Praxen umfasst.

Der Gewinner



Der Media.Art.Research Award 2008 geht an ***Interact or Die!***, herausgegeben von **Arjen Mulder** in Zusammenarbeit mit **Joke Brouwer**, produziert von V2. Diese Publikation mit einer Sammlung von theoretischen Beiträgen (u.a. von Arjen Mulder selbst) sowie Interviews mit Künstlern und Wissenschaftlern und exemplarischen Darstellungen von Einzelwerken stellt den Begriff der Interaktivität in einen erweiterten Rahmen von Referenzen. In einer offenen, auch gestalterisch ansprechenden Form wird weniger eine endgültige Theorie als vielmehr ein fortlaufender Denkprozess in einem Netzwerk von Experten vorgestellt. Dabei finden neben der Human-Computer-Interaction auch die organischen Lebensformen, die prozessuale Architektur, die Systemtheorie sowie die soziale, ethische und affektive Dimension von Interaktivität Berücksichtigung. Als historische Rückbezüge werden sowohl künstlerische Positionen der 1960er (z. B. Lydia Clark) als auch philosophische Denkmodelle aus den 1950ern (Gilbert Simondon) sinnvoll in den aktuellen Diskurs integriert. Damit wird eine zukunftssträchtige Perspektive aufgezeigt, die über die Fixierung auf den digitalen Medienkunstbegriff der 1990er hinausweist. Mulder scheut sich nicht vor einer Erweiterung seiner Thesen auf kulturell und epistemologisch übergreifende Fragen und erlaubt ihre Extrapolation auf die »großen« Themen des lebensweltlichen Zusammenhangs von Menschen, Apparaten und sozialen Strukturen.

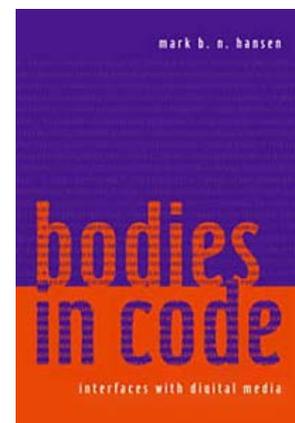
Anerkennungen des Beitrags zum Wissensfeld

Die erste Anerkennung des Beitrags zum Wissensfeld geht an **Anna Munster** und ihr Buch ***Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*** für die kritische Analyse von Verkörperung und



Materialität in der interaktiven digitalen Medienkunst.

Die zweite Anerkennung eines Beitrags zum Wissensfeld ging an **Mark B. N. Hansen** für sein Buch ***Bodies In Code: Interfaces with Digital Media***. Ähnlich wie Munster richtet Hansen sein Augenmerk auf die Rolle von Affekten, Körpern und Mensch-Maschine-Verbindungen im interaktiven Medienkunst- und Architekturschaffen.



Die Jury 2008:

Vorjury: Gunther Reisinger, Katja Kwastek

Hauptjury: Marie-Luise Angerer, Kunsthochschule für Medien, Köln (DE) / Dieter Daniels, Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung., Linz (AT/DE) / Söke Dinkla, Kulturhauptstadtbüro RUHR.2010, Duisburg (DE) / Marie-Laure Ryan, freie Wissenschaftlerin, Colorado (US/CH) / Chris Salter, Concordia University, Montréal (CAN/US)

6.3 Media.Art.Research Award 2009: Ton-Bild-Relationen in audiovisueller Kunst

Mit der Themenwahl 2009 reagierte das Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung. auf den durch die aktuelle explosionsartige Ausbreitung audiovisueller Kunstformen wachsenden Bedarf an reflektierender Auseinandersetzung und ermutigte zur Einreichung von Texten, die sich mit Fragestellungen der konzeptuellen, medialen und/oder wahrnehmungsbezogenen Relationen zwischen akustischen und visuellen Phänomenen beschäftigen. Es wurden 45 Arbeiten eingereicht.

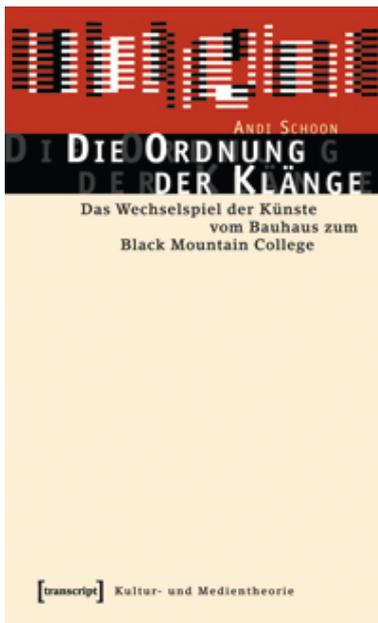
Handelte es sich 2008 bei allen drei ausgezeichneten Werken um bereits publizierte Bücher, so sind das diesjährige Preisträgerwerk und eine der Anerkennung des Beitrags zum Wissensfeld noch unpubliziert. Die Einreichungen spiegelten ein breites Spektrum von Untersuchungen zum Thema „Ton-Bild-Relationen in audiovisueller Kunst“ wider. Die Jury konnte folgende Schwerpunkte feststellen: Das Verhältnis künstlerischer Genres in historischer und zeitgenössischer Perspektive, audiovisuelle Medien als Schnittpunkt von Bild und Ton, und Interdisziplinarität im akademischen Kontext. Anders als in den letzten beiden Jahren hatte es die Jury diesmal mit einem Thema zu tun, das sich vom 19. Jahrhundert bis in unsere Tage spannt – vom Wagnerschen Gesamtkunstwerk bis zur neuesten audiovisuellen Popkultur. Da das Thema von Haus aus interdisziplinär ist – Kunstgeschichte, Musikwissenschaft, Mediengeschichte- und Medientheorie, Wissenschafts und Technikgeschichte, Theorien cross-modaler und modaler Wahrnehmung übergreift –, existiert kein klar etablierter Literaturkanon, der das Thema auf umfassende Weise behandelte. Am Spektrum der Beiträge war zu erkennen, dass, gemessen an der Weite des Forschungsfelds, nur relativ wenige grundlegende Studien existieren.

Der Gewinner

Der Media.Art.Research Award 2009 geht an **Simon Shaw-Miller**, einen Kunsthistoriker und Senior Lecturer am Birkbeck College in London, für sein unpubliziertes Manuskript *Eye hEar: Music, Art, Film & the Culture of Synesthesia*, eine umfassende Arbeit über die visuellen Aspekte von Musik. Das Buch nimmt das fächerübergreifende Konzept der Synästhesie wieder auf - mit starken Referenzen auf das frühe 19. Und 20. Jahrhundert. Darüber hinaus schlägt Shaw-Miller eine Methodik vor, mit der die Unterschiede zwischen fächerübergreifenden, multidisziplinären und interdisziplinären Praktiken verstanden werden können. Besonders überzeugend ist die Kombination aus eingehenden Fallstudien und theoretischen Untersuchungen über ästhetische Unterschiede zwischen visuellen und akustischen Kunstformen. Diese fast enzyklopädische Herangehensweise zeigt das breite Wissen des Autors über unterschiedliche Epochen und Genres und die philosophische Ästhetik. Das ausgezeichnete Manuskript setzt den theoretischen und historischen Weg fort, den Shaw-Miller mit seiner Publikation *Visible Deeds of Music: Art and Music from Wagner to Cage* (erschienen bei Yale University Press, 2002) begann. In beiden Fällen ist die spezielle Betrachtungsweise jene des Kunsthistorikers, der Musik »betrachtet«. Dies ermöglicht einen Grad an Interdisziplinarität, der jenen der involvierten etablierten Disziplinen (wie Kunst-, Musik- und Medienwissenschaft und -geschichte, sowie Philosophie) übertrifft.

Anerkennungen des Beitrags zum Wissensfeld

Jan Philip Müllers Aufsatz *Dickson Experimental. Wie im Jahr 2000 der älteste Tonfilm der Geschichte entstand*. [erscheint in: Butis, Butis: Goofy History. Fehler machen Geschichte, Böhlau Köln 11/2009] greift die historische Rekonstruktion des wahrscheinlich ersten synchronisierten Tonfilms auf: Der von William Dickson 1895 in Thomas Edison's Black Maria Versuchsanstalt gedrehte Film wurde im Jahr 2000 von Walter Murch, Hollywoods legendärem Cutter und Sound Designer, rekonstruiert. Müller kombiniert zeitgenössische Ideen aus Wissenschaft, Technik und Medientheorie und erforscht den Zusammenhang zwischen der Wahrnehmung von Mensch und Maschine, indem er die Frage danach stellt, wo die Synchronisation tatsächlich stattfindet.



Die zweite Anerkennung geht an **Andi Schoon** für seine Publikation *Die Ordnung der Klänge. Das Wechselspiel der Künste vom Bauhaus zum Black Mountain College* (transcript Verlag, 2006). Aus einer musikwissenschaftlichen Perspektive geschrieben ist Schoons Buch außergewöhnlich: Es spricht nicht nur die Verbindung zwischen Musik und den visuellen Künsten an, sondern auch jene zwischen Musik und der Geschichte von Theater und Performance in der aufkeimenden Avantgarde des frühen und mittleren 20. Jahrhunderts in Europa und deren Fortsetzung in Amerika nach dem II. Weltkrieg.

Die Jury 2009:

Vorjury: Sandra Naumann, Dietmar Offenhuber, Jan Thoben, Gunther Reisinger

Hauptjury: Dieter Daniels, Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung., Linz (AT/DE) / Christoph Grunenberg, Direktor

Tate Liverpool (GB) / Cornelia Lund, „fluctuating images“, Stuttgart/Berlin (DE) / Helga de la Motte-Haber, TU Berlin (DE) / Chris Salter, Concordia University, Montréal (CAN/US)

7 Publikationen und Vorträge

7.1 Buchpublikationen des Instituts

7.1.1 Artists as Inventors – Inventors as Artists

Herausgegeben von Dieter Daniels und Barbara U. Schmidt

Mai 2008, Hatje Cantz

Englisch

Anhand von historischen und aktuellen Fallbeispielen geht die Publikation den komplexen Bezügen zwischen Kunst, Technik und Wissenschaft nach. Im Mittelpunkt stehen die technischen und künstlerischen Medien vom 19. Jahrhundert bis heute.

Die Wechselwirkung von technischer Invention und künstlerischer Innovation erfordert eine Methodenvielfalt, die von Kunst- und Kulturwissenschaft bis zu Wissenschaftsgeschichte und Medienarchäologie reichen. Zu den zentralen Themen, die in den Beiträgen aus jeweils unterschiedlicher Perspektive fokussiert werden, gehören:

- der Status von Technik als gemeinsames Drittes oder »boundary object« zwischen Kunst und Wissenschaft
- der ethische, ästhetische und ökonomische Wertekonflikt der Systeme art – technology
- das Paradox, dass Erfindungen als individuelle »geniale« Leistung gelten, aber nur unter sozial-historisch geprägten Bedingungen des »Zeitgeists« möglich und erfolgreich sind.



Autoren: Cornelius Borck, Dieter Daniels, Wolfgang Hagen, Karin Harrasser, Katja Kwastek, Sylvie Lacerte, Simon Penny, Simon Werrett.

Interviews: Inke Arns mit Amy Alexander, Dieter Daniels mit Paul DeMarinis, Edward Shanken mit Billy Klüver, Barbara U. Schmidt mit Kirsten Pieroth, Dominik Landwehr mit Gebhard Sengmüller

Beiträge von Institutsmitgliedern:

- **Dieter Daniels, Barbara U. Schmidt:** *Introduction*, 7-17
- **Dieter Daniels:** *Artists as Inventors and Invention as Art – A Paradigm Shift from 1840 to 1900*, 19-53
- **Barbara U. Schmidt:** *Everyday Inventing*. Interview with Kirsten Pieroth, 2007, 218-227
- Edward Shanken: *I believed in the art world as the only serious world that existed*. Interview with Billy Klüver, 1996, ed. **Barbara U. Schmidt**, 176-181
- **Katja Kwastek:** *The invention of interactive art*, 182-195

7.1.2 Re-inventing Radio

Herausgegeben von Verein werks in Kooperation mit Ö1 Kunstradio, Neues Museum Weserburg Bremen und Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung, von Heidi Grundmann, Elisabeth Zimmermann, Reinhard Braun, Dieter Daniels, Andreas Hirsch, Anne Thurmann-Jajes
Februar 2008, revolver verlag
Englisch

RE-INVENTING RADIO beleuchtet die vergangenen 20 Jahre der Entwicklung von Radiokunst und greift dabei auf das reichhaltige Archiv der Sendung »ORF Kunstradio/Radiokunst« und zahlreiche exemplarische Projekte namhafter internationaler Künstlerinnen und Künstler zurück. In einer Reihe theoretischer Beiträge werden zwei bewegte Jahrzehnte in der Entwicklung von Radio- und Medienkunst untersucht und der aktuell stattfindenden »Wiederkehr der drahtlosen Fantasie« und »Neuerfindung des Radios« im Zuge des massiven Bedeutungszuwachses drahtloser Technologien für Kommunikation und Medien besonders Rechnung getragen.



Autoren: Robert Adrian, Inke Arns, Johannes Auer, Robert Barry, Gottfried Bechtold, August Black, Reinhard Braun, Hank Bull, Peter Courtemanche, Nina Czegledy, Dieter Daniels, Wolfgang Ernst, Bill Fontana, Anna Friz, Andrew Garton, Daniel Gethmann, Daniel Gilfillan, Heidi Grundmann, Wolfgang Hagen, Honor Harger, Candice Hopkins, José Iges, GX Jupitter-Larsen, Douglas Kahn, Friedrich Kittler, Tetsuo Kogawa, Richard Kriesche, Katja Kwastek, Brandon LaBelle, Caoimhín Mac Giolla Léith, Norbert Math, Doreen Mende, Sergio Messina, Roberto Paci Dalò, Garrett Phelan, Sarah Pierce, Winfried Ritsch, Christian Scheib, Tom Sherman, Rasa Šmite, Matt Smith, Raitis Šmits, Anne Thurmann-Jajes, Lori Weidenhammer, Sandra Wintner

Beiträge von Institutsmitgliedern:

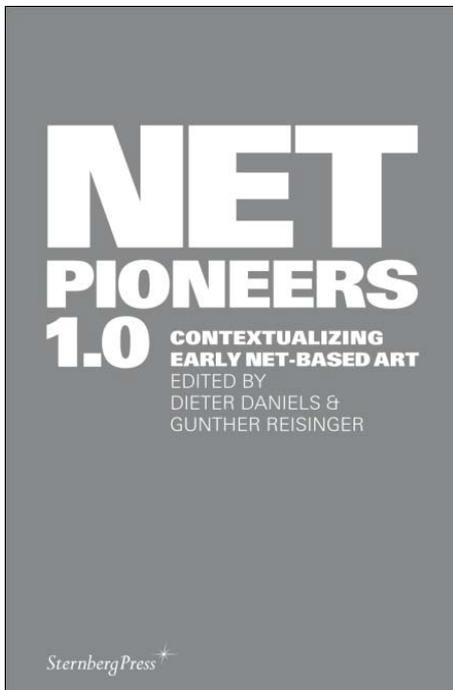
- **Dieter Daniels:** *Inventing and re-inventing Radio*, 27-47
- **Katja Kwastek:** *Art without Time and Space?, Radio in the Visual Arts of the Twentieth and Twenty-First Centuries*, 131-146

7.1.3 netpioneers 1.0 – Contextualizing Early Net-based Art

Herausgegeben von Dieter Daniels / Gunther Reisinger

November 2009, Sternberg Press

Englisch



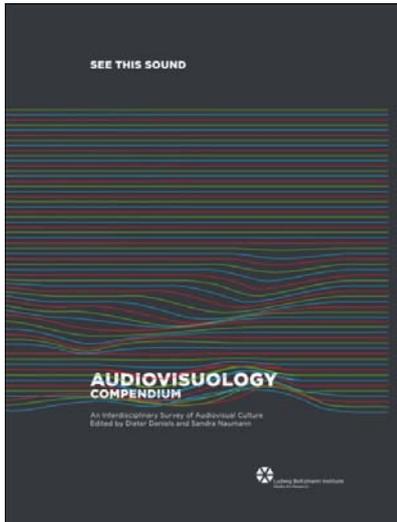
Das Buch fasst sowohl die theoretische wie die angewandte Grundlagenforschung der LBI-Projekte „Werk, Abbild und Quelle“ und „netzpioniere.at“ zusammen und dokumentiert den internationalen Forschungsstand zu der gesetzten Thematik. (siehe Projekte II 3, S. 66 und III 2, S. 72)

Autoren: Anna Bentkofska-Kafel, Wolfgang Ernst, Dieter Daniels, Barbara London, Verena Kuni, Gunther Reisinger, Marc Ries, Julian Stallabrass, Robert Sakrowski

Beiträge von Institutsmitgliedern:

- **Dieter Daniels / Gunther Reisinger:** *Introduction*, 5 - 15
- **Dieter Daniels:** *Reverse Engineering Modernism with the last Avant-Garde*, 15 – 65
- **Gunther Reisinger:** *Digital Source Criticism: Net Art as a methodological Case Study*, 123 - 145

7.1.4 Audiovisuology. Compendium. An Interdisciplinary Compendium of Audiovisual Culture



Herausgegeben von Dieter Daniels und Sandra Naumann
erscheint Ende 2009, Verlag Walther König

Die in diesem umfangreichen Kompendium versammelten Texte untersuchen sowohl die verschiedenen Kunstformen, in denen Ton-Bild Relationen eine signifikante Rolle spielen, als auch die Methoden, die zur Verbindung visueller und akustischer Phänomene zum Einsatz kommen. Fünfunddreißig Artikel beschreiben das gesamte Spektrum der audiovisuellen Künste und Phänomene mittels historischer Längsschnitte und systematischer Querschnitte, ergänzt durch umfangreich illustrierte Analysen exemplarischer Werke.

Audiovisuologie ist keine neue Wissenschaft. Der Begriff bezeichnet die Schnittmenge sämtlicher Forschungen zu audiovisuellen Kunstformen und verwandten Disziplinen.

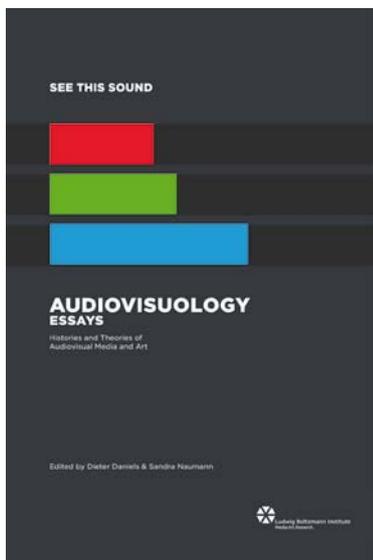
Themen: Abstract Film / Animation / Architecture / Artist Musicians / Cinedance / Color Organs / Dance / Expanded Cinema / Film Score / Games / Gesamtkunstwerk / Graphic Notation / Interactive Art / Light Shows / Literature / Live Visuals / Music / Music Video / Musical Theatre / Painting / Performance Art / Software Art / Sonification / Sound Art / Sound Design / Video
Audiovisual Perception / Color-Tone-Analogies / Conceptual Correlation / Montage / Parameter Mapping / Structural Analogies / Synchronization / Synesthesia / Transformation

Autoren: Claudia Albert, Amy Alexander, Rainer Bellenbaum, Hans Beller, Sabeth Buchmann, Gerhard Daurer, Hinderk M. Emrich, Barbara Flückiger, Golo Föllmer, Tina Frank, Maureen Furniss, Marc Glöde, Andrea Gottdang, Florian Grond, Boris von Haken, Justin Hoffmann, David E. James, Jörg Jewanski, Barbara John, Henry Keazor, Barbara Kienscherf, Constanze Klementz, Katja Kwastek, Jörg Lensing, Golan Levin, Lia, Cornelia Lund, Helga de la Motte-Haber, Jan-Philipp Müller, Sandra Naumann, Janina Neufeld, Julia H. Schröder, Theresa Schubert-Minski, Marcel Schwierin, Simon Shaw-Miller

Beiträge von Institutsmitgliedern:

- **Dieter Daniels, Sandra Naumann:** *Introduction*, 5-16
- **Sandra Naumann, Marcel Schwierin:** *Abstract Film*, 19-31
- **Sandra Naumann, Jörg Jewanski:** *Structural Analogies*, 389-399
- **Sandra Naumann, Justin Hoffmann:** *Artists Musicians*, 53-65
- **Katja Kwastek:** *Relations of Sound and Image in Interactive Art*, 163-175

7.1.5 Audiovisuology. Essays. Histories and Theories of Audiovisual Media and Art



Herausgegeben von Dieter Daniels und Sandra Naumann
erscheint Anfang 2010, Verlag Walther König

Die in diesem Band versammelten Essays überschreiten thematische Grenzen und beschäftigen sich mit Fragen wie der Verbindung von Popkultur und bildender Kunst, der Rolle technischer Geräte im künstlerischen Produktionsprozess, und der Schaffung von Umgebungen für spezifische audiovisuelle Erfahrungen, mit einem Schwerpunkt auf deren Fundierung in der Wahrnehmungspsychologie.

Autoren: Hans Beller, Michel Chion, Dieter Daniels, Diedrich Diederichsen, Christian Höller, Katja Kwastek, Chris Salter, Simon Shaw-Miller, Birgit Schneider

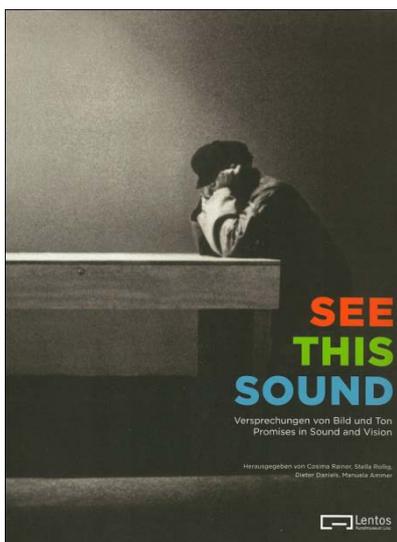
Beiträge von Institutsmitgliedern

- **Dieter Daniels, Sandra Naumann:** *Introduction*
- **Katja Kwastek:** *Audiovisual interactive art – from artwork to device and back*

7.1.6 See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton, Ausstellungskatalog

Kooperation mit Lentos Kunstmuseum Linz

hrsg. von Cosima Rainer, Stella Rollig, Dieter Daniels, Manuela Ammer, Verlag Walther König, Köln 2009.



Mit Textbeiträgen von Manuela Ammer, Dieter Daniels, Diedrich Diederichsen, Helmut Draxler, Matthias Dusini & Thomas Edlinger, Heidi Grundmann, Christian Höller, Gabriele Jutz, Liz Kotz, Sandra Naumann, Cosima Rainer, Jan Thoben.

Beiträge von Institutsmitgliedern

- **Dieter Daniels, Stella Rollig,** *Vorwort*, S. 12 – 16
- **Dieter Daniels,** *Von der visuellen Musik zur intermedialen Kunst* S. 240 – 253
- **Katja Kwastek, Sandra Naumann, Jan Thoben,** *Werkbeschreibungen*

7.1.6 Ästhetik der Interaktion in der digitalen Kunst

Autorin: Katja Kwastek (Habilitationsschrift)

erscheint 2010

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den als 'Interaktive Kunst' charakterisierten Werken und Projekten erfordert Methoden, die ihrem prozessualen und partizipativen Charakter gerecht werden. Verschiedene Strategien der Interaktivität im Beziehungsgefüge von Werk und Wirkung müssen berücksichtigt und ein adäquates Vokabular zu ihrer Beschreibung entwickelt werden.

Die detaillierte Analyse beispielhafter Arbeiten untersucht die jeweilige Rolle der Interaktivität im Gesamtkontext ästhetischer, inhaltlicher wie formaler Strategien. Parallel wird ein theoretischer Rahmen entwickelt, der unter Rückgriff auf in anderen wissenschaftlichen Disziplinen erarbeitete Analysen ästhetischer Prozesse grundlegende Elemente einer Ästhetik der Interaktion in der digitalen Kunst beschreibt (siehe Projekt III 3, S. 75).

7.1.7 Betriebssystem ARS Electronica

Autorin: Barbara U. Schmidt

erscheint 2010

Diese Publikation untersucht die Institutionalisierung der Medienkunst am Beispiel der Ars Electronica in Linz. Besondere Beachtung finden dabei die Diskursfelder und die kulturellen, politischen und geografischen Kontexte, innerhalb derer sich die Institutionalisierung vollzieht.

Die Untersuchung umfasst den Zeitraum von 1979, dem Gründungsjahr der Ars Electronica, bis zum Jahre 1999 (siehe Projekt III 1, S. 70).

7.2 Aufsätze von Institutsmitarbeiterinnen

(Beiträge in institutseigenen Publikationen wurden bereits oben angeführt)

2009:

Gabriele Blome, Jürgen Enge, Andree Lüdtke: *Vernetzte Archive. Das Gateway to Archives of Media Art (GAMA)*, Proceedings Konferenz EVA Berlin. Elektronische Medien & Kunst, Kultur, Historie. 11.-13. November 2009, Staatliche Museen zu Berlin, ed.: Andreas Bienert / Gerd Stanke / James Hemsley / Vito Cappellini, 91-97.

Gabriele Blome: *Gateway of Archives of Media Art (GAMA). Network-Linked Archives*, in: Ars Electronica 2009. Human Nature. Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, ed.: Hannes Leopoldseder / Christine Schöpf / Gerfried Stocker. Ostfildern 2009, 284-285.

Gabriele Blome: *Archiv-Inszenierungen. Zugänge zu Online-Ressourcen zur Medienkunst*, in: Media Archive Performance, #1 Beweglicher Zugang™ - Eine Eröffnung, ed.: Barbara Büscher / Franz Anton Cramer, 2009. <http://perfomap.de/current/iv.-digitale-archiv-szenarien>.

Sandra Naumann: *Cut & Splice*, in: *Sound:Frame. Festival for the Visualization of Electronic Music* (Exhibition Catalogue), ed.: Eva Fischer / Künstlerhaus Vienna 2009, 36-39.

Dieter Daniels: *Die Transformation des historischen Augenblicks im Zeitalter der transatlantischen Telegrafie und der Reportagefotografie*, in: *Bilderschlachten*, 2000 Jahre Nachrichten aus dem Krieg, Technik – Medien – Kunst, ed.: Hermann Nöring / Thomas F. Schneider, Göttingen 2009, 214 – 223

Dieter Daniels, Christoph Grunenberg, Cornelia Lund, Helga de la Motte-Haber, Christopher Salter: *Jury Statement Prix Ars Electronica, Media. Art. Research Award 2009, Sound-Image Relations in Audiovisual Art*, in: *CyberArts 2009*, ed.: Hannes Leopoldseder / Christine Schöpf / Gerfried Stocker, Ostfildern 2009. 240 – 243

Dieter Daniels: Statement, in: *Für die Kunst*, ed.: Klaus Werner / Stiftung Neue Kultur, Potsdam / Berlin, Köln 2009, 279

Gerhard Dirmoser, **Katja Kwastek**, Evelyn Münster, Jaume Nualart, **Dietmar Offenhuber**, Moritz Stefaner: *Mapping the Ars Electronica Archive*, in: *Human Nature, Ars Electronica 2009*, ed.: Gerfried Stocker / Christine Schöpf, Ostfildern 2009, 262-271

Katja Kwastek: *Classification vs. Diversification. The Value of Taxonomies for New Media Art*, in: Peter Gendolla: *Beyond the Screen*, Bielefeld 2009.

Katja Kwastek: *Embodiment and Instrumentality*, in: Conference Proceedings: Digital Art and Culture 2009: After Media. Embodiment and Context, Irvine 2009 <http://escholarship.org/uc/item/0zg3t13v>

Katja Kwastek: *Your number is 96 – please be patient”. Modes of Liveness and Presence Investigated Through the Lens of Interactive Artworks*, in: Conference Proceedings: re:live conference, ed.: Sean Cubitt / Paul Thomas, Melbourne 2009. 89-94

Katja Kwastek: *Geo-Poetry: The Locative Art of Stefan Schemat and Teri Rueb*, in: *Performing Digital Literature*, ed. Francisco Riccardo, London/New York 2009.

Gunther Reisinger: *Bildabfall. Digitale Quellen zwischen kunsthistorischer Methodik und Recycling*, in: *Abfallmoderne*, ed.: Anselm Wagner / Johann Konrad Eberlein, Wien 2009

Gunther Reisinger: *Netzkunst, Kunstgeschichte und Musikwissenschaft. Eine Methodensuche*, in: *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung. Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*, ed.: Andy Blättler / Doris Gassert et al., Bielefeld 2009

Gunther Reisinger: *Netzkunst & Medienkunstforschung*, in: *Ars Electronica 1979-2009: Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft*, ed.: Hannes Leopoldseder / Gerfried Stocker / Christine Schöpf, Ostfildern 2009

2008

Gabriele Blome / Dietmar Offenhuber: *Zugangsstrategien für Online-Archive zur Medienkunst*, in: Konferenzband EVA 2008 Berlin. Elektronische Medien & Kunst, Kultur, Historie. 12.-14. November 2008, Staatliche Museen zu Berlin, Kulturforum Potsdamer Platz, ed.: Andreas Bienert, Gerd Stanke, James Hemsley, Vito Cappellini, Berlin 2008, 113-119.

Dieter Daniels: *Strategies of Interactivity*, in: *The Art and Science of Interface and Interaction Design (Studies in Computational Intelligence, Vol. 141)*, ed.: L.C. Jain / Laurent Mignonneau / Christa Sommerer, Berlin, Heidelberg 2008, 27-62.

Katja Kwastek: *Interactivity - A word in process*, in: *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, ed.: L.C. Jain / Laurent Mignonneau / Christa Sommerer, Berlin/Heidelberg 2008, 15-26.

Sandra Naumann: *Seeing Sound: The Short Films of Mary Ellen Bute*, in: *Audio · Visual ↔ on Visual Music and Related Media*, ed.: Cornelia Lund / Holger Lund, Stuttgart 2008, 40-54

Dietmar Offenhuber, Judith Donath: *Comment Flow – Visualizing Communication Along Network Path*, in: *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*, ed.: Christa Sommerer / Laurent Mignonneau / Dorothee King, Bielefeld 2008.

Katja Kwastek: *Opus Ludens. Towards an aesthetics of interactivity*, in: *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*, ed.: Christa Sommerer / Laurent Mignonneau / Dorothee King, Bielefeld 2008, 153-163.

Katja Kwastek: *Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst*, in: *Our new Cultural Economy*, Ars Electronica 2008, ed.: Gerfried Stocker / Hannes Leopoldseeder / Christine Schoepf, Ostfildern 2008.

Dietmar Offenhuber: *The Invisible Display – Design Strategies for Ambient Media in the Urban Context*, in: *Ambient Information Systems*. Seoul, Korea 2008.

Dietmar Offenhuber: D. Harry, Judith Donath: *Function Follows Form - The social Role of Virtual Architecture* in: *Space Between People: How the Virtual Changes Physical Architecture*, ed.: S. Doesinger, USA 2008

Gunther Reisinger: *Rezension/Review: Medien vor den Medien. Übertragung, Störung, Speicherung bis 1700*, ed.: Friedrich Kittler / Ana Ofak, München 2007, in: *sehpunkte* 8 (2008), Nr. 2 [15.02.2008], URL: <http://www.sehpunkte.de/2008/02/13827.html>

Barbara U. Schmidt: *Mapping Gender. Re- und De-Konstruktionen von Geschlechterverhältnissen am Beispiel der Computerwerbung*, in: *Alles Gender? Feministische Standortbestimmungen. Studien zur Frauen- und Geschlechterforschung* 8, ed.: Maria Buchmayr, Innsbruck/Wien/Bozen 2008.

Barbara U. Schmidt: *Rezension/Review: Joline Blais, Jon Ippolito: At The Edge Of Art* London 2006, in: *LBI-MKF Online Reviews*, 29. 01. 2008, URL: http://media.lbg.ac.at/de/buch_detail.php?iMenuID=84&iProjectID=572

2007

Dieter Daniels: *Paik's Global Media Vision / Paik y los medias globales*, in: *Katalog Nam June Paik 1932–2006. Nam June Paik and Korea: From fantasy to hyperreality / Nam June Paik y Corea: de lo fantástico a lo iperreal*, Madrid 2007, 282–308.

Dieter Daniels: *Fluxus and more / Fluxus y mas*, Interview mit Nam June Paik, in: *Katalog Nam June Paik 1932 – 2006. Nam June Paik and Korea: From fantasy to hyperreality / Nam June Paik y Corea: de lo fantástico a lo iperreal*, Madrid 2007, 309–316.

Dieter Daniels: *On Television Manifesto of the Spatial Movement*, in: *Rett Kopi: Dokumenter Fremtiden, Manifest*, Oslo 2007, 114.

Dieter Daniels: *Introducing Theory: Contextualising Net-Based Art* (Jury Statement Media.Art.Research Award 2007) in: *CyberArts 2007, International Compendium Prix Ars Electronica*, ed. Hannes Leopoldseeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, Ostfildern 2007, 244–247.

Dieter Daniels / Sandra Naumann: *Audiovisualogie, 150 Jahre medialer Bild-Ton-Relationen in der Wechselwirkung von Kunst, Technik und Wahrnehmung*, in: *k60*. ed.: Kunstuniversität Linz, Forum – Freunde und AbsolventInnen der Kunstuniversität Linz, Linz 2007, 34–53.

Dieter Daniels: *Die Videoprojektionen von Sebastian Stumpf / Sebastian Stumpf's Videoprojections*, in: *Sebastian Stumpf: Weiße Räume verlassen / Leaving White Spaces*, Leipzig 2007, n.p.

Günther Kolar: *Preserving Interactive Multimedia Art: A Case Study in Preservation Planning*, Conference-Proceedings: 10th International Conference on Asian Digital Libraries, Hanoi, 10.–13. Dezember 2007

Günther Kolar: *Spatial Applications as Social Knowledge Provider. An Approach for Regional Virtual Communities*, in: Proceedings of I-MEDIA '07 and I-Semantics '07, Graz, 5–7. September 2007, (Journal of Universal Computer Science), 196–199

Katja Kwastek: *Rezension/review: Feedback : Art responsive to input, instructions or its environment*, ed.: Ana Botella Diez del Corral, Gijón : LABoral Centre for art and creative industries 2007, in: LBI-MKF Online Reviews, URL: <http://media.lbg.ac.at/de/review/?584> [12.12.2008]

Katja Kwastek: *An den Grenzen der Darstellbarkeit. Katastrophen als Thema der Medienkunst*, in: AngstBilderSchauLust. Katastrophenerfahrungen in Kunst, Musik und Theater, ed.: Jürgen Schläder / Regina Wohlfarth Berlin 2007, 196–211.

Sandra Naumann: *A Visual Visionary. Avant-garde Filmmaker Mary Ellen Bute*, in: a mínima. New Media Art Now, Vol. 22, 2007, 122–127.

Gunther Reisinger: *Kunstwissenschaftliche Quellenkritik als Interpretation der medialen Konstitution* [7.9.2007], auf Projektseite netzpioniere.at, URL: <http://media.lbg.ac.at/netzpioniere/?o=np-079-107&iMenuID=4>

Barbara U. Schmidt: *Kapu Corner*, in: Camera Austria, #98/Mai 2007

Barbara U. Schmidt: *Bibliografie zu Medienkunst, Mediengeschichte, Technologie*, in: Re:place 2007 – Programme und Abstracts, ed.: Ulla Drenckhan, Thomas Munz: Kulturprojekte Berlin, Berlin 2007

2006

Dieter Daniels: *Medien Momente, Leipzig 1989 – 1994*, in: Nur hier? Die Galerie der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig 1980–2005, ed.: Beatrice von Bismarck, Christine Rink, Leipzig 2006, 72–79.

Dieter Daniels: *Video / Kunst / Markt, Video / Art / Market* in: 40jahrevideokunst.de, Teil 1, Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute, ed.: Rudolf Frieling / Wulf Herzogenrath, Ostfildern 2006, 40–49.

Dieter Daniels: *Morsen, Morsen, Morsen / morse, morse, morse*, in: morse by horse, Manual, Dellbrügge & de Moll, 2006, 28–39, 74–85.

Dieter Daniels: *Über das Medium, E-Mail Dialog / About the Medium, Email Dialogue*, in: Alba d'Urbano, whomai: in ordine sparso, Nürnberg 2006, 18–28.

Dieter Daniels: *Pioniere der Medienkunst* (Transkript Radiosendung), in: Intermedialität und offene Form. Hörspiel und Medienkunst im Bayrischen Rundfunk, ed.: Herbert Kapfer u. a., München 2006, 146–153.

Dieter Daniels: *A Hundred Years of Radio's Potential*, in: Relating Radio. Communities. Aesthetics. Access, Beiträge zur Zukunft des Radios, ed.: Golo Foellmer, Sven Thiermann, Leipzig 2006, 34–49.

Dieter Daniels: *Auf der Suche nach dem Land der Ahnungslosen*, in: Grauzone 8 mm. Materialien zum autonomen Künstlerfilm in der DDR, ed.: Dieter Daniels, Jeannette Stoschek, Ostfildern 2007.

Katja Kwastek: Projektberichte ›PETAL und Hyperimage. Die Idee eines bildbasierten Forschungsnetzwerks‹ und ›Der Aufbaustudiengang Digitale Kunstgeschichte am Institut für Kunstgeschichte der LMU München‹, in: Simon, Holger und Büttner, Sabine (Ed.): Digitale Medien und Wissenskulturen. Zeitenblicke 5 (2006), Nr. 3, [03.12.2006]
<http://www.zeitenblicke.de/2006/3/Kwastek1/index_html>
<http://www.zeitenblicke.de/2006/3/Kwastek2/index_html>

Barbara U. Schmidt: *Unwire the future. Mobiles Arbeiten im Stadtraum*, in: sinn-haft Nr. 20/ 2006, city-contest, ed. Barbara U. Schmidt et al., 17–26.

Gunther Reisinger: *Die digitale Quelle. Ihre Rolle zwischen Konstitution des Mediums und kunstwissenschaftlicher Methodik*, Dissertation, Graz 2006.

7.3 Vorträge von Institutsmitarbeiterinnen

Gabriele Blome

[Vortrag] *Vernetzte Archive. Das Gateway to Archives of Media Art (GAMA)*. Vortrag zusammen mit Jürgen Enge (HfG Karlsruhe) und Andree Lüdtko (Universität Bremen). Konferenz EVA Berlin, 12. November 2009.

[Vortrag] *Online Resources of Media Art: Conditions, Access & Perspectives*. Digital arts, new technologies, new cultural practices. Organized by Les Rencontres, Association of European Cities and Regions for Culture. Linz, 23. Oktober 2009.

[Vortrag] *An Ontology for Media Art Archives*. TransISTor, Workshop on preservation of audiovisual and digital records, Prag (Tschechien), 20. Mai 2009.

[Vortrag] *Archiv-Interfaces: Zugänge zu Online-Ressourcen zur Medienkunst im Kontext*. European Media Art Festival, Themenschwerpunkt „Medienarchive“, Osnabrück, 24. April 2009.

[Vortrag] *Im Kontext: Online-Ressourcen zur Medienkunst*. Symposium "Open Archive – Grenzen und Möglichkeiten von partizipativen Archivprozessen", Begleitprogramm der Videonale 12, Bonn, 27. März 2009.

[Workshopmoderation] *Archiving Media Art: Politics and Strategies* zusammen mit Gaby Wijers (NIMk) anlässlich des Launchs des GAMA-Portals im Rahmen des Ars Electronica Festivals 2009, Linz, 5. September 2009.

[Vortrag] *Access Strategies for Online Archives of Media Art (Zugangsstrategien für Online-Archive zur Medienkunst)*; EVA-Konferenz 2008 Berlin. Electronic Media and Visual Arts. Elektronische Medien & Kunst, Kultur, Historie, Staatliche Museen zu Berlin am Kulturforum Potsdamer Platz, 13. November 2008.

Dieter Daniels

[Keynote] *Broadcast yourself – 25 Jahre Videonale*, Symposium *Videokunst und Internet – Die Zukunft des bewegten Bildes*, Videonale 12, Kunstmuseum Bonn, 26. März 2009.

[Keynote] *Ubiquity and Simultaneity of Media from the 19th to the 21st Century* Konferenz *Digital Art and Culture in the Age of Pervasive Computing*; University of Copenhagen, 12. November 2008.

Präsentation des Ludwig Boltzmann Instituts Medien.Kunst.Forschung.
Serie: Tomorrow now. Work without center. Conferences on the nature of art work in the digital age, Bevilacqua La Masa Foundation, Venedig, 10. Juni 2008.

[Konferenzmoderation] *Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst. Ein Schlüsselbegriff der neuen Medien auf dem Prüfstand*, Linz, Ars Electronica 2008, 4. September 2008.

[Keynote] *Presentation of the Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research.*, Sommet international DOCAM 2007, Musée des beaux-arts de Montréal, Fondation Langlois, Montreal, 27. November 2007.

Presentation of the Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research., fastforward on new media art / Second international forum PAN, Palazzo delle arti, Neapel, 22.–24. November 2007.

[Vortrag] *Hundert Jahre Radio – oder: Wann haben Medien Geburtstag?*, Konferenz: Die Wiederkehr der drahtlosen Fantasie – 100 Jahre Radio, RadioKulturhaus Wien, 19. Januar 2007.

[Vortrag] *Was war die Medienkunst?*, Universität Wien, im Rahmen der Vortragsreihe Was waren Medien? (Prof.Dr. Claus Pias), Wien, 13. Juni 2007.

[Vortrag] *Ton_Film, Bewegte Visuelle Kunst und Neue Musik*, Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, 21. Juni 2007.

[Vortrag] *Gordon Pask und Marcel Duchamp*, Tagung des kulturwissenschaftlichen Forschungskollegs Medien und kulturelle Kommunikation: Just not in Time, Inframedialität und die Genealogie des Unerwarteten, Köln, 28.–30. Juni 2007.

[Vortrag] *Digital Cultural Heritage*, Konferenz Closeness vs Dislocation – Contextualising Net-Based Art, Festival Ars Electronica 2007, Linz, 10. September 2007.

[Vortrag] *Duchamps ›Großes Glas‹ – eine Antizipation der Kybernetik?*, Symposium: Künstler als Wissenschaftler und Kunsthistoriker, Studienzentrum für Künstlerpublikationen/ ASPC, Neues Museum Weserburg, Bremen, Hochschule für Künste, Bremen, 18.–19. Oktober 2007.

[Interview], *Zehn Jahre ZKM*, SWR 2 Radio, Landeskultur-Redaktion Baden-Württemberg, 16. Oktober 2007.

[Diskussion] *Jeder Kunst ihre Krise? Neue Medienkunst*, weitere Teilnehmer: Katharina Gsöllpointner, LOOP. Institut für systemische Medienforschung, Wien, Margarete Jahrmann, ZHdK Hochschule der Künste, Zürich, Peter Pakesch, Landesmuseum Joanneum, Kunsthaus Graz, Moderation: Sonja Bettel, matrix Ö1, Depot Wien 10. Dezember 2006.

[Vortrag] *Medien-Kunst als Modellfall der Digital Cultural Heritage*, Konferenz: An Expedition to European Digital Cultural Heritage: Collecting, Connecting – and Conserving? Salzburg, 21. bis 22. Juni 2006.

[Keynote] *Hundert Jahre Radio Potentiale*, Festival RadioREVOLTEN, Halle an der Saale, 4. bis 5. Oktober 2006 .

Günther Kolar

[Vortrag] *Das Archiv der Ars Electronica*, Kick-off: Arbeitskreis Langzeitarchivierung, Wien, 19. April 2007.

[Vortrag] *Archivierung von Medienkunst*, Konferenz: Conservare il digitale. Un confronto internazionale, Asolo, 29. September 2007.

[Vortrag] *Aspekte der Vertrauenswürdigkeit Digitaler Langzeitarchive*, Konferenz: Digital Asset Management an Hochschulen, Universitätsbibliothek Wien, Wien, 12.–13. November 2007.

[Vortrag] *Archiving Media Art*, Konferenz: Conservare Il Digitale. Un Confronto Internazionale / Long Term Digital Preservation. An International Focus, Asolo, 30. September 2006.

Katja Kwastek

[Vortrag] *Embodiment and Instrumentality*, Konferenz: Digital Art and Culture 2009: After Media. Embodiment and Context, University of California, Irvine (CA) 13. Dezember 2009.

[Vortrag] "*Your number is 96 – please be patient*". *Modes of Liveness and Presence Investigated Through the Lens of Interactive Artworks*, Konferenz: re:live. Third International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology, Melbourne, 27. November 2009.

[Vortrag] "*I am an interactive artist – I create experiences*", Invited Lecture Series Interface Culture, Institut für Medien, Kunstuniversität Linz 20. Oktober 2009.

[Panelmoderation] *New approaches towards archiving media art*, Workshop: Archiving Media Art: Politics and Strategies, Linz, Ars Electronica, 5. September 2009.

[Gespräch] *On the creation, experience and research of audiovisual interactive art*, Gespräch mit Golan Levin, Symposium: See this Sound: Ton-Bild-Relationen in Kunst, Medien und Wahrnehmung, Lentos Kunstmuseum Linz, 3. September 2009.

[Panel-Teilnahme]: *Cultural Heritage: The role of (digital) Archives*, Ars Electronica 80+1 Projekt, Linz, Hauptplatz, 30. Juli 2009.

[Vortrag] *Between potential and property: presence and liveness in interactive artworks*, Konferenz: Performing Presence: from the live to the simulated, University of Exeter, 27. März 2009.

[Vortrag] *How to select New Media Art*, Konferenz im Rahmen der Ausstellung "Synthetic Times. Media Art China", Peking, National Museum of the Imperial City, 10. Juni 2008.

[Vortrag] *Archival strategies of the Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research. in Linz*, Second Bremen Symposium on Early Digital Art: Machinic Art, Art History, and Data Base, Bremen, Kunsthalle, 12. Juli 2008.

[Vortrag] *Die Konservierung der Echtzeit. Zeit- und Raumschichten in der Interaktiven Kunst*, Symposium: Es ist JETZTZEIT, Künstlerhaus Wien, 17. Oktober 2008.

[Konferenzmoderation] *Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst. Ein Schlüsselbegriff der neuen Medien auf dem Prüfstand*, Linz, Ars Electronica 2008, 4. September 2008.

[Podiumsdiskussion], *How to archive New Media Art* im Rahmen der Ausstellung "Synthetic Times. Media Art China", Peking, National Museum of the Imperial City, 11. Juni 2008.

[Panel-Moderation] *experience and authenticity*, Tagung: Online Archives of Media Art - Contextualization, Metadata, Translation, re:place, Haus der Kulturen der Welt, Berlin, 15. November 2007.

[Vortrag] *Interaktion – Interaktivität – Interaktive Kunst. Über die Ursprünge eines Begriffs und seinen Nutzen für die Kunst*, Salon des LBI Medien.Kunst.Forschung., Linz, 10. Oktober 2007.

[Vortrag] *Aesthetics of Interactive Art*, Invited Lecture Series Interface Culture, Institut für Medien, Kunstuniversität Linz 19. Juni 2007.

[Vortrag] *aesthetics of interaction*, Konferenz: Interaction and Embodiment, University of California Irvine, Department Arts Computation Engineering, Irvine (CA) 7. Mai 2007.

[Vortrag] *global games and mobile feelings*, Department Design/Media Arts, University of California Los Angeles (CA), 4. Mai 2007.

[Vortrag] *Lost and found: Wireless Art und die (Re-) Eroberung des Hertzian Space*, Konferenz: Die Wiederkehr der drahtlosen Fantasie - 100 Jahre Radio, RadioKulturhaus Wien, 19. Januar 2007.

[Vortrag] *Medienkunst in Forschung und Lehre*, Symposium: Bild Transfer. Medienkunst erhalten, vermitteln, erschließen, imai inter media art Institute Düsseldorf, Düsseldorf, 30. November bis 1. Dezember 2006.

Sandra Naumann

[Filmpräsentation] *Mary Ellen Bute*. Film programs presented at Experimenta Festival, Bangalore, India, 17.-20. Dezember 2009.

[Vortrag] *From Color Light Music to Live Cinema. A Journey through the history of audiovisual Live Performances*. Paper presented at Experimenta Festival, Bangalore, India, December 17.-20. Dezember 2009.

[Vortrag/Filmpräsentation] *Wie der Klang in die Bilder kommt: Visual Music und frühe Ton-Bild-Experimente im Film*, Lentos Kunstmuseum Linz, 19. November 2009.

[Vortrag] *Seeing Sound: Mary Ellen Bute's Short Films*. Symposium: Seeing Sound, Practice-Led Visual Music Research, Bath Spa University, 19.-20. September 2009.

[Vortrag] *Musical Images*. Konferenz: Structures Node 2: Blind Capture, Club Transmediale, Berlin, 11.-12. September 2009.

[Vortrag] *Seeing Sound: The Short Films of Mary Ellen Bute*. Konferenz: Locating Media, 3rd Annual Conference of NECS, European Network for Film and Media Studies, Lund, 25. -28. Juni 2009.

[Vortrag/Filmpräsentation], *Cut & Splice: A Journey through the history of visual ReMix*. Festival: Sound:Frame, Festival for the Visualization of Electronic Music, Wien, 24. April 2009.

[Panel-Teilnahme] Departure Conference: *Evolution Remixed, in the framework of Sound:Frame, Festival for the Visualization of Electronic Music*, Wien, 3.-5. April 2009.

[Vortrag/Filmpräsentation] *Seeing Sound: Mary Ellen Bute*. Festival: Tricky Women Film Festival, Wien, 7.-8. März 2009.

[Vortrag] *Visual Music and Live Cinema*. (mit/with Mia Makela aka Solu) at Connecting Animation, International Forum, Statements, Discussion, Tricky Women Film Festival, Wien, 6. März 2009.

[Vortrag] *Mary Ellen Bute: Frühes elektronisches Kino*, Arsenal - Institut für Film und Videokunst e.V., Berlin, 22. Mai 2008.

[Vortrag] im Rahmen des Salons Resonierende Gedächtnisspuren des Instituts für Medienarchäologie, Transmediale.07, Berlin, 31. Januar bis 4. Februar 2007.

[Vortrag] *Mary Ellen Bute: A Forgotten Avant-Garde Film Pioneer*, Feminism(s): Film, Video, Politics University of Hartford, Hartford (CT), 20.-22. April 2007.

[Vortrag] *Lichtmusik #1: Mary Ellen Bute*, Festival Ars Electronica, IMA Salons #7 des Instituts für Medienarchäologie, Linz, 5.-11. September 2007.

Dietmar Offenhuber

[Vortrag] *The Invisible Display – Design Strategies for Ambient Media in the Urban Context*, Ambient Information Systems, UbiComp, Seoul, 21. September 2008.

[Vortrag] *knowledge representation for shared media art archives*, Open Archives Conference, Jihlava, 25. Oktober 2008.

[Vortrag] *The Invisible Display*, Visualizar 2008, Medialab Prado, Madrid, 4. November 2008.

[Teilnahme] Werkgespräche Medienwerkstatt Wien, moderiert von Marc Ries, 23. Mai 2008.

[Vortrag] *Semaspace*, Gerhard Dirmoser, Quitch, Linz, 7. Mai 2008.

Gunther Reisinger

[Vortrag] *0 oder 1? Computerkünstlerische Spiele mit dem binären Zufall*. SpielKunstGlück Kongreß des Instituts für Kunstgeschichte der Karl-Franzens-Universität Graz, 15.–16. Juni 2009

[Vortrag] *Eine Trias der medialen Einheit? Performative Kunstwissenschaft am Fallbeispiel net.art*. Netzkulturen Symposium des Instituts für Theaterwissenschaft, Ludwig-Maximilians-Universität (LMUexcellent-Projekt), 9.-11. Oktober 2009.

[Vortrag] *Zum Sinn und Unsinn der Archivierung netbasierter Kunst*. Not in Archive. Zum Internet als Dispositiv der Archivierung. Tagung der Universität Innsbruck/Institut für Translationswissenschaften, 23. - 24. Oktober 2009.

[Vortrag] *Kunst- und musikwissenschaftliche Ansätze zur Analyse, Beschreibung und Archivierung netbasierter Kunst*, Konferenz Intermediale Inszenierungen – Fallstudien und theoretische Konzepte, Universität Basel (CH), 10.–11. Juli 2008.

[Vortrag] *Art-Historical Aspects of digital Archiving*, Konferenz 'The Work of Art History in the Digital Age' (Colloquium) held by 'The Council on Library and Information Resources' at the Sterling and Francine Clark Art Institute, Williamstown (Massachusetts, USA), 27.–28. Juni 2008.

[Vortrag] *Bildabfall. Digitale Quellen zwischen kunsthistorischer Methodik und Recycling*, Konferenz 'Abfallmoderne. Ein Symposium zu den Schmutzrändern der Kultur', Karl-Franzens Universität Graz, 4. – 5. Juni 2008.

[Vortrag] *Symbiotic Methods. Interdisciplinary Approaches towards netbased art*, Konferenz: Closeness vs Dislocation. Contextualising netbased Art, Festival Ars Electronica 2007, Linz, 10. September 2007.

[Vortrag] *Digitale Quellen: Asset Management in kunsthistorischer Forschung und Lehre*, Konferenz: Digital Asset Management an Hochschulen, Universitätsbibliothek Wien, Wien, 12.–13. November 2007.

[Vortrag] *Source-critical contexts of archiving and re-presenting net-based art*, Workshop: Online Archives of Media Art – Contextualisation, Metadata, Translation im Rahmen von re:place, Berlin, Haus der Kulturen der Welt, 15. November 2007.

[Vortrag] *The Art Historical Context of the Categorization, Description and Archiving of net-based art*, Cross-Media-Week, Amsterdam, 27. September 2006.

Barbara U. Schmidt

[Vortrag] *Ars Electronica ist (nicht) vom Himmel gefallen Entwicklung von Programmatik und institutioneller Eigenständigkeit in den Anfangsjahren.* Im Rahmen der History Talks des Ars Electronica Festivals 2009, Linz, 5. September 2009.

[Diskussion] Eingeladen als Diskussionsteilnehmer der YASMIN Online-Forums im Monat März zum Thema „Artists as Inventors“ http://estia.media.uoa.gr/pipermail/yasmin_discussions/

[Vortrag] *ARS ELECTRONICA: Diversity of “New” Audiences of Media Art* im Rahmen des Symposiums NEW MEDIA ART AUDIENCES, CIANT GALLERY, Prag, 23. Mai 2008.

[Vortrag] *Systems of Media Art Presentation*, Institut für Interface Culture der Kunstuniversität Linz, 7. November 2008.

[Vortrag] *Verknüpfung von Kompetenz- und Körperdiskursen in Technologiewerbung*, Tagung: Gender und eEducation, Akademie der bildenden Künste, Wien, 10. Mai 2007.

[Vortrag] *Mapping Gender. Re- und De-Konstruktionen von Geschlechterverhältnissen am Beispiel der Computerwerbung*, AbsolventInnentag: Alles Gender? Feministische Standortbestimmungen, Johannes Kepler Universität, Linz, 11. Mai 2007.

8 Team

DIREKTOR

10/2005-9/2009

Prof. Dr. **Dieter Daniels**, ist seit 1993 Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig.

10/2009-12/2009

Dr. **Katja Kwastek** ist Kunsthistorikerin und war von 2001 bis 2006 wissenschaftliche Assistentin am Institut für Kunstgeschichte der Ludwig Maximilians-Universität München.

STELLVERTR. DIREKTOR

bis 4/2008

Mag. **Ingrid Fischer-Schreiber** ist Übersetzerin, Lektorin und seit 1996 Mitarbeiterin der Ars Electronica (u. a. Katalog-Redaktion, Konzeption und Projektmanagement des Online-Archivs sowie Konzeption und Organisation der Symposien).

5/2008-9/2009

Dr. **Katja Kwastek** (s.o.)

KOORDINATION

bis 4/2008

Mag. **Ingrid Fischer-Schreiber** (s.o.)

8/2008-12/2009

Michaela Schörflinger studierte Kunstgeschichte. Sie arbeitete im eFIT-Projekt Digitalisierung der Albertina in Wien und war am Schlossmuseum Linz in der Vermittlung tätig.

OFFICE MANAGER

Gertrude Hörlesberger (10/2005-12/2009)

Office Assistentin: Gerlinde Pöschko (10/2008-12/2009)

KEY RESEARCHER

Forschungslinie A

Prof. Dr. Dieter Daniels / Dr. Katja Kwastek – s.o.

Forschungslinie B

DI **Günther Kolar** (10/2005-9/2008)

studierte Informatik und war von 2001 bis 2008 Mitarbeiter im Ars Electronica Futurelab (Web Development & Management).

Forschungslinie C

Univ.-Prof. DI **Dietmar Offenhuber** (10/2007-9/2009)

studierte Architektur, war Gründungsmitglied des Ars Electronica Futurelab, Professor für Animation und Interaktive Medien an der Fachhochschule Oberösterreich in Hagenberg. 2006–2007 studierte (Abschluss M.S.) und arbeitete er als Researcher in der Sociable Media Group am MIT Media Lab in Cambridge, MA.

Evelyn Münster (10/2009-12/2009)

(vorher, 5/2008-9/2009 Researcher)

ist Diplom Medienkünstlerin und Softwareentwicklerin. Sie war zuletzt als IT Consultant freiberuflich tätig im Java/JEE Umfeld und entwickelte Multimedia-Archive, Enterprise-Content-Management-Systeme, Knowledge-Management-Systeme, Social / Collaborative Software, Portale und Shops.

RESEARCHER

Mag. **Gabriele Blome** (11/2007-12/2009)

ist Kunsthistorikerin und Sozialpädagogin, war von 1997–1999 am ZKM Medienmuseum Karlsruhe tätig und von 2000 bis 2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fraunhofer-Institut für Intelligente Analyse- und Informationssysteme.

Philipp Haindl (9/2008-9/2009)

(vorher, 2/2008-8/2008 Junior Researcher)

studiert Informatik in Linz und war zuletzt an der Entwicklung von Wissensmanagement-Systemen (u.a. Bundesministerium für Finanzen, voest alpine) beteiligt.

DI Mag. **Sandor Herramhof** (11/2008-12/2009)

studierte Informatik und Biologie, und war von 2004 bis 2006 Mitarbeiter an der Universität Linz im Bereich barrierefreies Webdesign.

Mag. **Sandra Naumann** (11/2007-12/2009, Drittmittelprojekt »See this Sound«)

studierte Kommunikations- und Medienwissenschaften, Kunstgeschichte und Germanistik und war ab 1994 in den Bereichen Programm kino, Filmverleih, Filmproduktion und Filmfestival tätig.

Llic. **Jaume Nualart i Vilaplana** (8/2008-11/2009)

schreibt Texte und Codes und entwirft andere Welten. Er arbeitete in der Datenvisualisierung als freier

Forscher und Software-Entwickler in verschiedenen Europäischen Projekten und Artist/Scholar-in-Residence-Programmen.

Dr. Gunther Reisinger (3/2006-12/2009)

ist Kunsthistoriker und Musikwissenschaftler und absolvierte 2002 bis 2005 einen Forschungs- und Arbeitsaufenthalt in Karlsruhe (HFG, ZKM). Seit 2007 ist er Assistent am Institut für Kunstgeschichte der Karl-Franzens-Universität, Graz.

Mario Röhrle (8/2008-12/2009)

(vorher, 2/2007-8/2008, Junior Researcher)

ist Fotograf und bildender Künstler und war an der Konzeption, Entwicklung und Umsetzung von Datenbanken und Content-Management-Systemen (u. a. Medien Kunst Netz, Mediendatenbank an der HGB Leipzig) beteiligt

Dr. Barbara U. Schmidt (10/2005-9/2009)

studierte Kunstgeschichte und Literaturwissenschaft und war Kuratorin sowie Assistentin am Institut für Medien/ Fachbereich Medientheorie der Kunstuniversität Linz.

JUNIOR RESEARCHER

Nina Wenhart (4/2006-7/2008)

war von 1999 bis 2004 im Ars Electronica Futurelab (Leitung des Videostudios, Aufbau des Archivs, Konzeption und Produktion von Ausstellungen) beschäftigt und bis 2004 im Bereich Text und Konzept für verschiedene Werbeagenturen tätig.

Theresa Schubert-Minski (10/2008-12/2009)

ist Dipl. Mediengestalterin und war Mitarbeiterin in einem Projekt für ein interaktives Online-Museum, in der Kunstvermittlung in Newcastle, zuletzt realisierte sie eine Radiodokumentation über Sonifikation.

FELLOWS

Caitlin Jones, New York

Dr. Lizzie Muller, Sydney

Ingrid Spörl, Halle

Heike Helfert, Stuttgart

Jan Thoben, Berlin

FORSCHUNGSASSISTENTEN

Mag. Nina Fuchs

Mag. Robert Sakrowski

Fadil Kujundciz

Milena Rieser

STUDENTISCHE MITARBEITERinnen

Gerda Haunschmid

Julia Lehner

Ulrike Pimminger

Bernhard Pusch

Simone Sailer

Gerlinde Schmierer

9 Kooperationen

GAMA – Gateway to Archives of Media Art

- **EU Projekt mit 19 internationalen Partnerinstitutionen**

See this Sound

- **Lentos Kunstmuseum Linz**
- **Linz09 Kulturhauptstadt Europas**

Netzpioniere

- **Lentos Kunstmuseum Linz**
- **Institut für Kunstgeschichte, KFU Graz**
- **Austrian Cultural Forum New York**

Media.Art.Research Award / Taxonomien zur Medienkunst

- **Ars Electronica**

SAMY

- **Salzburg New Media Lab**
- **basis wien**

Rezeptionsforschung

- **Johannes Kepler Universität Linz**
- **University of Exeter, Department of Drama**
- **Mixed Reality Lab Nottingham**



ARCHIVIERUNG

Archivierung digitaler Daten und physischer Datenträger

Medienkunst ist zeitbasiert, kontextbezogen, prozessual und von ihren technischen Standards her ephemere. Etablierte Methoden und bewährte Modelle zur Bewahrung von Kulturgut geraten daher schnell an ihre Grenzen: Weder die Sammlung eines Kunstmuseums, noch kommunale oder staatliche Archive oder Rundfunk- und TV-Archive können der Besonderheit und Komplexität von Medienkunst gerecht werden. Deshalb ist die Erforschung und Entwicklung spezifischer Verfahren für die (Langzeit-)Archivierung von Medienkunst bzw. Dokumentationen dieser Kunstformen eine zentrale Aufgabe des Instituts.

▼ PROJEKTE ARCHIVIERUNG

- ▶ **SAMY – SINGLE POINT OF ACCESS SEMANTIC MEDIA REPOSITORY FRAMEWORK**
Philipp Haindl, Gabriele Blome, Mario Röhrle, Katja Kwastek, Sandor Herramhof
Kooperationspartner: Salzburg New Media Lab; basis wien



- ▶ **BEWAHRUNG DES MATERIAL- UND DATENBESTANDS DER ARS ELECTRONICA**
Gabriele Blome, Günther Kolar, Ingrid Fischer-Schreiber, Mario Röhrle, Barbara U. Schmidt, Theresa Schubert-Minski, Nina Wenhart



1 SAMY – Single Point of Access Semantic Media Repository Framework

(Nachfolgeprojekt zu „Technische und formale Konzeption digitaler Archive“, siehe Jahresbericht 2007)

Projektkoordination: Mario Röhrle, Katja Kwastek

Projektmitarbeit: Gabriele Blome, Philipp Haindl, Sandor Herramhof, Angela Puchner (07 – 11/2008),

Kooperationspartner: basis wien, Salzburg New Media Lab

Projektlaufzeit: 07/2008 – 12/2009

Projektziel: Erarbeitung und Implementierung eines Systems zur Archivierung von Medienkunst

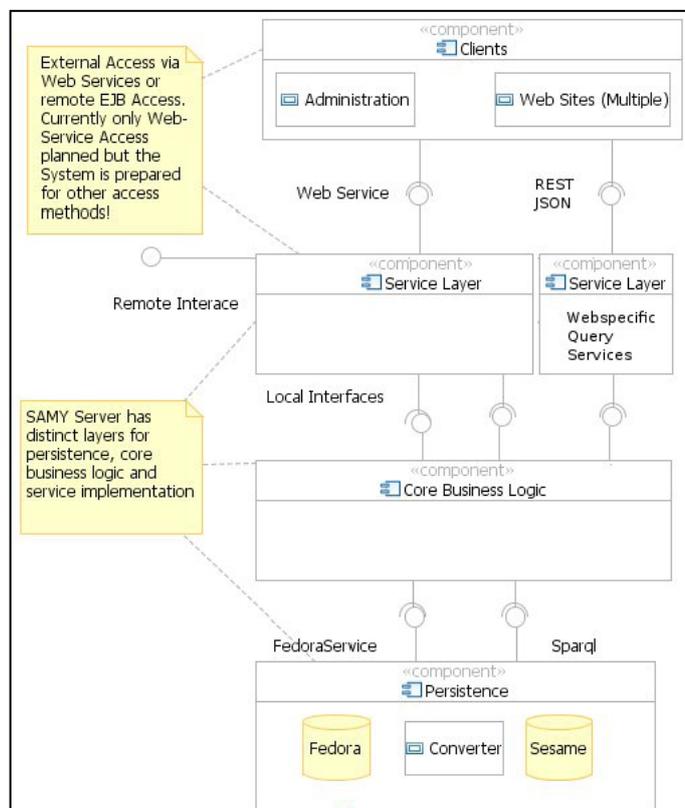
Projektbeschreibung

Das Projekt SAMY („Single Point of Access Semantic Media Repository Framework“) befasst sich mit typischen Problemstellungen historisch gewachsener Medienkunstarchive und entwickelt dafür einen generischen Lösungsansatz auf der Basis eines Open Source Software-Frameworks, das einerseits die Funktionen eines Asset Management Systems und andererseits die Verwaltung von semantischen Netzen auf Basis einer Ontologie unterstützt.

Archive zur Medienkunst und zur Gegenwartskunst allgemein, wie beispielsweise das Archiv der Ars Electronica in Linz oder des Kulturdokumentationszentrums basis wien besitzen heterogene, teilweise historisch gewachsene Datenstrukturen. Das Archiv besteht dabei in der Hauptsache aus einer Vielzahl von multimedialen digitalen Assets, sowie Texten, Datensätzen zu Personen, Institutionen etc., und komplexen Beziehungen zwischen diesen Entitäten. Die physikalischen (realen) oder digitalen Objekte und ihre Metadaten werden dabei üblicherweise in unterschiedlichen Ablagesystemen und/oder Datenbanksystemen verwaltet.

Um einheitliche Zugänge zur Bearbeitung und Vermittlung, und einheitliche Verfahren zur Langzeitarchivierung zu schaffen sowie eine größtmögliche Interoperabilität zu ermöglichen, bedarf es einer Medienkunstarchiv-Plattform, in die bestehende und neue Archive integrierbar sind. Die Vereinheitlichung archivübergreifender Eigenschaften ist dabei genauso wichtig wie die Berücksichtigung spezieller Eigenheiten eines Archivs.

Das Ziel von SAMY besteht in der Konzeption, Erstellung, Implementierung und Evaluation eines generischen Software-Frameworks für Medienkunstarchive. Da vorhandene Systeme beide Anforderungen nicht optimal erfüllen, hat sich das Projekt zum Ziel gesetzt eine bestehende Open Source Lösung für Medienmanagement (Fedora) zu erweitern um einen „Single Point of Access“ für die Verwaltung und den Zugriff auf sowohl Medienassets als auch (semantische) Metadaten zu realisieren.



SAMY wird als Kooperationsprojekt zwischen der basis wien, Salzburg New Media Lab (SNML) und dem LBI entwickelt. Das LBI erstellte das inhaltliche Konzept, übernahm die Entwicklung der Persistenzschicht

(Datenhaltung) und trug einen maßgeblichen Anteil an der inhaltlichen Entwicklung der Ontologie. In Verantwortung der Basis Wien liegt insbesondere die technische Konzeption und Umsetzung des Datenmodells (Ontologie). Beim SNML liegt die Projektleitung des Gesamtprojekts sowie die Spezifikation, Konzeption und Entwicklung des Admin-Clients als Administrations- und Eingabeinterface, welcher zugleich ein einfaches Navigieren durch den Datenbestand und die semantischen Konzepte ermöglicht.

Aufgrund der Anforderungen des Projekts kommt in SAMY einer klassischen Vierschichtarchitektur zum Einsatz, mit Presentation Layer, Application Service Layer, Business Layer und Persistence Layer (mit Database Layer).

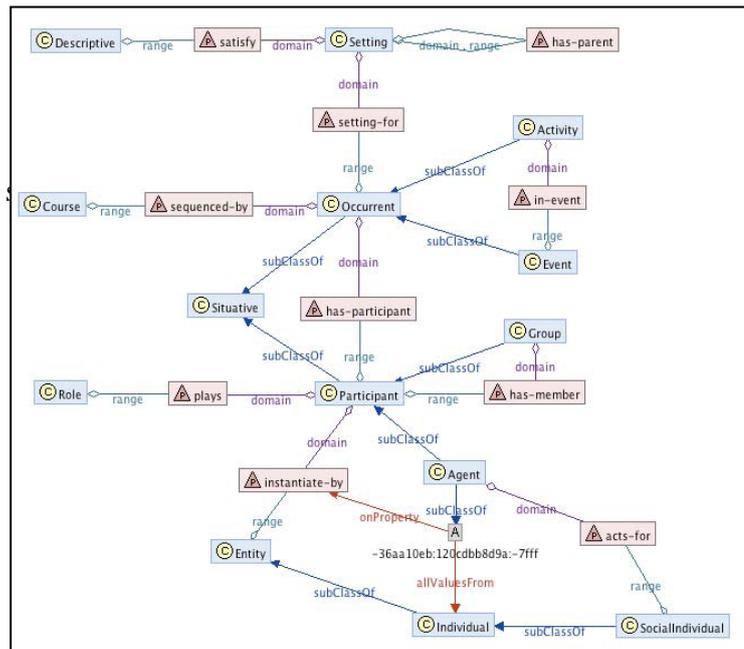
Projektverlauf und Zwischenergebnisse

Als Fortführung des Forschungsprojekts „Technische und formale Konzeption digitaler Archive“ (siehe Jahresbericht 07) wurde nach einer Vorbereitungs- und Übergangsphase mit der Arbeit an SAMY im Juli 2008 begonnen. Die Gesamtlaufzeit des Projektes erstreckt sich dabei über 18 Monate bis zum Dezember 2009.

Im Jahr 2008 wurden umfangreiche Use Cases erstellt, die den abzubildenden Workflow innerhalb des Admin-Clients und die hierfür vom System bereitzustellenden Daten beschreiben.

Darauf aufbauend wurde ein Datenmodell (Ontologie) entwickelt, das so unterschiedlichen Nutzungsanforderungen

wie Langzeitarchivierung, Online-Access für unterschiedliche Benutzergruppen und der wissenschaftlichen Beschreibung medienkünstlerischer Arbeiten gerecht wird.



Die Arbeitsschwerpunkte im Jahr 2009 lagen seitens des LBI neben der Finalisierung der Persistenzschicht auf der Implementierung architekturspezifischer Software-Patterns, um eine bessere Modularisierung und damit Wartbarkeit über die Projektlaufzeit hinaus zu gewährleisten. Im Zuge der Qualitätssicherung wurden aktuelle Werkzeuge zur automatischen Codeanalyse und kontinuierlichen Integration in den Entwicklungszyklus eingeführt. Auf Komponentenebene wurden weitere Möglichkeiten zur Datenabfrage aus dem System implementiert, die einen einfacheren Zugang auch auf technischer Ebene für die Entwickler ermöglichen und damit den Einstieg für externe Entwickler erleichtern.

Eines der Projektziele von SAMY im Hinblick auf Nachhaltigkeit und Erweiterbarkeit ist es, das SAMY Framework als Open Source Lösung anzubieten. Deshalb wurden bereits frühzeitig Maßnahmen zur Qualitätssicherung im Softwareentwicklungsprozess und bei der Dokumentation des Codes ergriffen.

Resultate und Perspektiven

Mit der im Februar 2009 erfolgten Finalisierung der Persistenzschicht steht dem Projekt eine einheitliche technische Komponente zur semantischen Datenpersistierung als auch –abfrage zur Verfügung. Basierend auf der bereits erstellten und fachlich verfeinerten Ontologie können damit beliebig komplexe Abfragen gegen das System gerichtet werden.

Ein weiterer wichtiger Meilenstein aus technischer Sicht war die Finalisierung der Komponente zur Erzeugung von Domainobjekten zur Laufzeit, wodurch in der gesamten Softwarearchitektur mit einheitlichen, typisierten Datenobjekten gearbeitet werden kann, die von den spezifischen Anforderungen der Persistenzschicht unabhängig ist. Damit ist trotz des verwendeten komplexen Datenmodells kein spezielles Fachwissen seitens potentieller weiterer Entwickler nachfolgender Komponenten mehr notwendig und eine nachhaltige Weiterentwicklung und Wartung erleichtert.

Durch die Entwicklung einer Komponente zur semi-automatischen Generierung von Abfragen aus SAMY basierend einer projektspezifischen Syntax konnte die Entwicklungszeit von semantischen Abfragen für die definierten Anwendungsszenarien nachhaltig verkürzt werden.

Die erste Projektphase wird mit dem produktiven Einsatz des Frameworks bei basis wien, mit der Erstellung der Abschlussberichte und mit dem Open Source Deployment der entwickelten Softwarekomponenten und Dokumente abgeschlossen. Viele der in der Konzeptionsphase v. a. durch das LBI eingebrachten Ideen werden voraussichtlich erst in einer späteren Phase umgesetzt werden können. Dazu werden mit den Partnern und anderen Medienkunstarchiven (z. B. Ars Electronica Archiv, Haus der Kulturen der Welt, Kunstuniversität Linz, Universität Mozarteum Salzburg) Gespräche über eine Fortsetzung der Forschungs- und Entwicklungsarbeiten geführt, die auf die nachhaltige Weiterentwicklung des Open Source Projekts abzielen und einen Fokus auf der Erweiterung der Konzepte zur Integration von Communitys haben (Social Media Art Archive).

2 Bewahrung des Material- und Datenbestands der Ars Electronica



Archiv der Ars Electronica

Projektleitung: Gabriele Blome (seit 11/07)
(zuvor Günther Kolar (bis 09/08), Ingrid Fischer
(bis 04/08))

Projektmitarbeit: Mario Röhrle, Barbara U.
Schmidt, Nina Wenhart (bis 08/08), Theresa
Schubert-Minski (10/08), Ulrike Pimminger (03-
04/09), Katerina Galani (07-10/08)

Projektlaufzeit: 09/2006-10/09

Projektziel: Verbesserung der Lagerungs- und
Zugangsbedingungen des Material- und
Datenbestandes der Ars Electronica

Projektbeschreibung

Ziel des Projektes war es, die Ars Electronica bei der Bewahrung und Katalogisierung des Archivbestandes und im Hinblick auf Fragen der Langzeitarchivierung zu unterstützen.

Das Archiv der Ars Electronica verfügt über einen umfangreichen Korpus audiovisueller Datenträger, Printmedien und Einreichunterlagen, vornehmlich aus den Einsendungen zu dem seit 1987 stattfindenden Prix Ars Electronica. In technischer Hinsicht beinhaltet das Archiv potentiell alle handelsüblichen Audio- und Videodatenträger der letzten dreißig Jahre. Inhaltlich handelt es sich größtenteils um Dokumentationen künstlerischer Arbeiten bzw. (im Falle der Einreichungen zu den Prix-Kategorien Digital Music und Computer-Animation) um Kopien der Werke. Darüber hinaus hat die Ars Electronica den umfangreichen Bestand hauseigener Video- und Audiodokumentationen in das Archiv integriert, sowie zahlreiche Fotografien (hauptsächlich Festivaldokumentationen).

Im Rahmen des Forschungsprojekts »Betriebssystem Ars Electronica« (Projekt III 1, S. 70) entstand zudem im LBI eine umfangreiche Sammlung an Printmaterial zum Festival (Programme, Pressespiegel, Prix Ausschreibungen, Flyer etc.). Sie umfasst den Zeitraum von 1979, dem Gründungsjahr der Ars Electronica, bis zur Gegenwart und leistet einen wichtigen Beitrag zur Kontextualisierung des o. g. Bestandes.

Projektverlauf

Erfassung

Das Projekt bestand aus mehreren Teilprojekten. Zunächst wurde die Erfassung des Bestandes in Angriff genommen, wobei der Fokus darauf lag, die im Festivalbüro und im Futurelab vorhandenen Datenträger in Listen zu erfassen. Bei der Umbettung des Archivbestandes im Frühjahr 2009 unterstützte das LBI die Ars Electronica bei der Inventarisierung des Bestandes.

Digitalisierung/Migration

Ein Teilprojekt beschäftigte sich mit der Archivierung von Webseiten. Um eine Grundlage für die künftige Vorgehensweise im Hinblick auf die Archivierung der von KünstlerInnen im Kontext des Prix Ars Electronica eingereichten Webseiten zu schaffen, wurden die in der Kategorie Net Art im Jahr 2006 eingereichten Webseiten beispielhaft archiviert.

Außerdem wurde 2006-2007 ein Großteil der bis 2003 eingereichten CDs und DVDs migriert und systematisch erfasst, um einem potentiellen Verlust der auf DVD und CD-ROM gespeicherten Daten durch einen Verfall der Trägerschichten vorzubeugen.

Aufbewahrung des Archivguts

Das LBI beriet die Ars Electronica 2007/2008 im Hinblick auf die fachgerechte Aufbewahrung des Archivguts, das bis zum Umzug in den Neubau in einem nicht klimatisierten Raum untergebracht war, der für eine dauerhafte Lagerung von Medien nicht geeignet war. Um zu einer verbesserten Situation beizutragen, beauftragte das LBI Ende 2007 Andreas Weisser, Restaurator für AV-Medien, mit der Ausarbeitung einer Expertise zur Aufbewahrung des Archivguts. Die Ars Electronica passte gemäß der Expertenempfehlung die Bauplanung für den Archivraum in ihrem Neubau insofern an, als die Klimatisierung des Archivs nun von jener der Ausstellungsräume getrennt wurde. Die empfohlene getrennte Lagerung von Printmaterial und AV-Datenträgern mit einer eigenen Klimatisierung für letztere konnte leider nicht umgesetzt werden. Mitarbeiterinnen des LBI wirkten im Frühjahr 2009 an der Umbettung des Archivbestandes mit.

Für eine sachgerechte Inventarisierung, Handhabung und ggf. auch Restaurierung des Bestandes sind darüber hinaus erhebliche Mittel für Verpackungsmaterial, Equipment und Personal erforderlich, die jedoch nur zum Teil aus dem laufenden Budget der Ars Electronica finanzierbar sind, so dass die Akquise zusätzlicher Mittel notwendig ist. Das LBI verfasste daher im Sommer 2008 nach einem Aufruf des Programms „Netzwerk Initiative Kulturelles Erbe“ (NIKE) eine Interessensbekundung und kalkulierte den Forschungs- und Mittelbedarf für ein solches Projekt. Das geplante Programm des Bundesministeriums wurde jedoch bis heute nicht ausgeschrieben.

Digitale Langzeitarchivierung von Video- und Audiobändern

Die Ars Electronica hat im Herbst 2008 mit der Digitalisierung von Festivalaufzeichnungen aus den Beständen des ORF begonnen und digitalisiert nun die hauseigenen AV-Produktionen und Aufzeichnungen der Festivals im Digital Video Standard. Das LBI hat den Partner im Hinblick auf die Erfassung von Metadaten beraten. Es erfolgte eine Abstimmung bezüglich der Erfassung des Materials und seiner Beschreibung zwischen beiden Institutionen, um zu gewährleisten, dass künftig alle Daten in einem gemeinsamen System erfasst und verwaltet werden können.

Die vom LBI empfohlene und für eine digitale Langzeitarchivierung des Bestandes an AV-Medien erforderliche unkomprimierte Digitalisierung würde große Speicherkapazitäten erfordern. Bei sensiblen Bändern sollte sie zudem von einem Experten/einer Expertin vorgenommen werden. Eine umfassende und fachgerechte Langzeitarchivierung erfordert daher zusätzlich erhebliche Mittel für Personal und Infrastruktur.



ERSCHLIESSUNG

Metadaten, Taxonomien und digitale Quellen

Damit umfangreiche Datenbestände für die wissenschaftliche Recherche nutzbar werden, ist ihre Erschließung durch Metadaten notwendig. Drei Strategien kommen dabei zur Anwendung: die Anreicherung vorhandener Datenbestände mit besseren Metadaten, die Erstellung von semantischen Datenmodellen für neue bzw. für die Systematisierung vorhandener Bestände sowie die Schaffung von Interoperabilität mit anderen Archiven für eine übergreifende Darstellung und Recherche. Diese Strategien sind Grundlage der Konzeption eines generischen, erweiterbaren und modularen Datenbankschemas für Medienkunstarchive.

▼ PROJEKTE ERSCHLIESSUNG

- ▶ METADATEN IM KONTEXT VON ONLINEDATENBANKEN
Günther Kolar



Publikation

- ▶ TAXONOMIEN ZUR MEDIENKUNST
Katja Kwastek, Günther Kolar, Ingrid Spörl, Heike Helfert



Development



Online



Bericht

- ▶ ANGEWANDTE GRUNDLAGENFORSCHUNG: NETZPIONIERS.AT
Gunther Reisinger, Dieter Daniels, Mario Röhrle
Kooperationspartner: Karl-Franzens-Universität Graz



Development



Online

1 Metadaten im Kontext von Onlinedatenbanken

Projektleitung: Günther Kolar (seit 10/2008 in Bildungskarenz, Weiterführung des Projekts)

Projektlaufzeit: 10/2006 – 12/2009

Projektziel: Publikation (Dissertation)

Projektbeschreibung

Onlinedatenbanken, also inhaltlich oder bezüglich der abgelegten Formate konsistente Mengen an Informationsressourcen, sind ein wesentlicher Teil des World Wide Web. Diese oft sehr großen Informationsmengen benutzbar zu gestalten ist eine wichtige Voraussetzung für einen effizienten Umgang mit Information. Für alle Funktionen und Anwendungen der Informationssuche, die dem Benutzer angeboten werden, ist die Auszeichnung mit Metadaten eine unbedingte Voraussetzung.

Ziel dieser Arbeit ist die Erstellung eines Modells für die Planung und Konzeption von Funktionen zur Unterstützung der Suche, Navigation, Auswahl und Bewertung von Inhalten aus Onlinedatenbanken.

Um eine genaue Abschätzung der Möglichkeiten der den Informationsressourcen zugefügten Metadaten treffen zu können, werden zuerst die Eigenschaften, Standards, Formate und Darstellungen von Metadaten analytisch betrachtet.

Wichtig ist die syntaktische und semantische Interoperabilität, die neben der Maschinenlesbarkeit auch eine Maschineninterpretierbarkeit ermöglicht. So werden die Voraussetzungen für eine automatisierte Verarbeitung verbessert. Aus den formalen Rahmenbedingungen für die Erstellung von digitalen Langzeitarchiven, sowie aus den Anforderungen hinsichtlich der Vertrauenswürdigkeit von digitalen Archiven, ergeben sich weitere Notwendigkeiten. Über Taxonomien und andere Begriffssysteme können die Metainformationen strukturiert hinzugefügt werden (vgl. Projekt II 2, S. 64).

Die ausgewählten Standards und Darstellungen der Metainformationen können beispielsweise in die Verbesserung/Verfeinerung der Navigation, des Labeling, des Filtering oder der Suche einfließen.

Auch für die Langzeitarchivierung digitaler Daten sind entsprechende Metadaten unabdingbar: Diese zielen hauptsächlich auf die Beschreibung der verwendeten Formate und der ursprünglichen Systemumgebung ab. Mit diesen Informationen soll ein Lesen und Interpretieren der Daten auch in der Zukunft ermöglicht werden.

Projektverlauf

Die wesentlichen Impulse für dieses Projekt lieferte die theoretische Begleitung der Entwicklungsarbeit am Ars Electronica Online-Archiv (Projekt V 1, S. 96). Im Sinne angewandter Grundlagenforschung wurden die Forschungen am Beispiel des Ars Electronica Online-Archivs evaluiert, die Forschungsergebnisse fließen wiederum in die Arbeit an der Verbesserung dieses Archivs ein.

Nach Vorarbeiten im Jahr 2006 wurde 2007 ein detailliertes Forschungskonzept erstellt und Schwerpunkte sowie Struktur der geplanten Dissertation auf der Basis umfangreicher Recherchearbeiten erstellt. Im September 2007 erfolgte eine Fokussierung auf den Themenkomplex Metadaten. Im Jahr 2008 und 2009 wurde die Arbeit verfasst.

Gliederung der Arbeit:

Einleitung

Digitalisierung und Vernetzung sind die wesentlichsten Faktoren der Veränderungen im aktuellen Umgang mit Information und Wissen. Die Einleitung gibt einen Überblick über den Stand der Technik, in Bezug auf das Zusammenspiel von Metadaten und Anwendungen bei Onlinedatenbanken, bildet den Ausgangspunkt für die weiteren Betrachtungen.

Metadaten für Onlinedatenbanken

Beginnend mit der allgemeinen Definition von Metadaten, den Arten von Metadaten, werden spezielle Anforderungen im Kontext von Onlinedatenbanken analysiert.

Metadatenformate

In diesem Kapitel wird der Nutzen und die Notwendigkeit von normierten und standardisierten Metadatenformaten diskutiert und die Entwicklung von Formaten für die Speicherung von Metainformationen geschichtlich betrachtet. Die exemplarische Betrachtung einiger gängiger Formate zeigt die Möglichkeiten auf, die mit den jeweiligen Standards geschaffen wurden.

Darstellung der Metadaten

Um den Nutzen der Metadaten zu optimieren, sind entsprechende syntaktische Darstellungen zu wählen, die semantische Eindeutigkeit, Interoperabilität und Maschinenlesbarkeit gewährleisten. Ein Beispiel dafür ist die Darstellung der Daten mittels RDF (Resource Description Framework), eine der wesentlichen Voraussetzungen für die Realisierung des „Semantic Web“. Die Darstellung der Daten des Dublin Core kann durch die Berücksichtigung von standardisierten Qualifiern vereinheitlicht werden.

Anwendungen von Metadaten

Funktionen und Anwendungen von Onlinedatenbanken, die den Benutzer bei der Suche, Navigation und Bewertung unterstützen, sind das Ziel der in den vorigen Kapiteln beschriebenen Maßnahmen. Dieses Kapitel klassifiziert Typen von Metadaten anhand ihrer Wirkungsbereiche. Funktionen, die eine Verbindung zu anderen Bereichen im World Wide Web schaffen, sind ein Typ. Der zweite Typ operiert nur auf den bereitgestellten Daten einer Onlinedatenbank, während der dritte Typ für den Benutzer nicht sichtbar ist, da er lediglich der Organisation und Verwaltung der Daten dient.

Vorgehensmodell

Nach der Beschreibung der Voraussetzungen und Möglichkeiten in den vorigen Kapiteln, wird nun ein Vorgehensmodell für die Erstellung von Onlinedatenbanken, mit dem besonderen Fokus auf eine für den Benutzer komfortable Benutzung dieser Datensammlungen vorgeschlagen. Eine Diskussion der relevanten Fragestellungen erläutert alle wesentlichen Aspekte auch für zukünftige Lösungen bei der Bereitstellung von Information mittels Onlinedatenbanken.

Günther Kolar ist seit Oktober 2008 karenziert bzw. geringfügig für das LBI tätig. Die Dissertation wird bis Dezember 2009 fertig gestellt.

2 Taxonomien zur Medienkunst

Projektleitung: Katja Kwastek

Projektmitarbeit: Günther Kolar (Programmierung), Ingrid Spörl (Verschlagwortung, Aufarbeitung, Forschungsbericht), Heike Helfert (Entwicklung Taxonomie Hybrid, Verschlagwortung), Nicole Sudhoff (Verschlagwortung)

Projektlaufzeit: 10/2006-09/2009

Projektziel: Forschungsberichte, Metadaten für Archiv der Ars Electronica, Tools zur Anwendung der Taxonomie, Visualisierung

Projektbeschreibung

The screenshot shows a web-based interface for assigning keywords. On the left, under 'ausgewählte Schlagwörter', there are several categories with their respective sub-terms: 'form of artwork' (installation), 'range of artwork' (stand-alone), 'interaction partners' (human->human (audience interaction), human->computer), 'the visitor (performer) does' (explore, control), 'the work (project) does' (serve as an instrument/tool, enable/invite communication, transform), 'media' (computer graphics/animation, monitor/display, electronic sound, speakers), and 'processing technology' (motion capture). On the right, under 'Schlagwörter zuordnen', there is a list of checkboxes for each of these terms. The checked items are: 'installation', 'stand-alone', 'human->human (audience interaction)', and 'human->computer'. A 'save' button is at the bottom.

Eingabeinterface Taxonomie interaktive Kunst

Eine mögliche Strategie der Generierung von Metadaten (siehe Projekt II 1, S. 62) besteht in der Anwendung von Taxonomien. Die Relevanz derartiger Taxonomien wird im Rahmen dieses Projektes evaluiert, das im Sinne angewandter Grundlagenforschung beispielhaft anhand zentraler Datenbestände des Ars Electronica Archivs durchgeführt wird. Die wissenschaftliche Erarbeitung von Taxonomien dient damit einerseits der Erstellung und Evaluierung eines differenzierteren

Vokabulars für die Beschreibung des heterogenen Felds der als »Medienkunst« bezeichneten Kunstformen. Ihre Anwendung auf größere Datenbestände soll zudem der Auffindbarkeit und Visualisierung derselben in Online-Angeboten dienen. Neben der – auch retrospektiven – Verschlagwortung durch FachwissenschaftlerInnen wird erprobt, inwieweit die kollaborative Verschlagwortung - in diesem Fall durch einreichende Künstler – durch strukturierte Taxonomien profitieren kann.

Projektverlauf

Interaktive Kunst

Auf Grundlage der Recherche und Evaluierung bestehender Begriffssysteme wurde eine Taxonomie zur Verschlagwortung Interaktiver Kunst entwickelt und in das Administrations-Interface des Prix Ars Electronica integriert. 2007 wurde die Taxonomie im Rahmen der Sichtung und Verschlagwortung der 350 in diesem Jahr in der Kategorie »Interaktive Kunst« des Prix Ars Electronica eingereichten Arbeiten evaluiert und modifiziert. 2008 wurde die Taxonomie im Rahmen einer retrospektiven Verschlagwortung der seit 1990 prämierten Arbeiten angewandt und weiter ausgearbeitet. Zudem wurde die Taxonomie in den Einreichprozess zum Prix Ars Electronica integriert, so dass seit dem Einreichprozess zum Prix Ars Electronica 2008 die KünstlerInnen ihre Arbeiten selbst verschlagworten und die Taxonomie erweitern können. Im Jahr 2009 wurde die Taxonomie um Begriffsdefinitionen ergänzt, die gewonnenen Daten ausgewertet (siehe Forschungsbericht) sowie in Form einer Themenlandschaft und einer Facettensuche visualisiert (siehe Projekte IV 7 und IV 10, S. 89 und 93).

Hybrid Art

Im Winter 2007/08 wurde durch Heike Helfert anhand der Einreichungen aus dem Jahr 2007 eine vergleichbare Taxonomie für die Kategorie *Hybrid Art* entwickelt und ebenfalls in das Einreichformular integriert. In diesem Prozess wurden zahlreiche Arbeiten gesichtet und ca. 250 Einreichungen

verschlagwortet. Im April 2008 führte Heike Helfert im Rahmen der Sichtung der in diesem Jahr in die Kategorie Hybrid Art eingereichten Arbeiten analog zur Arbeit an der Kategorie Interaktive Kunst 2007 die Verschlagwortung weiter. Da die eingereichten Arbeiten in diesem Jahr auch bereits von den KünstlerInnen selbst verschlagwortet wurden, konnte so ein Vergleich von wissenschaftlicher Verschlagwortung und Verschlagwortung durch die KünstlerInnen vorgenommen werden (siehe Forschungsbericht).

Digital Musics

Für die Kategorie Digital Musics wird seit dem Einreichprozess zum Prix Ars Electronica 2008 die Möglichkeit der freien Verschlagwortung durch die KünstlerInnen angeboten, um eine Auswertung dieser unhierarchisierten Schlagwortsammlung zu ermöglichen.

Resultate und Perspektiven

Die entwickelte Taxonomie zur Interaktiven Kunst ist ein wichtiger Beitrag zur näheren Differenzierung der unter dem Begriff 'Interaktive Kunst' subsumierten künstlerischen Arbeiten.

Von den zum Prix Ars Electronica in der Kategorie Interactive Art eingereichten Arbeiten liegt nun eine ausführliche Verschlagwortung sämtlicher Einreichungen aus den Jahren 2007 und 2008 sowie sämtlicher jeweils 15 Gewinnerprojekte aus den Jahren 1990-2009 vor. Diese Daten bilden einen wichtigen Bestandteil der inhaltlichen Erschließung des Archivbestandes der Ars Electronica.

Ein besonderer Fokus der entwickelten Taxonomie liegt auf der Beschreibung der Interaktionsprozesse selbst und ihrer ästhetischen Wirkung. Ein wichtiges Forschungsergebnis in diesem Zusammenhang war die Erkenntnis, dass für interaktionsästhetische Kategorien eine Beschreibung in Verbform der üblichen Formulierung von substantivischen Schlagworten vorzuziehen ist. Zudem wurde die Taxonomie in vier ‚Perspektiven‘ (formal, ästhetisch, technisch, kontextuell) gegliedert, und damit deutlich gemacht, dass jedes Klassifizierungssystem im Kontext der ihm zugrunde liegenden Forschungsfragen zu betrachten ist. Es liefert ein Beschreibungsmodell als wichtige Verständigungs- und Diskussionsgrundlage, ohne jedoch eine vermeintliche Objektivität oder universelle Gültigkeit zu beanspruchen.

Auch wenn ein Vokabular zur Beschreibung von Medienkunst ein grundlegendes Instrumentarium zur Erforschung von Strategien, Tendenzen und Charakteristika dieser Kunstform darstellt, so zeigt sich doch gleichzeitig deutlich, dass die Erstellung einer einmal erarbeiteten und dann festzuschreibenden, normativen Taxonomie weder den Werken noch der Forschungsarbeit gerecht wird.

Es stellt sich daher die Frage, wie die aus geisteswissenschaftlicher Perspektive als Notwendigkeit erachtete Flexibilität sowohl des Arbeitsprozesses als auch der daraus resultierenden Schlagwortsysteme mit der informatischen Implementierbarkeit der Taxonomie sowie einer statistischen Vergleichbarkeit der erhobenen Daten verbunden werden kann.

Diese Problemstellung wurde als zukünftige Aufgabe im Rahmen des Archivframeworks SAMY (siehe Projekt I 1, S. 56) identifiziert, das durch die Implementierung semantischer Technologien und die Integration von SKOS (Simple Knowledge Organisation System) die Einbindung veränderlicher Begriffssysteme erlaubt. Die Implementierung dieses Systems würde es ermöglichen, durch entsprechende Suchinterfaces eine detaillierte Evaluation möglicher Clusterungen (Zusammenführung unterschiedlicher Schreibweisen, Zuordnung von Detailbegriffen zu vorhandenen Oberbegriffen etc.) durchzuführen und auch hinsichtlich der Repräsentation komplexer Begriffssysteme entsprechende Visualisierungen zu entwickeln.

Die Forschungsberichte zum Projekt sind online auf der Website des LBI veröffentlicht.

Siehe auch: Katja Kwastek: Classification vs. Diversification – the value of taxonomies for new media art, in: Peter Gendolla, Jörgen Schaefer (Hg.): Beyond the Screen, Bielefeld: transcript 2010 (im Druck)

3 Angewandte Grundlagenforschung: «netzpioniere.at»

Projektleitung: Gunther Reisinger, Dieter Daniels

Projektmitarbeit: Mario Röhrle, Nina Fuchs, Robert Sakrowski, Julia Lehner

Projektlaufzeit: 01/2007 – 12/2009

Kooperationspartner: Digitalisierungszentrum der Universitätsbibliothek KFU Graz | Zentrum für Informationsmodellierung der KFU Graz | Institut für Kunstgeschichte KFU Graz

Projektziel: Publikation / Online-Quellen-Edition zu netzbasierter Kunst

Projektbeschreibung

In den frühen 1990er Jahren, als das Internet im öffentlichen Bewusstsein noch kaum präsent war, entstanden, neben der »net.art« im engeren Sinne, von KünstlerInnen und ProgrammiererInnen gemeinsam entwickelte Netzprojekte, die man mit dem heute aktuellen Begriff »Communities« bezeichnen kann. Über den kunstimmanenten Horizont hinaus liegt ihre medienhistorische Bedeutung darin, wesentlich zur gesellschaftlichen Implementierung von Online-Medien beigetragen und zugleich ihre politische Dimension antizipiert zu haben. Technische Machbarkeit, künstlerische Konzepte und sozial-kommunikative Innovation waren hier noch eng verbunden, oberste Regel war die Autonomie außerhalb jeglicher kommerzieller oder staatlicher Kontrolle. Die historische Bedeutung dieser Netzpioniere wird durch die heutige Situation (Stichwort Web 2.0) umso deutlicher. Dennoch erachtet sich kein Institutionstypus für ihre Erhaltung und Archivierung zuständig, die Arbeiten fallen durch das Raster der kulturellen Gattungen und werden weder von Bibliotheken noch Museen oder Medienarchiven erfasst.

Auch vor diesem Hintergrund des »Digital Cultural Heritage«-Gedankens versteht sich das Projekt als kunstwissenschaftliche und softwaretechnische Aufbereitung sowie als auf den Medien- und Kunstkontext der Zeit bezogene inhaltliche Revision früher künstlerischer Netzprojekte. Der Schwerpunkt liegt damit nicht nur auf einzelnen Netzkunstwerken, sondern auf der frühen Community-Bildung. Die Bündelung solcher Pionierprojekte in Österreich legt eine erste Stufe der Untersuchung auf nationaler Ebene nahe.

Anhand der exemplarischen Wiederveröffentlichung und der kunstwissenschaftlichen Dokumentation der netzbasierten Künstler-Kollaborationen »THE THING Vienna« (1993–2004), »THE THING New York« (1991–2004) sowie der Aufarbeitung der Frühphase der »public netbase« (1994–2006) und ausgewählter Werke der Künstlergruppe »etoy« (1994–dato) werden quellenkritische Überlegungen (siehe Projekt III 2, S. 72) zu digitaler Netzkunst praktisch umgesetzt. Unter Einbindung der jeweiligen KünstlerInnen und OrganisatorInnen werden auf kunstwissenschaftlicher Ebene Fragen zu werkgerechter Dokumentation, Repräsentation und Musealisierung von genuin digitalen Kunstwerken im digitalen Medium diskutiert und hierfür praktische Lösungen entwickelt.

Projektverlauf

Der praktische Teil der Arbeiten umfasst die Übernahme, Erfassung und Digitalisierung von Werk- wie Quellenmaterial, deren Ablage im Digital Asset Management System (DAMS) und Re-Präsentation auf der Projektwebseite. Die dabei notwendigen Schritte umfassen im Besonderen die Entwicklung und Evaluation eines Workflows zur Digitalisierung von analog überlieferten Quellen und deren Anreicherung mit Metadaten und Einbringung der gewonnenen Daten in das DAMS sowie die Programmierung und das Design der Projektwebseite auf Basis des bestehenden CMS-Systems und deren Anbindung an das DAMS.

Die Migration von »THE THING Vienna« auf den Server des LBI, eine erste technische Restaurierung des Fallbeispiels »THE THING Vienna« und die Einrichtung einer internen Forschungsplattform (Mario Röhrle) im Jahr 2006 dienen als Grundlage der folgenden kunsthistorischen und informatischen Aufarbeitung. Im Jahr 2007 wurde mit der operativen Arbeit mit dem digitalen Asset Management-System begonnen. Zum Fallbeispiel »etoy« wurde zu zwei Werken dieser Künstlergruppe (»The Digital Hijack« und »Tanksystem 1.0«) eine detaillierte Archivsichtung in Zürich vorgenommen (Nina Fuchs) und ein Workflow

zur Übernahme sowohl digitaler wie artefaktischer Materialien aus den Archiven in Wien (Gunther Reisinger) und Zürich (Nina Fuchs) erarbeitet. Zum Fallbeispiel »public netbase« wurde nach der technischen Übernahme der Daten vom LBI und einer Strukturierung des Materials eine inhaltliche Fokussierung auf die Frühphase des Projektes (1995-1998) vorgenommen und eine prototypische quellengestützte Kontextualisierung verfasst (Clemens Apprich). Anhand der vollständigen Digitalisierung und Indizierung (Julia Lehner) einer ersten Tranche der artefaktischen Quellen zu zwei Werken von »etoy« wurde der konkrete Workflow zu Transformation, Archivierung, Indizierung und Re-Präsentation getestet und optimiert.

Weiters wurde anhand von prototypischen Kontextualisierungen (Nina Fuchs und Clemens Apprich) der geplante textbezogene Semantisierungs-Workflow (Semantische Auszeichnung, TEI-Codierung und die Einbindung der Online-Quellen) festgelegt.

Im Laufe des Jahres 2008 wurde der neu hinzugekommene artefaktische wie digitale Quellenbestand (THE THING New York) zu den Fallbeispielen semantisch indiziert, mit werkgerechten Metadaten versehen und in ein temporäres Datenbank-System überführt (Mario Röhrle, Julia Lehner). Im Sinne der Einbindung der KünstlerInnen und Mitwirkenden in den Kontextualisierungsprozess wurden zwischen April und August 2008 erste Interviews zur gestellten Problematik geführt (Nina Fuchs und Dieter Daniels). Danach wurde mit der konkreten Kontextualisierung der im Forschungsprojekt bearbeiteten Fallbeispiele begonnen. Über die Zusammenarbeit mit Wolfgang Staehle (New York), Max Kossatz (Wien) und Walter Palmethofer (New York/Wien) wurde der historische Webaufttritt von »THE THING New York« nunmehr vollständig restauriert und vorerst zu internen Forschungszwecken verwendet. Ebenso wurde über eine Kooperation mit dem Digitalisierungszentrum der KFU Graz 2008 die Gesamt-Digitalisierung der artefaktischen Bestände der Fallbeispiele „THE THING New York“ und „public netbase“ erreicht.

2009 wurde die Interviewreihe zu Ende geführt (mit Wolfgang Staehle, Konrad Becker, Robert Adrian X, Helmut Mark und dem belgischen Netzkunstduo »jodi«), rund 3500 Datensätze indiziert und relationiert (Robert Sakrowski, Heike Helfert, Severin Christl), ein Online-Visualisierungstool entwickelt (Dietmar Offenhuber) und die Werkrekonstruktionen zu THE THING New York, THE THING Vienna und einer Werkselektion des Künstlerduos »jodi« fertiggestellt. Weiters wurden sämtliche dem LBI zur Verfügung gestellten Archivalien (artefaktische Quellen, analoge und digitale Datenträger sowie analoge und digitale Videodokumentationen) in den Workflow integriert und sowohl zu Forschungs- als auch Publikationszwecken in spezialisierten Datenbank-Strukturen archiviert, indiziert und prozessiert.

Bis zum Ende des Jahres 2009 werden die Werkrekonstruktionen zu THE THING Vienna und »jodi« fertig gestellt und in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Informationsmodellierung online zur Verfügung gestellt.

Resultate und Perspektiven

Derzeit umfasst der Pool an prototypisch archivierten, digitalisierten und teils indizierten Quellen insgesamt 1177 ursprünglich analoge Artefakte und daraus abgeleitet 3241 Digitalisate (Assets).

Im Rahmen der Übernahme des Gesamtprojekts an das Zentrum für Informationsmodellierung in den Geisteswissenschaften an der Karl-Franzens-Universität Graz wurden bis Ende September 2009 sämtliche Datenbestände und Datenbankstrukturen nach Graz migriert, die dortigen Serverumgebungen integriert und unter der Domain *netpioneers.info* dauerhaft zu weiteren Forschungen zur Verfügung gestellt

Generell zeigt die im Jänner 2008 vorgenommene interne Evaluierung, dass die in Aussicht genommene Gesamtstrategie in enger Zusammenarbeit geisteswissenschaftlicher und informatischer Belange realisierbar, der Abgleich an der kunstwissenschaftlichen wie informatischen Praxis jedoch unerlässlich ist: Erst die konkrete Umlegung kunsttheoretischer Anforderungen in informatische Strukturen erlaubt die angestrebte konzeptuelle Annäherung von Theorie und Praxis. Im Speziellen sind einerseits Grundlagen auf technischer Seite der Speicher- und Re-Präsentationsmöglichkeiten multi-medialer Inhalte zu schaffen, andererseits sind auf beschreibend-kunstwissenschaftlicher Ebene fehlende Terminologien aus den Semantisierungsstrukturen abzuleiten und in den technischen Workflow zu integrieren.

Siehe Projektpublikation, S. 37

<http://www.netzpioniere.at>



ANALYSE UND KONTEXTUALISIERUNG

Diskursanalyse, Quellenkritik, Rezeptionsästhetik

Die vertiefende wissenschaftliche Analyse von Medienkunst und ihrer Kontextbedingungen erfolgt derzeit anhand von drei methodischen Zugängen: Quellenkritik, Rezeptionsforschung und Diskursanalyse. Diese geisteswissenschaftlichen Zugänge nutzen dabei die Erkenntnisse aus den Bereichen ‚Archivierung‘ und ‚Erschließung‘ und strukturieren sie zugleich.

▼ PROJEKTE ANALYSE UND KONTEXTUALISIERUNG

- ▶ **DISKURSANALYSE: BETRIEBSSYSTEM ARS ELECTRONICA**
Barbara U. Schmidt 
Publikation
- ▶ **QUELLENKRITIK: WERK, ABBILD UND QUELLE.
KUNSTHISTORISCHE KONTEXTE DER ARCHIVIERUNG,
DOKUMENTATION UND RE-PRÄSENTATION NETZKÜNST-
LERISCHER ARBEITEN**
Gunther Reisinger  
Publikation Konferenz
- ▶ **REZEPTIONSÄSTHETIK: ÄSTHETIK DER INTERAKTIVITÄT
IN DER DIGITALEN KUNST**
Katja Kwastek  
Publikation Konferenz
- ▶ **REZEPTIONSFORSCHUNG INTERAKTIVE KUNST I:
PRODUKTIONSVORSTELLUNGEN UND REZEPTIONSREALITÄT
IM KONTEXT DER ARS ELECTRONICA 2007**
Katja Kwastek 
Bericht
Kooperationspartner: Johannes-Kepler Universität Linz
- ▶ **REZEPTIONSFORSCHUNG INTERAKTIVE KUNST II:
DOKUMENTARISCHE SAMMLUNGEN ZU BLAST THEORY,
DAVID ROKEBY, TMEMA**
Katja Kwastek, Gabriella Giannachi, Caitlin Jones,
Lizzie Muller, Ingrid Spörl 
Online
Kooperationspartner: Daniel Langlois Foundation, Montreal;
University of Exeter; Mixed Reality Lab, Nottingham

1 Diskursanalyse: Betriebssystem ARS Electronica

Projektleitung: Barbara U. Schmidt

Projektlaufzeit: 04/2006-12/2009 (basierend auf Vorarbeiten von 10/2005-03/2006)

Projektziele: Buchpublikation

Projektbeschreibung

Dieses Forschungsprojekt untersucht die Institutionalisierung der Medienkunst am Beispiel der Ars Electronica in Linz. Besondere Beachtung finden dabei die Diskursfelder und die kulturellen, politischen und geografischen Kontexte, innerhalb derer sich die Institutionalisierung vollzieht.

Ein Korpus aus thematisch einschlägigen und nach chronologischen Kriterien geordneten Texten (Katalogbeiträge der Organisatoren und künstlerischen Leiter, zusätzlich Rückgriff auf Schlüsseltexte wie programmatische Reden bei Eröffnungen, Pressekonferenzen), die gedruckt oder in Filmdokumenten vorliegen, wird mit den Methoden der qualitativen Inhaltsanalyse auf signifikante Themen und Leitmotive hin analysiert. Für die Interpretation des Materials werden auch die jeweils relevanten kulturellen, politischen und lokalen Kontexte rekonstruiert, da diese historische und räumliche Verortung ein epistemologisches Feld bildet, das die Diskursstruktur und -praxis mitbestimmt (Kontextualisierungsfunktion). Gefragt wird weiterhin nach der Wechselwirkung zwischen den diskursiven Formationen und der institutionellen Entwicklung: Wie schlagen sich programmatische Schwerpunkte und Leitbilder in institutionellen Strukturen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen nieder und wie wirken sich diese umgekehrt legitimierend, stabilisierend oder auch ausgrenzend auf Themen und Leitbilder aus?



Eröffnung des Ars Electronica Center 1996

Die Untersuchung umfasst den Zeitraum von 1979, dem Gründungsjahr der Ars Electronica, bis zum Jahre 1999. Sie erlaubt damit eine diachrone Sichtung der Phasen der Entstehung, Institutionalisierung und Konsolidierung des Ars Electronica Festivals (Längsschnittperspektive). Vertiefend werden auch synchrone Betrachtungen einzelner Jahrgänge, die besonders von Wandlungen, Verdichtungen, Krisen geprägt sind, vorgenommen (Querschnittperspektive).

Projektverlauf

Im Jahr 2006 wurde mit der Material- und Literaturrecherche begonnen (Schwerpunkt: Medienkunst, historische Entwicklung der Stadt Linz im Hinblick auf die Entstehungsbedingungen der Ars Electronica, Entwicklungsphasen der Medienkunst). Parallel dazu fanden erste ausführliche Interviews mit ZeitzeugInnen statt. Zur Ars Electronica wurde eine Publikumsbefragung konzipiert, mittels Fragebogen durchgeführt und anschließend ausgewertet. Die Datenerhebung diente als Zugang zum Forschungsfeld und gab ersten Aufschluss über die Bezüge zwischen dem Festival und der Stadt Linz resp. der Linzer Bevölkerung.

Im Jahr 2007 wurde die Literaturrecherche fortgesetzt, wobei die Schwerpunkte nun auf Auswahl und Operationalisierbarkeit von Methoden lagen (Diskursanalyse, Qualitative Inhaltsanalyse, Institutionsanalyse). Als weitere Materialquelle wurde das Filmmaterial des Österreichischen Rundfunks zur Ars Electronica gesichtet (Zeitraum 1979-1986). Für die diskursanalytische Untersuchung wurde der Materialkorpus auf Basis von »Theoretical Sampling« bestimmt, zusammengestellt und mit der Aufarbeitung des erhobenen Quellenmaterials begonnen (Beschreibung und erste Kategorienbildung). Anschließend

wurden Kapitel 1. (Einführung) und Kapitel 2. (Vorgeschichte der Ars Electronica) des Forschungsprojekts verfasst.

Im Rahmen der Recherchen wurde ein umfangreiches Materialarchiv zur Ars Electronica angelegt (Pressemappen, Pressespiegel, Sonderpublikationen, Programme, Veranstaltungsankündigungen, u. ä.) und in Absprache mit den Projekten »netzpioniere.at« und »Ars Electronica Online-Archiv« eine übergreifende Indizierung entwickelt (siehe Projekt I 2).

2008 wurde der Materialkorpus weiter komplettiert durch Fortsetzung der Recherchen im ORF Landesstudio und weitere Interviews mit Zeitzeugen. Abgefasst wurde das 3. Kapitel des Forschungsprojekts. Außerdem wurde begonnen mit der Arbeit an einem Glossar zur Ars Electronica. Die Lexikonartigen Einträge skizzieren historische, institutionelle und diskursive Bezüge, die für die Entwicklung des Festivals von Bedeutung waren.

2009 wurden das 4. Kapitel des Forschungsprojekts verfasst, die restlichen Recherchen vorgenommen und mit der Ausarbeitung des Schlusskapitels begonnen. Dabei stellte sich heraus, dass zentrale Diskussionen und Entwicklungen um die Präsentation der Medienkunst im Rahmen der Ars Electronica vor allem in dem Zeitraum der Gründung des Ars Electronica Centers sowie der darauf folgenden Jahre fallen. Um diese programmatische Entwicklung angemessen darzustellen, wurde der Untersuchungszeitraum um einige Jahre gekürzt und auf 1979-1999 begrenzt. Damit wird der Schwerpunkt auf die Zeit der zunehmenden Musealisierung der Medienkunst bei gleichzeitigem Ausweichen ins Internet gesetzt.

Resultate und Perspektive

Die Adaption diskursanalytischer Modelle hat sich in Bezug auf dieses Forschungsprojekt als tragfähig erwiesen. Durch intensive Textanalyse ist es möglich, zunächst zentrale Begriffsfelder zu rekonstruieren. Die weitere Analyse, die die Aussagen interpretiert im Hinblick auf die Sprecher und den Kontext der Aussage ermöglicht es, genauer zu bestimmen, welche Konzepte von (Medien)Kunst, von Technologie und neuen Medien, welche Werte und Normen die jeweiligen Sprecher mit den Begrifflichkeiten verbinden. Das Erfassen der zugrunde liegenden Konzepte schließlich ermöglicht den Schritt von der Diskurs- zur Institutionsanalyse. Welche Leitideen sich durchsetzen, welcher Wettstreit und Wandel stattfindet, schlägt sich nieder in der Struktur des Festivals, in den Prozessen der Legitimierung, Regelbildung und Anordnung der Inhalte: kurz in ihrem Programm oder Betriebssystem.

Die mit dem Projekt verfolgte Analyse zeigt hier die Besonderheit der Ars Electronica auf: Während andere Festivals sowohl im Hinblick auf ihre Inhalte als auch auf die Programmatik meist sehr spezifisch ausgerichtet sind, verfügt die Ars über eine Vielfalt an Programmformaten, die entsprechend viele Inhalte aufgreifen und auf ein breites Spektrum an Interessen und Bedürfnissen eingehen. Nicht zufällig ergibt sich damit eine große Ähnlichkeit mit der Komplexität von Rundfunk oder Fernsehprogrammen, die ebenfalls eine Vielfalt an Themen und Zugängen anbieten. Die zentralen Aspekte dieses Programms erfasst man also nicht nur, indem man Einschlüsse und Ausgrenzungen analysiert. Mit Hilfe der Institutionsanalyse wird vielmehr untersucht, wie die Programmstruktur die gebotene Vielfalt in eine Ordnung bringt, die Unterscheidungen und Hierarchisierung hervorbringt.

- Bisher liegen Fassungen folgender Kapitel vor:
- Kap. 1 Methoden und Forschungsdesign
 - Kap. 2. Zur Vorgeschichte der Ars Electronica
 - Kap. 3. Entstehung und Aufbauphase von 1979 bis 1986
 - Kap. 4. Die Phase der Konsolidierung 1987-1995

Das 5. und letzte Kapitel mit dem Titel *Die Phase der Erhaltung und Ausweitung 1996-1999* wird im Januar 2010 abgeschlossen. Anschließend erfolgen Drucklegung und Publikation.

2 Quellenkritik: Werk, Abbild und Quelle. Kunsthistorische Kontexte der Archivierung, Dokumentation und Re-Präsentation netzkünstlerischer Arbeiten

Projektleitung: Gunther Reisinger
Projektlaufzeit: 5/2006 – 12/2009
Kooperationspartner: Institut für Kunstgeschichte, KFU Graz
Projektziel: Publikation (Habilitation)



Netzkunst: etoy: digital hijack

Projektbeschreibung

Das Forschungsprojekt stellt die Verbindung quellenkritisch-methodischer Fragen der Kunstwissenschaft mit der medienkünstlerischen Kategorie »net.art« als genrebezogenem Fallbeispiel her. Im Gegensatz zu ursprünglich analoger, digitalisierter Kunst verlässt die »net.art« während Archivierungs- und Dokumentations- und Kontextualisierungsszenarien genealogisch nicht ihr Produktionsmedium und stellt

demnach einen vereinheitlichenden Hybrid von Werk, Archivierung und Re-Präsentation im werkeigenen Medium (digitales Netz) dar.

Die angestrebte interdisziplinäre Kombination von Methoden (Kunstwissenschaft, Musikwissenschaft und Informatik) dient beispielhaft zur Erörterung neuer kunsthistorischer Analyse- und Beschreibungsmuster zu aktuellen medienkünstlerischen Formen und deren digitalen Quellen. Spezielle kunst- und medienimmanente Eigenschaften der »net.art« ermöglichen die Erarbeitung flexibler kunstwissenschaftlicher Kategorisierungen (kunsthistorische Anleihen und mediale Konstitutionen).

Von dieser theoretischen Setzung ausgehend, wird in dem Forschungsprojekt sowohl die international wie interinstitutionell angestrebte Entwicklung und Synchronisation von werkgerechten Metadatenstrukturen (Archivierung und Re-Präsentation von »net.art«) als auch die ebenfalls ausstehende Neukonfiguration des kunstwissenschaftlichen Begriffskanons zu aktuellster Medienkunst (im Speziellen zu netzbasierter Kunst) erörtert. Die kunstwissenschaftliche Methodik der Werkbeschreibung und die Archivierung, Dokumentation und Re-Präsentation netzbasierter Kunstformen in digital vernetzten Medien bilden eine sowohl terminologische wie methodische Einheit.

Quellenkritische Fragen werden u. a. im Rahmen des angewandten Projekts »netzpioniere.at« bearbeitet: Als praxisbezogener Abgleich der theoretischen Überlegungen werden frühe österreichische Netzkunst und Netzaktivismen (teilweise bereits offline) kontextualisiert und zu kunstwissenschaftlichen Forschungszwecken online re-präsentiert. Unter Einbindung informatischer Auszeichnungsstrukturen (XML, TEI) liefern diese quellengestützten Kontextualisierungen einerseits die Grundlage zu weiteren kunstwissenschaftlichen Forschungen und werden andererseits durch die erfolgte semantische Indizierung die Terminologienfindung datenbanktechnisch unterstützen.

Projektverlauf

Im Juni 2006 wurde mit der Konzeption der unterschiedlichen Ebenen des Forschungsprojektes begonnen: nach der Evaluierung des aktuellen Forschungsstandes, der detaillierten Bibliografierung und einer ersten Ausformulierung des methodischen Ansatzes, wurde bis Ende 2006 an der Erstellung der grundlegenden Hypothese der künftigen Forschungen gearbeitet: Aufgrund der interdisziplinären Anlage der formulierten Hypothese (Methodensymbiose aus den Disziplinen Kunst- und Musikwissenschaft sowie Informatik) wurde eine Kooperation mit dem »Zentrum für Informationsmodellierung in den Geisteswissenschaften (ZIM)« an der Karl-Franzens-Universität Graz vereinbart und methodisch in das Forschungsprojekt integriert (Theorie zu Asset-Management-Systemen in geisteswissenschaftlichen Arbeitsfeldern, Metadaten).

2007 wurden zunächst die Bemühungen der Schaffung eines technischen Umfeldes innerhalb des technischen Partners Ars Electronica konzeptionell begleitet und entsprechende prototypische Workflows zur wissenschaftlich validen Aufarbeitung der Fallbeispiele innerhalb des Projektes zur angewandten Grundlagenforschung »netzpioniere.at« (Projekt II 3, S. 66) erarbeitet. Im Sinne der theoretischen Hinterlegung der praxisorientierten Arbeiten im Projekt »netzpioniere.at« wurden auf quellenkritischer Ebene Vorgaben zur medialen Transformation, der Indizierung sowie der Archivierung der zur Verfügung stehenden Quellenlage erarbeitet. Im Fokus der Tätigkeiten während 2007 stand damit der Abgleich theoretischer Überlegungen zu kunstwissenschaftlicher Quellenarbeit mit sich ergebenden praxisbezogenen Anforderungen.

Innerhalb des Jahres 2008 wurden die unterschiedlichen Inputs (Ars Electronica Konferenz 2007, Media.Art.Research Award 2007, Projekt »netzpioniere.at«, Erkenntnisse aus Workshopeteilnahmen in Linz, Köln, Berlin und Williamstown (USA) und der Kooperation mit der KFU Graz) in Form von Vorträgen und Buchbeiträgen (siehe Resultate) auf die gesetzte Fragestellung fokussiert und im Rahmen des angewandten Forschungsprojektes »netzpioniere.at« in die Praxis umgesetzt (siehe Angewandte Grundlagenforschung: »netzpioniere.at«). Der Abgleich mit internationalen Standards sowie außereuropäischen Unternehmungen in ähnlichen Feldern wurde u.a. über die Einladung an das Clark Art Institute (Massachusetts, USA) erreicht.

2009 konnte die Habilitationsschrift inhaltlich weiter unterbaut und im Herbst ein Exposé am Institut für Kunstgeschichte der KFU Graz erfolgreich eingereicht werden. Die adaptierten Erkenntnisse wurden bei Vorträgen in Graz, München und Innsbruck diskursiv der Öffentlichkeit vorgestellt (siehe Konferenzbeiträge).

Resultate und Perspektiven

Auf theoretischer Ebene lässt sich die erarbeitete, dem Projekt zugrunde liegende Methodik wie folgt zusammenfassen: zur Unterlegung der eingebrachten These ist eine Erweiterung des methodischen Spektrums in Richtung von Analysemethoden zeitbasierter Kunstformen (wie z. B. Musik) nötig. Die traditionelle Kunstgeschichte besitzt mit der ihr eigenen Methode der »Formalen Werkbeschreibung« nicht die ausreichenden Instrumente, um ephemere, zeit-, prozess- und codebasierte Kunstformen (wie Netzkunst) werkgerecht analysieren und beschreiben zu können. Die der Nachbardisziplin Musikwissenschaft eigene Methode der »Musikalischen Analyse« hat während der letzten 150 Jahre validierte Abläufe entwickelt, um Musik (wie Netzkunst ebenfalls zeit- und codebasierte Kunst) sowohl in ihrer Struktur (Partitur-Analyse, Tonsatz), als auch in ihrer ästhetischen Wirkung (Aufführungspraxis) zu untersuchen. In Hinblick auf die

innerhalb dieses Forschungsprojektes zu analysierende Netzkunst erscheint deshalb eine methodische Symbiose der Disziplinen Kunstgeschichte und Musikwissenschaft als zielführend. Hierzu wurde eine Kooperation mit dem Institut für Musikwissenschaft in Graz initiiert (Ao. Univ.-Prof. Dr. Werner Jauk). Gleichzeitig wird über eine Anbindung der Forschungsarbeit an das Institut für Kunstgeschichte der Karl-Franzens-Universität Graz die Berücksichtigung aktueller kunstwissenschaftlicher Methodendiskussionen gewährleistet.

Auf der Ebene der Entwicklung kunstgerechter Archivierungs- und Beschreibungsstrategien wurde ein Schema der notwendigen Differenzierungsebenen erarbeitet: Archivierungsstrategien zu netzbasierter Kunst stehen in direktem Zusammenhang mit deren Beschreibungsmustern, diese Beschreibungsebenen bedingen im Fall der zur Netzkunst gegebenen »medialen Einheit« wiederum eine Rückwirkung auf notwendige Meta-Daten-Standards.

Ersten öffentlichen Niederschlag fand diese Ausrichtung in der Vorstellung des erarbeiteten Konzepts der »Medialen Einheit« von Werk, Abbild und Quelle (im Fall der Netzkunst) zur Ars Electronica 2007: Hier wurde anhand des Vortrags »Symbiotic Methods. Interdisziplinäre Approaches towards netbased art« erstmals versucht, anhand der Übereinbringung ausgewählter Bereiche der »formalen Bildanalyse« (Kunstgeschichte) sowie der »musikalischen Analyse« (Musikwissenschaft) diese Herangehensweise zu skizzieren. In Folge wurden hier zu verortende Zwischenergebnisse 2008 am Clark Art Institute (Mass., USA) sowie an den Universitäten Basel und Graz im Rahmen von Vorträgen der Öffentlichkeit vorgestellt.

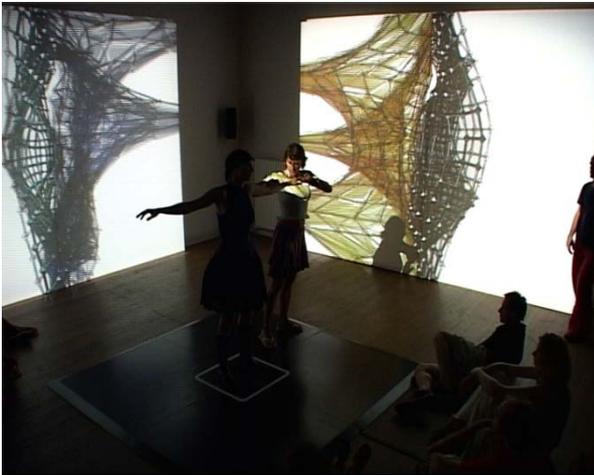
Die weiteren Forschungsergebnisse wurden in Form eines Beitrags zur projektbezogenen Publikation publiziert (siehe S. 37). Darüber hinaus wird über die erfolgte Konzeptionierung und laufende Betreuung einer Diplomarbeit zum Themenfeld werkspezifischer Metadaten zu Netzkunst (Institut für Kunstgeschichte, KFU Graz) das Wissensfeld diskursiv genauer definiert.

3 Rezeptionsästhetik: Ästhetik der Interaktivität in der digitalen Kunst

Projektleitung: Katja Kwastek

Projektlaufzeit: 10/2006 – 12/2009

Projektziel: Publikation (Habilitation)



Sonia Cillari: Se mi sei vicino, interaktive Installation

Projektbeschreibung

Die wissenschaftliche Analyse der gemeinhin als Interaktive Kunst bezeichneten Werke und Projekte erfordert Methoden, die ihrem prozessualen und partizipativen Charakter gerecht werden. Verschiedene Strategien der Interaktivität im Beziehungsgefüge von Werk und Wirkung müssen untersucht und ein adäquates Vokabular zu ihrer Beschreibung entwickelt werden. Eine detaillierte Analyse beispielhafter Arbeiten, ihres Entstehungs- und Rezeptionskontexts, soll die jeweilige Bedeutung der Interaktivität im Gesamtkontext ästhetischer, inhaltlicher wie formaler Strategien aufzeigen. Parallel wird ein theoretischer

Rahmen entwickelt, der grundlegende Elemente einer Ästhetik der Interaktion in der digitalen Kunst beschreibt.

Obwohl Arbeiten der interaktiven Kunst gemeinhin im Kontext der bildenden Kunst verortet werden, verfügt die Kunstwissenschaft über kein entsprechendes Instrumentarium zu ihrer werkgerechten Analyse. Während ihr häufig installativer Aufbau Parallelen zur »traditionellen«, bildenden Kunst eröffnet, rückt die Einbeziehung zeitbasierter Medien sie in die Nähe zur Film- und Videokunst. Aufgrund ihres prozessualen und aktionszentrierten Charakters sind die Arbeiten zudem der Performancekunst verwandt, unterscheiden sich von ihr jedoch durch die unabdingbare Aktivität des Rezipienten und vor allem dadurch, dass sie keine Ko-Präsenz von KünstlerIn und RezipientIn erfordern.

Die gefragte Aktivität der RezipientInnen in einer von Alltagshandlungen unterschiedenen Situation wiederum macht die Interaktive Kunst dem Spiel vergleichbar, das bereits in soziologischen, anthropologischen und ethnographischen, aber auch kulturwissenschaftlichen Studien untersucht wird.

Eine ästhetische Analyse Interaktiver Kunst muss somit auf Forschungen im Bereich der Kunstwissenschaft, Theaterwissenschaft und multidisziplinären Spielforschung aufbauen.

Projektverlauf

Die Erarbeitung der theoretischen Grundlagen des Projekts und ihre Anwendung geschieht in Form eines hermeneutischen Prozesses: Die Recherche und Identifikation der relevanten Theorien wird parallel zu exemplarischen Fallstudien (Auswertung existierender Materials, KünstlerInneninterviews, eigene Werkbeobachtungen) und einer in die Breite gehenden Konsultation und Systematisierung der im Archiv der Ars Electronica vorhandenen Materialien durchgeführt. Neben der fortlaufenden Auswertung von Literatur, vor allem im Bereich der Performance- und Spieltheorie, wurden Interviews mit KünstlerInnen durchgeführt und ausgewertet und eine sinnvolle Auswahl und Kategorisierung der Fallstudien entwickelt. Eine erste Reihe von Fallstudien wurde im Frühjahr 2007 im Rahmen von Atelierbesuchen und Künstlerinterviews in den USA durchgeführt und anschließend ausgewertet. 2008 und 2009 wurden im Rahmen von Projekten zur Rezeptionsforschung (Projekte III 4 und III 5, S. 77 und 79) weitere Fallstudien durchgeführt und Daten erhoben. Auch die im Rahmen des Projektes „Taxonomien zur Medienkunst“ gewonnenen Ergebnisse

fließen in die Forschungen ein. Mit den genannten Projekten wurden aus dem breiten Feld der möglichen Herangehensweisen an Interaktive Kunst weitere Zugangsweisen herauskristallisiert, die zwar weiterhin dem rezeptionsästhetischen Schwerpunkt der Forschungen dienen, aber gleichzeitig methodisch eigenständige, über rezeptionsästhetische Fragestellungen hinausgehende Perspektiven auf das Thema eröffneten und in interdisziplinärer Zusammenarbeit bearbeitet wurden.

Auch die Ausschreibung des Prix Ars Electronica Media.Art.Research. Award 2008 zum Thema 'Interaktive Kunstformen' (siehe S. 31) sowie die Veranstaltung der Konferenz 'Interaktion, Interaktivität, Interaktive Kunst' zur Ars Electronica 2008 (siehe S. 25) begleiteten das Forschungsprojekt.

Resultate und Perspektiven

Das Exposé der Habilitationsschrift wurde im Sommersemester 2008 beim Dekanat für Geschichts- und Kunstwissenschaften der Ludwig Maximilians Universität München eingereicht.

Die Publikation gliedert sich in folgende Kapitel:

- Kap. I: Einführung
- Kap. II: Interaktive Kunst – Begriffsbestimmung und Entstehung
- Kap. III: Interaktion als ästhetische Erfahrung
- Kap. IV: Das Spiel als boundary concept
- Kap. V: Theorie der ästhetischen Interaktion
- Kap. VI: Fallstudien

Die im Zentrum stehende Theorie der ästhetischen Interaktion fragt nach

- Akteuren
- Interaktion und Interface
- Zeitkonzepten und Raumstrukturen
- Rahmen und Regeln
- Wirkung vs. Bedeutung / Material- und Zeichenhaftigkeit
- Werk vs. Ereignis / Inszenierung und Aufführung
- Erfahrungsmodi

Die Fertigstellung des Manuskripts ist für Sommer 2010 geplant.

4 Rezeptionsforschung Interaktive Kunst I: Produktionsvorstellungen und Rezeptionsrealität im Kontext der Ars Electronica 2007

Kooperationsprojekt mit der Johannes-Kepler Universität Linz, Institut für Kulturwirtschaft und Kulturforschung, A. Univ. Prof. Dr. Ingo Moerth, Mag. Cornelia Hochmayr

Projektleitung am Ludwig Boltzmann Institut Medien.Kunst.Forschung.: Katja Kwastek

Projektlaufzeit: 04/2007- 04/2008

Projektziel: Forschungsbericht

Projektbeschreibung

Soll Interaktion als konstitutiver Faktor der Werkgenese Interaktiver Kunst umfassend analysiert werden, so ist neben der vom Künstler/von der Künstlerin intendierten Rezeption eine Erforschung des Interaktionsprozesses selbst notwendig, die nur über eine nähere Betrachtung der Rezipientenhandlung möglich ist. Dies impliziert eine Abkehr von der in der Kunstgeschichte üblichen Fundierung von Forschungsergebnissen auf die exemplarische Rezeption des jeweiligen Wissenschaftlers/der jeweiligen Wissenschaftlerin (kombiniert mit Kontextforschung oder KünstlerInnen-Interviews), hin zu der Einbeziehung von RezipientInnen-Forschung. Hier gerät jedoch die kunstwissenschaftliche Methodik an ihre Grenzen. Dieses Projekt untersuchte die Frage, inwieweit eine Zusammenarbeit mit Disziplinen, die Kompetenzen im Bereich der empirischen Sozialforschung, einbringen können, die kunstwissenschaftliche Analyse von Medienkunst bereichern kann. Die Zusammenarbeit erfolgte mit dem Institut für Kulturwirtschaft und Kulturforschung der Johannes Kepler Universität Linz (JKU), das bereits zahlreiche Projekte im Bereich der Medien- und Kulturforschung in Linz durchgeführt hat.

Projektverlauf

Im Rahmen eines zweisemestrigen Forschungspraktikums am Institut für Soziologie der JKU erstellten die Studierenden der Soziologie unter Anleitung des Lehrpersonals ein Forschungsdesign für die Analyse der Rezeption Interaktiver Kunst. Dies wurde zum Festival Ars Electronica 2007 realisiert und anschließend ausgewertet. Während des Ars Electronica Festivals wurden KünstlerInnen-Interviews, BesucherInnen-Befragungen und –Beobachtungen, eine Gruppendiskussion mit ExpertInnen, eine Online-Umfrage sowie eine Semi-Delphi Befragung von ExpertInnen durchgeführt. Im Winter 2007/08 wurden diese Materialien transkribiert und mithilfe soziologischer Software ausgewertet.

Das Institut war Initiator dieses Projektes, lieferte den entsprechenden inhaltlichen Hintergrund und vermittelte in der logistischen Organisation der verschiedenen Teilprojekte. Das Institut für Kulturwirtschaft erarbeitete und realisierte Befragungs- und Gesprächsszenarien sowie eine anschließende Auswertung derselben. Eine fortlaufende gemeinsame Diskussion der Ziele und Methoden begleitete das Projekt.

Resultate und Perspektiven

Das in Form eines studentischen Forschungspraktikums realisierte Projekt diente primär der Sammlung von Erfahrungen hinsichtlich der Relevanz soziologischer Methoden für die Erforschung von Medienkunst. Als wichtigstes Ergebnis lässt sich festhalten, dass die Elemente des Forschungsprojektes, die Expertenwissen (von Künstlern, Wissenschaftlern und Jurymitgliedern) abfragten, ungleich ergiebiger waren, als die Beobachtung und Befragung eines generellen (Laien)Publikums (Besucher der Ars Electronica und TeilnehmerInnen einer Online-Umfrage). Der Versuch, ein hinsichtlich spezieller Fragen der Medienkunst nur wenig vorgebildetes Forscherteam einzusetzen, um eine Beeinflussung des Publikums möglichst gering zu halten, erwies sich hinsichtlich ästhetischer Fragestellungen als bedingt praktikabel, da generelle demographische Daten und allgemeine Einstellungen zu Fragen von Kunst und Technologie zwar statistisch abfragbar waren, ästhetische Fragestellungen aber ohne eine intensive Beschäftigung mit der Thematik seitens der Befragenden wie seitens der Befragten kaum in Worte zu fassen sind.

KünstlerInnen-Interviews

Die erfragten Positionen der KünstlerInnen (Schwerpunkt war die Relation von technologischen und künstlerischen Aspekten sowie der Prozess der Werkentstehung unter Berücksichtigung des Rezipienten/der Rezipientin im Rahmen dieses Prozesses) zeigten die große Vielfalt möglicher Zugangsweisen zur Interaktiven Kunst. Hinsichtlich Arbeitsmethode und Selbstverständnis machten jedoch alle KünstlerInnen deutlich, dass für sie der Prozess der Werkgenese, die fortdauernde Entwicklung der Arbeit aufgrund eigener Erfahrung, technischer Möglichkeiten und Beobachtung von RezipientInnen als wichtigster Aspekt des Kunstschaffens angesehen wird. Gerade die fortdauernde, intensive Beobachtung der RezipientInnen durch die KünstlerInnen als Betrachter des eigenen Projekts zeigt die große Bedeutung der Einbeziehung der KünstlerInnen (auch) als »Expertenpublikum ihrer eigenen Arbeiten« für die Erforschung Interaktiver Kunst. Es wurde deutlich, dass eine ergebnisreiche Beobachtung von Interaktionsprozessen eine eigene, genaue Kenntnis der im Werk möglichen Interaktionsprozesse und eine generelle Vertrautheit mit Interaktiver Kunst zur Vorbedingung hat.

(Laien) Publikum

Besucher-Beobachtung und Besucher-Befragung lieferten aufgrund der oben angesprochenen Problematik vorwiegend allgemeine Ergebnisse zu demographischen Charakteristika der Besucher und allgemeiner Einstellungen zu und Vorstellungen von interaktiver Medienkunst. Bezüglich ästhetischer Fragestellungen wurde deutlich, dass es für die BesucherInnen sehr viel einfacher ist, ihre Wahrnehmung und Interpretation von einzelnen Werken zu formulieren, als allgemeine Einschätzungen zur Interaktiven Kunst. Dementsprechend musste auch der als Multiple-Choice Formular angelegte Fragebogen der Online-Befragung hinsichtlich inhaltlicher Aussagen zur interaktiven Kunst recht allgemein bleiben und hatte den Schwerpunkt auf der Untersuchung des Zusammenhangs von demographischen Daten und der Vorstellung vom Wesen interaktiver Kunst (technologiebestimmt, spielerisch etc.).

ExpertInnendiskussion

Im Gegensatz zu den auf der inhaltlichen und theoretischen Ebene recht vage bleibenden Aussagen des Laienpublikums hatten die Teilnehmer einer ExpertInnen-Diskussion genaue Vorstellungen bezüglich einer historischen Kontextualisierung interaktiver Kunst. Sie differenzierten verschiedene Richtungen, setzten sich mit dem Werkbegriff, den verschiedenen institutionellen Kontexten und dem Verhältnis zur traditionellen Kunst einerseits, zur Mediengesellschaft andererseits auseinander. Die sich anschließende E-Mail Befragung von Jury-Mitgliedern setzte den Schwerpunkt auf die spezielle Rolle der Ars Electronica für die Entwicklung und Vermittlung Interaktiver Kunst. Thematisiert wurden besonders die Rahmenbedingungen eines Wettbewerbs sowie das Verhältnis von Kunstschaffen und technologischer Entwicklung.

Die Ergebnisse liegen in Form eines Forschungsberichtes vor:

<http://www.kuwi.jku.at/interaktive_kunst.pdf>

5 Rezeptionsforschung Interaktive Kunst II: Dokumentarische Sammlungen zu Blast Theory, David Rokeby, Tmema

Projektleitung: Katja Kwastek

Projektmitarbeit (Fellows) am LBI: Caitlin Jones, Lizzie Muller, Ingrid Spörl

Kooperationspartner Rokeby, Tmema: Daniel Langlois Foundation, Montreal

Kooperationspartner Blast Theory: Gabriella Giannachi, University of Exeter, Department of Drama / Duncan Rowland, Mixed Reality Lab, Nottingham

Projektlaufzeit: 8/2009- 12/2009

Projektziel: Online-Publikation



Besucherinterview

Projektbeschreibung und -verlauf

Nachdem bereits im Jahr 2007 im Rahmen eines Kooperationsprojekts mit der Johannes Kepler Universität die Möglichkeiten der Dokumentation von Interaktionshandlungen mit soziologischen Methoden erprobt wurde (Projekt III 4, S. 77), wurden nun Kooperationen mit internationalen WissenschaftlerInnen geschlossen. Anhand von drei Fallstudien im Rahmen der Ausstellung „See this Sound“ bzw. Ars Electronica 2009/Linz09 Theaterlust Festival wurde umfangreiches Dokumentationsmaterial gesammelt, wobei neben

Befragungen nun besonders Videodokumentationen im Zentrum standen.

Erste Fallstudie: Blast Theory: Rider Spoke

Gabriella Giannachi von der Universität Exeter entwickelt gemeinsam mit dem Mixed Reality Lab in Nottingham Konzepte für ‚Replay Archive‘, die audiovisuelles Dokumentationsmaterial zusammen mit aus der Interaktionshandlung selbst gewonnenen Daten (z. B. GPS-Daten, aber auch Aufzeichnungen von Audiodaten des Systems) interaktiv zugänglich machen sollen. Das LBI hat in Kooperation mit der University of Exeter, dem Mixed Reality Lab in Nottingham und der Künstlergruppe ein Konzept für ein Replay Archiv von ‚Rider Spoke‘ erarbeitet, das eine Installation und ein (Online)Archiv vorsieht. Erforscht werden sollen hiermit die Möglichkeiten des späteren Nacherlebens dieses auf Live-Performance ausgelegten Projekts über eine interaktiv aufgearbeitete, multimediale Dokumentation, kombiniert mit weiteren Dokumentationsmaterialien, z. B. Rezipienteninterviews, die der weitergehenden wissenschaftlichen Analyse dienen.

Zu diesem Zweck wurden die Interaktionshandlungen verschiedener Rezipienten ausführlich dokumentiert (Rezipienteninterviews, Video-Dokumentation der Interaktion aus verschiedenen Perspektiven, Erfassung von GPS-Daten, Erfassung von In-Game Audiodaten) und es wurde ein Künstlerinterview durchgeführt. Das erhobene Material wird einerseits im Rahmen des Forschungsprojekts „Ästhetik der Interaktion“ (Projekt III 3, S. 75) ausgewertet und bildet zum anderen die Grundlage des durch die University of Exeter und das Mixed Reality Lab zu realisierenden Replay Archivs.

Zweite Fallstudie: David Rokeby: Very Nervous System

Caitlin Jones und Lizzie Muller haben eine Methode zur Erstellung von dokumentarischen Kollektionen interaktiver Arbeiten entwickelt, die sie nun im Rahmen eines Fellowships am LBI für ein Pionierwerk interaktiver Kunst erneut angewandt und weiter entwickelt haben. Ziel dieser Kollektionen ist es, Informationen zum technischen Setup interaktiver Installationen sowie zum künstlerischen Konzept der Dokumentation verschiedenster Besucherreaktionen gegenüber zu stellen, um so sowohl die Perspektive der Produktion und Ausstellung als auch der Rezeption in die Dokumentation einzubeziehen. Ein wichtiges

Verfahren in diesem Zusammenhang bilden so genannte Video Cued Recalls. Bei diesem Verfahren kommentieren Besucher Videoaufnahmen ihrer eigenen Interaktionshandlung. Anschließend werden Video und Kommentar zusammengeschnitten. David Rokebys ‚Very Nervous System‘ ein Pionierwerk interaktiver Kunst und Exponat der Ausstellung ‚See this Sound‘ wurde mittels der beschriebenen Methode aufgearbeitet. Die dokumentarische Kollektion wird auf der Website der Daniels Langlois Foundation (sowie in Auszügen im ‚See this Sound‘-Webarchiv und der Wepräsenz des LBI) veröffentlicht.

Dritte Fallstudie: Tmema: Manual Input Workstation

Parallel dazu wurde von Katja Kwastek und Ingrid Spörl eine dokumentarische Kollektion zu Tmemas ‚Manual Input Workstation‘ erstellt, die ebenfalls in der ‚See this Sound‘ Ausstellung gezeigt wird. Auch dieses Dokumentationsmaterial wird aufgearbeitet und auf der Website der Daniels Langlois Foundation veröffentlicht.

Das LBI war Initiator dieser Projekte und übernahm die logistische Organisation vor Ort, die Videoaufnahmen sowie die Postproduktion bzgl. der Fallstudien Rokeby und Tmema. Es war maßgeblich beteiligt an der Konzeption der Interviews der Fallstudien zu Blast Theory und Tmema und führte viele der Interviews selbst durch. Eine fortlaufende gemeinsame Diskussion der Ziele und Methoden begleitete das Projekt. Die methodischen Grundlagen wurden zudem im Rahmen des Workshops „Strategies and Politics of Media Archives“ der Öffentlichkeit präsentiert.

Resultate und Perspektiven

Im Unterschied zum vorhergehenden, auf soziologischer Methodik basierenden Projekt stand nun die Kooperation mit Medienkunst-ExpertInnen im Vordergrund, um anhand von Fallstudien die Potentiale verschiedener Dokumentationsansätze und ihren Nutzen für die Kunstwissenschaft erproben und diskutieren zu können. Gleichzeitig wurde jedoch Wert darauf gelegt, unter den Interviewpartnern eine große Anzahl von Personen zu finden, die nicht Experten in diesem Bereich sind. Deutlich wurde, dass die Professionalität der Befragenden einen entscheidenden Anteil am Ergebnis hat und Voraussetzung dafür ist, die Erfahrungen der sehr unterschiedlichen Probanden angemessen zu dokumentieren. Die Methode des Video Cued Recall ist hierbei besonders zielführend, da sie die nachträgliche Beschreibung von und Auseinandersetzung mit der eigenen Interaktionshandlung ermöglicht. Ausführlich diskutiert wurde im Rahmen dieses Projektes die Frage, inwieweit Replay Archive und dokumentarische Sammlungen als Quellen für wissenschaftliche Forschung, Werkpräsentationen für die interessierte Öffentlichkeit oder eigenständige Forschung anzusehen sind. Durch die aus statistischer Sicht geringe Anzahl der Probanden sowie die deutliche Prägung der Ergebnisse durch das jeweilige Forschungsinteresse der Befragenden erheben die Dokumentationen keinerlei Anspruch darauf, repräsentativ zu sein. Dennoch liefert besonders die Kombination einer Vielzahl erhobener Daten wichtige Informationen und ermöglicht eine facettenreiche Dokumentation interaktiver Kunstprojekte. Gerade in der Gegenüberstellung jeweils individueller und singulärer Perspektiven auf eine Arbeit eröffnet sich ein Spannungsfeld der Produktions- und Rezeptionsästhetik, das mit diesem Verfahren ideal darstellbar und dokumentierbar ist.

Tmema: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2220>

Rokeby: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2186>



VISUALISIERUNG

Wissensrepräsentation und Visualisierung

Die komplexen ästhetischen, technischen, sozialen und institutionellen Bedingungen der Entstehung und Rezeption von Medienkunst sind durch eine klassische textbasierte Beschreibung nicht umfassend darstellbar. Deshalb integriert die Forschungslinie ‚Wissensrepräsentation und Visualisierung‘ die Topics Erschließung, Analyse und Vermittlung auf einer Metaebene. Die hier neu zu entwickelnden Tools dienen dabei sowohl der Darstellung wissenschaftlicher Ergebnisse wie auch der Recherche und Analyse vorhandener Daten.

▼ PROJEKTE VISUALISIERUNG

- ▶ **VISUALIZATION SHOWCASE: INFORMATION VISUALIZATION OF MEDIA ART ARCHIVES**
Dietmar Offenhuber, Sandor Herramhof, Evelyn Münster, Jaume Nualart, Mahir Javuz
 Online
- ▶ **MEDIA ART AS SOCIAL PROCESS — NETWORK ANALYSIS OF THE JURIES AND THEIR DECISIONS**
Dietmar Offenhuber
 Development  Online
- ▶ **X BY Y: ARS ELECTRONICA PRIX SUBMISSIONS**
Dietmar Offenhuber, Moritz Stefaner, Sandor Herramhof
 Online
- ▶ **TEXTASS: AN ANNOTATED TEXT BROWSER/READER**
Jaume Nualart, Dietmar Offenhuber, Anika Hirt
 Development  Online
- ▶ **TEXTY – TEXTS AT A GLANCE**
Jaume Nualart
 Development  Online
- ▶ **PROXEMANTICS – MEANING IS IN THE AIR**
Jaume Nualart
 Development  Online
- ▶ **PRIX LANDSCAPE INTERACTIVE ART**
Evelyn Münster, Anika Hirt, Katja Kwastek, Ingrid Spörl
 Development  Online
- ▶ **PRIX SUBMISSIONS WITH AREA**
Jaume Nualart
 Development  Online
- ▶ **SYNCHRONOPTIC TIMELINE**
Dietmar Offenhuber, Evelyn Münster, Mar Canet Sola
 Development  Online
- ▶ **FACETTENSUCHE INTERACTIVE ART**
Evelyn Münster, Moritz Stefaner
 Development  Online
- ▶ **VISUALISIERUNGSFRAMEWORK**
Evelyn Münster
 Development  Infrastruktur

1 Visualization Showcase: Information Visualization of Media Art Archives

Projektleitung: Dietmar Offenhuber

Projektmitarbeiter: Sandor Herramhof, Evelyn Münster, Jaume Nualart, Mahir Javuz

Projektlaufzeit: 03/2009 - 09/2009

Projektziel: Online-Präsentation aller Visualisierungsprojekte und -tools

Projektbeschreibung

Zur gemeinsamen Präsentation aller Projekte der Forschungslinie „Visualisierung und Wissensrepräsentation“ wurde eine eigene Showcase Webseite realisiert, um alle Projekte angemessen präsentieren zu können. Die Projekte werden im Folgenden genauer vorgestellt. Die Webseite enthält Informationen über:

- Projekte
 - Prix Submissions with X by Y
 - Media Art as Social Process
 - TEXTY – texts at a glance
 - PROXEMANTICS – meaning is in the air
 - Prix Landscape Interactive Art
 - Timeline of Audiovisual Culture
 - Prix Submissions with Area
 - Netpioneers in time (in Arbeit)
 - Facette Browse Interactive Art (in Arbeit)
- Visualization Tools
 - Area
 - Semaspace
 - Textass
 - Theme Landscape
 - Proxemantics
 - Synchronoptic Timeline
- Datasets
 - Ars Electronica Submissions
 - Ars Electronica Thesaurus
 - Jury Statements
 - Taxonomy for Interactive Art
- Exhibition Mapping the Archive
- About us

Projektverlauf

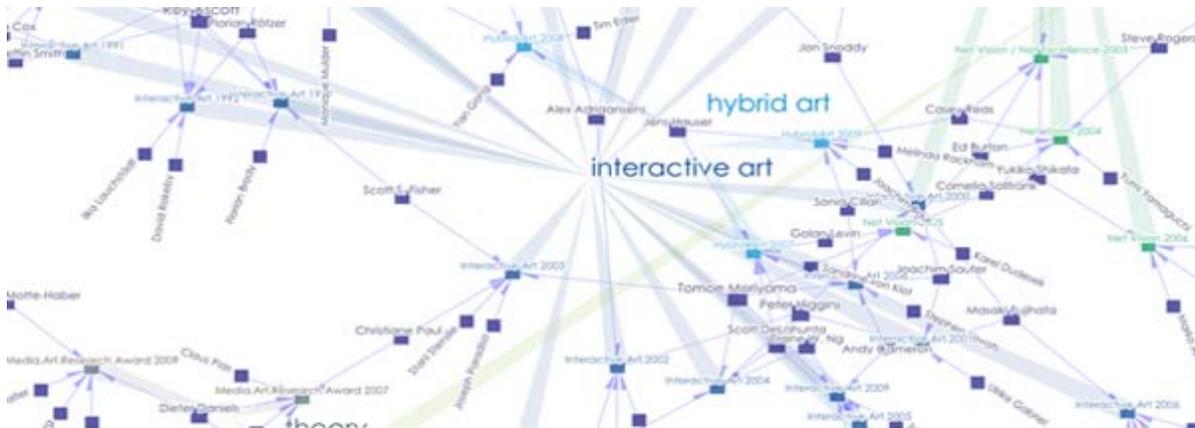
Nach einer Konzeptionsphase bis Mai 2009 wurde die Showcase im Sommer 2009 programmiert und redaktionell erarbeitet. Der Launch erfolgte zur Ars Electronica am 03.09.2009.

Resultate und Perspektiven

Die Webseite ist mit Stand 10/2009 weitgehend abgeschlossen und online. Sie wird nach dem Ende der Laufzeit des LBI von der Ars Electronica gehostet und betreut, um die Projekte öffentlich zugänglich zu halten. Der Projektstand wird mit Ende 2009 eingefroren und soll die Arbeit der Forschungslinie Visualisierung am LBI dokumentieren. Viele der Projekte wurden zudem in der Installation „Mapping the Archive“ zur Ars Electronica 2009 präsentiert (Projekt V 7, S. 107).

<http://vis.mediaartresearch.at>

2 Media Art as Social Process — Network Analysis of the Juries and Their Decisions



Projektleitung: Dietmar Offenhuber

Projektmitarbeiter: Gerhard Dirmoser (extern)

Projektlaufzeit: 01/2008 - 08/2009

Projektziel: Netzwerkvisualisierung der Ars Electronica Jury Daten

Tool: Semaspace

Daten: Ars Electronica Thesaurus

Projektbeschreibung

Die jährlichen Jurysitzungen zur Ermittlung der Gewinnerprojekte bilden ein interessantes Themenfeld. Es stellt sich die Frage, inwieweit die inhaltliche Entwicklung der Medienkunst mit den sozialen Strukturen der involvierten Akteure - KünstlerInnen und JurorInnen - in Zusammenhang stehen.

Die Jurys werden jährlich neu besetzt, aber auch die Kategorien selbst unterliegen zeitlichen Veränderungen: Bestehende Sparten werden abgeschafft, neue eingeführt und andere programmatisch umdefiniert. Der Einsatz von Methoden aus der sozialen Netzwerkanalyse scheint naheliegend. Werden nun, über den gesamten Zeitraum betrachtet, die JurorInnen ihren jeweiligen Jurysitzungen zugeordnet, entsteht ein bi-partites Netzwerk, das im Folgenden näher untersucht wurde.

Projektverlauf

Die Visualisierung erfolgte mit SemaSpace, einem kompakten Graphen-Editor und Browser für die Erstellung und Analyse semantischer Netzwerke. Hauptschwerpunkt ist die flüssige Manipulation sehr großer und komplexer Daten. Das Programm wird seit 2004 von Dietmar Offenhuber und Gerhard Dirmoser aktiv entwickelt und wurde zur Analyse der Jurynetzwerke eingesetzt.

Semaspace wurde zuerst auf die speziellen Anforderungen der Jurydaten angepasst und erweitert. Der Datenpool wurde in Semaspace geladen und analysiert. Interessante Ansichten wurden dann gespeichert und als SVG-Dateien exportiert. Diese wurden zusammen mit Erklärungstexten für den Print aufbereitet und auf das Plakat "Mapping the Archive" gedruckt.

Resultate und Perspektiven

Bemerkenswert ist, dass dieses Netz aus einem einzigen, zusammenhängenden Stück besteht und nicht etwa in unterschiedliche Teilnetze, entsprechend den Prix-Kategorien, zerfällt. Dies bedeutet, dass es (mit einer einzigen Ausnahme: Digital Communities 2008) keine Jurysitzung ohne personelle Überschneidungen mit einer vorhergehenden Jury gab und, wesentlich wichtiger, dass verschiedene JurorInnen über die Jahre in mehreren Kategorien vertreten sind. Eine Erkenntnis, die bei der Betrachtung der Netzwerkvisualisierung

sofort ins Auge fällt, auf textlicher Basis jedoch sehr viel weniger offensichtlich wäre. In der Netzwerkvisualisierung zeigt sich weiters, dass manche Kategorien klar abgegrenzt hervortreten und von zentralen Akteuren dominiert werden, während andere Kategorien stärker miteinander verwoben sind und kein personelles Zentrum zu besitzen scheinen. Unter Verwendung der Zentralitätsmasse aus der Netzwerkanalyse kann man auch verschiedene Rollen der beteiligten Juroren unterscheiden. Während manche Juroren eine einzelne Kategorie zu dominieren scheinen, tauchen andere Personen in mehreren Kontexten auf und fungieren als Brücken zwischen verschiedenen Kategorien. Die Praxis, ausgezeichnete KünstlerInnen in den folgenden Jahren als Juroren einzuladen, bringt zusätzlich deren Kontakte und Wissenskongexte ins Spiel und trägt zur Ausdifferenzierung der Kategorien bei.

Diese interdisziplinären Schnittstellen findet man auch im Gegenstück zum Jurynetzwerk, dem Netzwerk der ausgezeichneten Künstler. Auch hier ergibt sich ein überraschend hoher Vernetzungsgrad. Es dominieren zwei Teilnetze, die – noch? – unverbunden sind: der „Mikrokosmos“ der Nachwuchswettbewerbe U19 und Next Idea und die übrigen Kategorien des Prix Ars Electronica. Reduziert man das gesamte Netzwerk auf Personen mit mehreren Auszeichnungen, treten die inhaltlichen Brücken zwischen den Kategorien klar zutage. Der Informationsgehalt dieser Relationen darf natürlich nicht überinterpretiert werden, dennoch liefert das entstehende Netzwerk ein überraschend reichhaltiges und differenziertes Bild, das für mit der Materie vertraute Personen nachvollziehbar ist und in dem eigene Erfahrungen wieder gefunden oder bestätigt werden.

Die Resultate sind hauptsächlich auf dem Plakat Mapping the Archive zu sehen, zusätzlich unter auch

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:6>

Dort ist auch Semaspace mit den Jurydaten als interaktives Tool zugänglich.

3 X by Y: Ars Electronica Prix Submissions



Projektleitung: Dietmar Offenhuber

Projektmitarbeiter: Moritz Stefaner, Sandor Herramhof

Projektlaufzeit: 06/2009 - 08/2009

Projektziel: Visualisierung aller Einreichdaten zum Prix Ars Electronica

Daten: Ars Electronica Submissions

Projektbeschreibung

Die Visualisierungsserie „X by Y“ von Moritz Stefaner in Zusammenarbeit mit dem LBI stellt eine quantitative visuelle Erforschung der Einreichungen zum Prix der Ars Electronica dar. Die visuelle Repräsentation von Attributkombinationen (wie z.B. Kategorien über Länder oder Einreicher über die Jahre) und der jeweiligen Menge der Einreichung erlaubt es nicht nur, die Historie des Preises Revue passieren zu lassen, sondern auch Hypothesen über die Mechanismen der „Welt der Ars“ zu generieren.

Projektverlauf

Diese Daten wurden vom LBI gesammelt und aufbereitet. Nach einer gemeinsamen Erarbeitung des Themenfelds wurde die Visualisierung durch Moritz Stefaner, Experte für Informationsvisualisierung, erarbeitet, begleitet durch zwei Projekttreffen zur Präsentation und Diskussion des Konzepts am LBI. beauftragt, Die Aufbereitung für den Druck erfolgte durch Ule Münster.

Resultate und Perspektiven

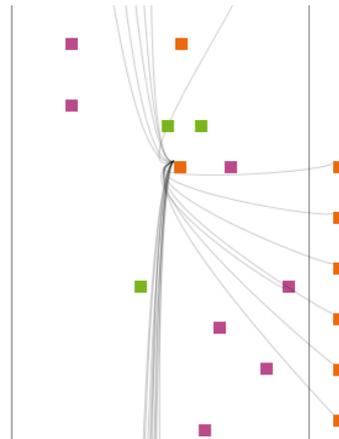
Präsentation im Rahmen von "Mapping the Archive" und auf

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:35>

4 Textass: An annotated text browser/reader

There were also many mechatronic artworks involving varying degrees of programming, ranging from scripted (i.e. animatronic) to autonomous, to more "intelligent" or "responsive." These, furthermore, varied from earnest formal studies to ironic social operators. We felt strongly that this work deserved a home in the Hybrid Art category and were glad to note the incorporation of mechatronic techniques into projects such as Cloaca and Nothing Happens. There were no prizewinning artworks this year that might be identified as "primarily robotic," but (noting excellent past works such as D'Andrea et al.'s Robotic Chair) we believe this field holds much potential.

A small number of submissions brought our attention to the creation of experience through senses beyond image and sound, e.g. smell, touch, etc. By engaging more of our senses, it could be argued that these works have a strong hybrid nature, and in the end, we selected Cloaca in part for its specific use of olfaction in the context of a powerful conceptual and material realization. While these multi-sensory works point towards an expansion of the parameters for experiencing art, another cluster surfaced in which a full range of senses is traditionally recognized to be constitutive of the work itself in the body of the actor or dancer performing on stage. While none of these performances made it into our final selection, several linked image, gesture and movement in real-time through various computer-based interfaces which by definition also qualifies them for the Interactive Art category.



Projektleitung: Jaume Nualart

Projektmitarbeiter: Dietmar Offenhuber, Anika Hirt

Projektlaufzeit: 12/2008 - 10/2009

Projektziel: Prototyp eines Editors für annotierte Texte

Tool: Textass

Daten: Ars Electronica Jurystatements

Projektbeschreibung

Interfaces und Darstellungsmethoden für annotierte Textdokumente sind ein weiterer Schwerpunkt der Visualisierung. Die semantischen Beziehungen der Metadaten werden im Textass mit Rücksicht auf deren Einbettung in das Dokument als eine Art visueller Fußnoten angeboten. Als Textkorpus wurden die Jury Statements des Prix Ars Electronica verwendet. Es wurde ein funktionsfähiger Prototyp eines Editors für annotierte Texte erstellt, der die Schlagworte und ihre semantische Vernetzung in einer Spalte neben dem Text anzeigt.

Projektverlauf

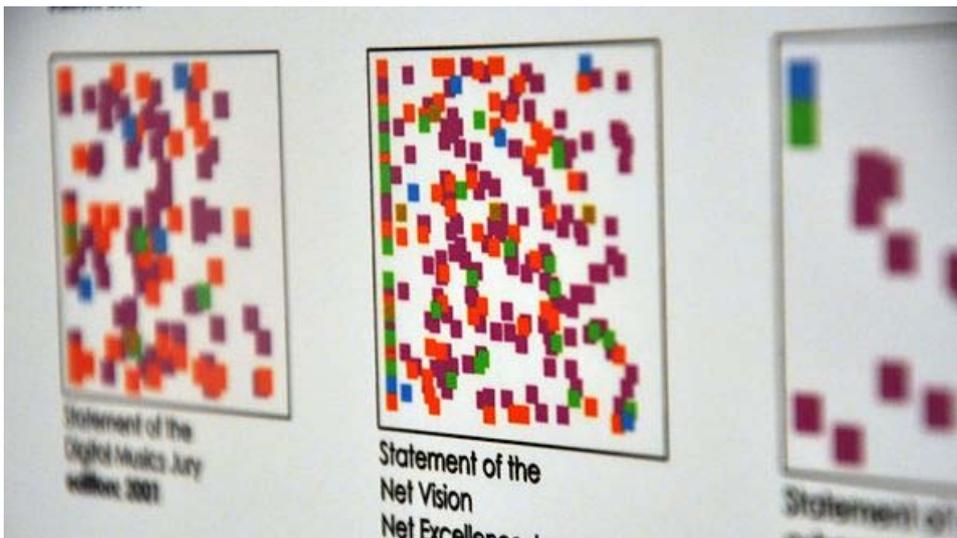
Nach einer Konzeptionsphase im Frühjahr 2009 stand im Mai 2009 der erste Prototyp zur Verfügung. Anschließend wurde eine funktionsfähige Alphaversion realisiert und durch eine Phase des Bugfixing bis Oktober 2009 finalisiert.

Resultate und Perspektiven

Textass ist zur Zeit ein Prototyp, der weiter entwickelt werden soll. Daher werden im nächsten Jahr finanzielle Förderungen gesucht, um eine erste vollständige Version zu entwickeln.

Präsentation auf <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:7>

5 Texty – texts at a glance



Projektleitung: Jaume Nualart

Projektlaufzeit: 01/2009 - 10/2009

Projektziel: Text-Icons zur Visualisierung von Struktur und Inhalt von Texten

Tool: Texty

Daten: Ars Electronica Jury Statements

Projektbeschreibung

Im Rahmen dieses Projekts wurden „Textys“ entwickelt, die eine Übersicht über Texte und erste Informationen über deren Struktur und Inhalt liefern. Ein Texty ist ein Bild eines annotierten Textes, das heißt eines Textes, in dem wichtige Schlagwörter markiert wurden. Alle Prix Ars Electronica Jury Statements wurden in Form von Texty Icons dargestellt. Jeder Text wird durch ein Bild repräsentiert, welches die Struktur, die Länge und die Themen des Textes zeigt.

Projektverlauf

Nach einer Konzeptions- und Implementierungsphase im ersten Halbjahr 2009 wurden die Darstellungen im Sommer 2009 für den Print aufbereitet.

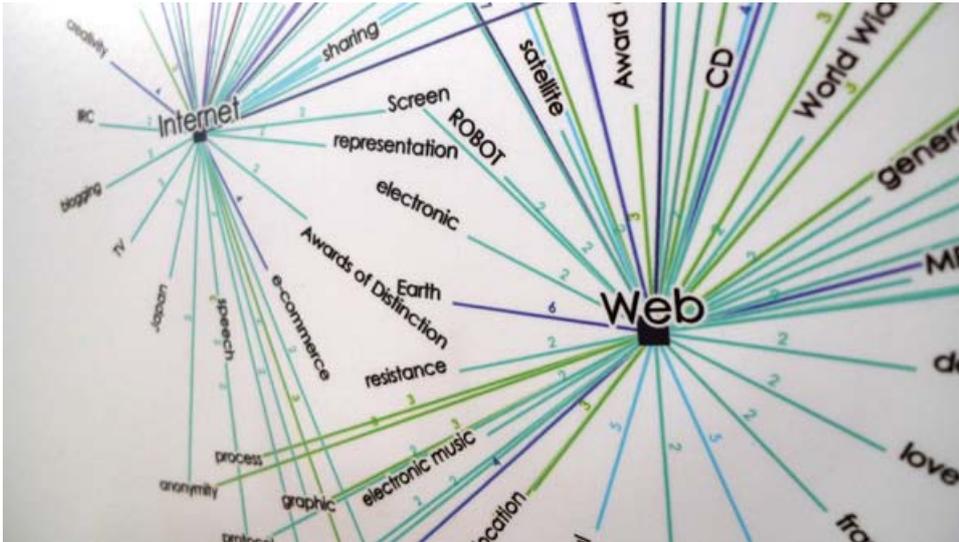
Resultate und Perspektiven

Texty wurde zunächst als Fallstudie entwickelt, die auf die Texte der Ars Electronica Jury Statements zugeschnitten ist. Im Herbst 2009 schrieb Jaume Nualart einen Aufsatz, der Konzept und erste Erfahrungen diskutiert. Als nächster Schritt soll ein Weg gefunden werden, um Textys dynamisch zu generieren und für Internetinhalte allgemein – nicht nur für Textarchive – nutzen zu können. Es gibt bereits Interessenten für diese Entwicklungen, so dass der Autor im kommenden Jahr eine herunterladbare Version von Texty entwickeln wird.

Texty wurde im Rahmen von „Mapping the Archive“ präsentiert, und ist auf der Showcase Webseite als interaktives Tool zugänglich:

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:7>

6 Proxemantics – meaning is in the air



Projektleitung: Jaume Nualart

Projektlaufzeit: 05/2009 - 08/2009

Projektziel: System zur automatisierten Definition semantischer Relationen

Projektbeschreibung

Proxemantics ist ein softwarebasiertes System, das auf Basis eines Schlagwortkatalogs und eines Textkorpus automatisch semantische Relationen zwischen den Schlagworten definiert. Es wurde angewendet zur Generierung eines Netzwerks aus den Schlagworten aller Jury Statements. Es werden Textstrukturen verwendet, wie z.B. Sätze und Absätze, um semantische Beziehungen zwischen Annotationen basierend auf deren räumlicher Nähe zu ermitteln. Es diente der Auseinandersetzung mit der Frage, ob es möglich ist, semantische Bedeutung aus den linguistischen Kodierungen eines Textes zu extrahieren?

Projektverlauf

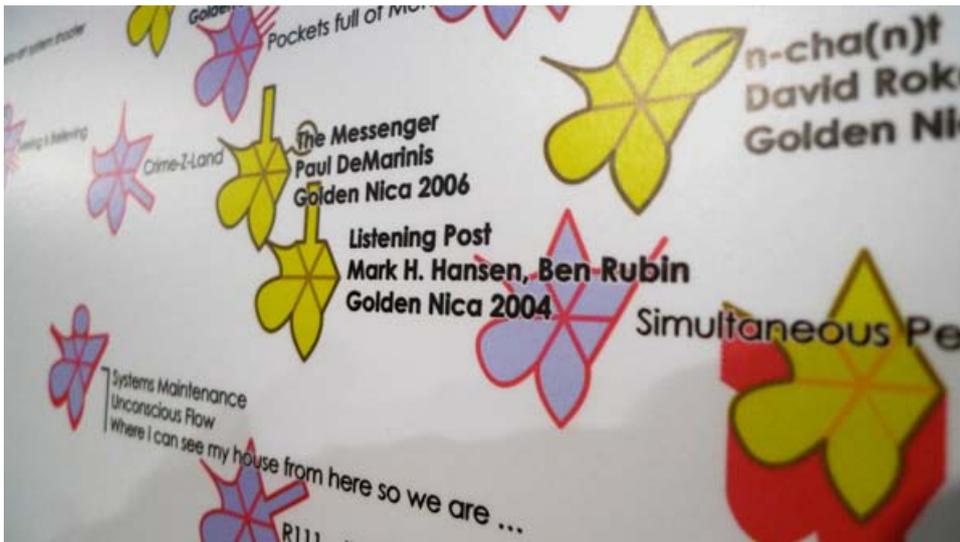
Nach einer Konzeptionsphase wurde die erste Implementierung bis Juli 2009 durchgeführt. 2009 wurden die Ergebnisse für den Print aufbereitet.

Resultate und Perspektiven

Proxemantics wurde im Rahmen von Mapping the Archive präsentiert, und ist auf der Showcase Webseite als interaktives Tool zugänglich:

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:34>

7 Prix Landscape Interactive Art



Projektleitung: Evelyn Münster

Projektmitarbeiter: Anika Hirt, Katja Kwastek, Ingrid Spörl

Projektlaufzeit: 06/2008 - 12/2009

Projektziel: interaktives Tool zur Visualisierung multivariater Daten

Tool: Theme Landscape

Daten: Taxonomie interaktive Kunst

Projektbeschreibung

Dieses Projekt diente der Entwicklung einer Visualisierungsmethode, welche multivariate Daten mit einer großen Menge an nominalen Dimensionen abbilden kann. Es wurde ein interaktives Tool implementiert und zur Visualisierung von Medienkunstarchivdaten, die am LBI erstellt wurden, verwendet: In der Einreichkategorie der interaktiven Kunst wurden im Zeitraum von 1990 bis 2009 ca. 300 Werke mit einem Preis ausgezeichnet. Im Zuge der kunsthistorischen Aufarbeitung am LBI entstand eine Taxonomie der interaktiven Kunst (siehe Projekt II 2, S. 64), die diesen Werken ca. 150 Begriffe als Schlagworte zuordnet, wobei jedes Werk durch 20 bis 30 Schlagworte beschrieben wurde. Die sich daraus ergebenden impliziten Ähnlichkeiten der Werke können nun - als geometrische Distanzen codiert - in einem „Ähnlichkeitsraum“ dargestellt werden.

Mittels eines *Multidimensional Scaling Algorithmus* (MDS) werden die Werke entsprechend ihrer relativen thematischen Übereinstimmung auf eine zweidimensionale Fläche projiziert. Detailinformationen der einzelnen Werke können anhand ihrer visuellen Darstellungsform verglichen werden. Die zugeordneten Begriffe werden metaphorisch als Blütenblätter für jedes Werk dargestellt, wobei jedem Schlagwort eine eindeutige Blattform entspricht. Die individuellen Formen, die sich daraus ergeben, lassen den Betrachter Unterschiede und Analogien mühelos mit dem Auge erkennen.

Projektverlauf

Nach einer ersten Phase der Konzeption und Implementierung (bereits mit den Daten der Taxonomie Interaktive Kunst) folgte im Sommer 2008 eine Feedbackrunde und Diskussion. Die zweite Version wurde Anfang 2009 konzipiert und implementiert und auf dem Workshop "The Scent of Information" (siehe S. 19) vorgestellt. Nach Überarbeitung der Taxonomie wurde diese integriert und auf dieser Basis die dritte Version bis Juli 2009 konzipiert und implementiert. Anschließend wurde das Projekt für die Printversion aufgearbeitet. Im Herbst 2009 erfolgte Bugfixing und Dokumentation.

Es ist mit AREA auch möglich, zwei verschiedene Variablen zu verbinden, um bivariate Analysen zu erlauben, genauso wie univariate. Im nächsten Schritt soll ein Web-Konfigurator geschrieben werden. Damit werden Nutzer die Chance haben, die gewünschte Repräsentation mittels eines einfachen Browsers detailliert zu definieren. AREA kann als quantum treemap oder non-quantum treemap konfiguriert werden.

In der Fallstudie präsentieren wir sämtliche Kunstwerke und Projekte die zum Prix Ars Electronica eingereicht wurden, von Künstlern aus allen Teilen der Welt. Natürlich wurde nur ein kleiner Teil dieser Arbeiten ausgezeichnet, der Rest ist im Archiv verschwunden. Wir haben diese wertvollen Daten analysiert und editiert und zugänglich gemacht. Die Zuordnung der Einreichungen zu den Prix-Kategorien (die sich während der Jahre änderten) zu den Herkunftsorten und Prix-Jahren ermöglicht nicht nur eine neue Sicht auf die Geschichte des Prix, sondern eröffnet auch Hypothesen über die Mechanismen der “Ars-Welt”.

Projektverlauf

Jaume Nualart hat Area bereits vor seiner Arbeit am LBI entwickelt. Am LBI wurde das Tool weiterentwickelt, u.a. als Drupal Modul, und für die Prix Ars Electronica Daten verwendet.

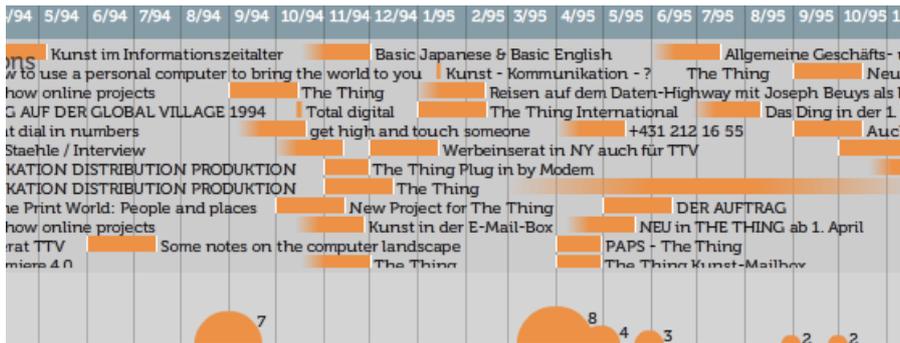
Resultate und Perspektiven

Das interaktive Projekt ist online zugänglich:

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:5>

Area ist außerdem als Drupal Modul implementiert worden: <http://drupal.org/project/area>

9 Synchronoptic Timeline



Projektleitung: Dietmar Offenhuber, Evelyn Münster (seit 09/2009)

Projektmitarbeiter: Mar Canet Sola

Projektlaufzeit: 01/2009 - 11/2009

Projektziel: modulare Software zur synchronoptischen Darstellung zeitbasierter Informationen

Tool:

Daten:

Projektbeschreibung

Der Zweck dieses Tools ist die Anzeige multivariater zeitlicher Informationen als vielfach konfigurierbare Anordnung von Zeitleisten, die verschiedene Aspekte der Daten in den Vordergrund stellen. Relationale Informationen können durch interaktive Hervorhebungen erkundet werden.

Projektverlauf

Die Implementierung wurde von Mar Canet Sola unter der inhaltlichen Führung von Dietmar Offenhuber im ersten Halbjahr 2009 ausgeführt.

Resultate und Perspektiven

Die Synchronoptic Timeline wird auf der Netzpioniere Webseite präsentiert.

<http://www.netzpioniere.at/node/3>

10 Facettensuche Interactive Art

Prix Ars Electronica > Interactive Art > Winners 1990-2009 Start over

FORM/RANGE OF WORK	INTERACTION PARTNERS	THE VISITOR DOES	THE WORK DOES	MEDIA	CATCHWORD	TOPIC	YEAR
stand-alone 11	human<-computer 13	activate 7	mediate 4	computer graphics/anim. 7	virtual reality 3	media (=self-reflective) 2	2006 1
installation 14	human<-human 3	explore 3	visualize 4	electronic sound 14	embodiment 2	perception 7	2003 1
networked 4	computer<-computer 2	select 4	serve as instrument/tool 14	projection 6	augmented reality 1	social relations / issues 2	2002 2
public space 1	comp.<-environment 1	control 6	sonificate 6	monitor/display 2	kinetics 1	no topic [abstract] 3	2001 1
performance 2		participate 2	transform 4	speakers 10	telepresence 3	artificial life 1	2000 1
sculpture 2		create 1	process 1	video 3	interface design 1	artistic/creative expression 3	1998 1
project 2		co-author 2	enable communication 3	sensors 8	artistic research 1	psychology 1	1994 2
separate sites 2			store 1	video camera 5	artificial intelligence 1	gaming 1	1993 2
			immerse 2	graphical interface 1		evolution 1	
				motors 1		environmental issues 1	

14 results

Projektleitung am LBI: Evelyn Münster

Projektmitarbeit: Moritz Stefaner

Projektlaufzeit: 10/2009 - 11/2009

Projektziel: Facettensuche Elastic Lists für Taxonomie der interaktiven Kunst

Tool:

Daten:

Projektbeschreibung

Die Daten und Taxonomie der interaktiven Kunst wurden bereits im Rahmen der Prix Landscape (siehe Projekt IV 7, S. 89) für Visualisierungen aufbereitet. Diese sollen nochmals in einer weiteren Visualisierung verwendet werden, um die Daten aus einer weiteren Perspektive betrachten und erkunden zu können. Das Tool zum Facettenbrowsen "Elastic Lists" wurde von Moritz Stefaner entwickelt und ist sehr gut für die vorliegenden Daten geeignet. Daher hat das LBI ihn beauftragt, eine Adaption des Tools mit diesen Daten zu erstellen.

Projektverlauf

Nach einer ersten Besprechung im Oktober 2009 wurde Anfang November anhand eines ersten Prototyps das finale Realisierungskonzept erstellt. Die Finalisierung erfolgte im November 2009.

Resultate und Perspektiven

Resultat ist eine funktionsfähige Facettensuche, siehe

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:36>

11 Visualisierungsframework

Projektleitung: Evelyn Münster

Projektlaufzeit: 3/2008 bis 12/2009

Projektziel: Framework für Visualisierungsprojekte

Projektbeschreibung

Im Rahmen der Arbeit der Forschungslinie »Wissensrepräsentation und Visualisierung« soll ein Portfolio modularer Visualisierungszugänge entstehen. Diese Module ergänzen sich und sollen miteinander kombinierbar, also kompatibel sein. Bei den Datenquellen handelt es sich um eine heterogene Sammlung unterschiedlich strukturierter Medienkunstarchive, die über ein einheitliches Format in die Visualisierungsmodule importiert werden müssen. Um ein kompatibles, einheitliches System zu gewährleisten, und zusätzlich die in allen Modulen benötigten Funktionalitäten nicht in jedem Fall neu programmieren zu müssen, bietet sich die Entwicklung eines Frameworks an, das in einer robusten und erweiterbaren Architektur den Rahmen und die Basisfunktionalitäten bereitstellt, die bei der Entwicklung von Modulen zum Einsatz kommen.

Das Projektziel umfasst Entwurf, technische Konzeption und Implementierung eines generischen, wieder verwendbaren Frameworks als zentralen Baustein modularer Visualisierungsapplikationen. Der Funktionsumfang umfasst:

- Anbindung an Datenbanken und Webservices und Definition des Austauschformates für den Import externer Datenstrukturen
- Schnittstellen für die Server-Client-Kommunikation
- Richtlinien und wieder verwendbare Bausteine für die Erstellung von *User-Frontends* und Interaktionsmodellen
- Implementierung einer Beispielapplikation

Projektverlauf

Die Planungsphase, bestehend aus Erstellung einer Spezifikation und einer generellen Softwarearchitektur, lief bis Mitte Mai 2008.

Zunächst wurde eine Anforderungsanalyse erstellt und in Frage kommende Technologien evaluiert und ausgewählt. Darauf aufbauend wurde ein erster Entwurf einer modularen Systemarchitektur in UML (Unified Modeling Language) erstellt. Im August 2008 wurde die Implementierung der Basisfunktionalitäten abgeschlossen. 2009 wurden weitere Features implementiert. Zusätzlich zum MDS Service wird ein Hexboard Service die Möglichkeit bieten, Objekte in einem Sechseck-Grid anzuordnen.

Resultate und Perspektiven

Im August 2008 wurde die Implementierung der Basisfunktionalitäten abgeschlossen. Das Framework ist seither für das Visualisierungsmodul Themenlandschaft im Einsatz. Eine Anbindung an SAMY oder die Verwendung des Frameworks für weitere Visualisierungsmodule kann aufgrund der begrenzten Laufzeit des LBI nicht mehr stattfinden.



VERMITTLUNG

Online-Zugang und -Vermittlung multimedialer Ressourcen zur Medienkunst

Spezifische Formen der (Online-)Darstellung von Medienkunst dienen der Aufbereitung komplexer Themenzusammenhänge für eine breitere Öffentlichkeit und ebenso für die wissenschaftliche Fachwelt. Dabei werden sowohl vorhandene Archivbestände als auch neu erarbeitete, themenfokussierte Inhalte vermittelt und untereinander vernetzt. Gleichzeitig erfordern verschiedene Präsentationsformate – Online-Darstellung, Konferenz, Buchpublikation und Ausstellung – spezifische Strategien der Vermittlung und Zugänglichmachung der relevanten multimedialen und oft ephemeren Projekte.

▼ PROJEKTE VERMITTLUNG

- ▶ **DAS ARS ELECTRONICA ONLINE-ARCHIV**
Gabriele Blome, Günther Kolar, Nina Wenhart, Sandor Herramhof


Development


Konferenz


Infrastruktur
- ▶ **GAMA – GATEWAY TO ARCHIVES OF MEDIA ART**
Gabriele Blome, Günther Kolar, Ingrid Fischer-Schreiber
Kooperationsprojekt im Programm eContent plus




Development


Online


Konferenz
- ▶ **ONLINE-PRÄSENZ LBI**
Mario Röhrle, Günther Kolar, Barbara U. Schmidt, Michaela Schörflinger


Online
- ▶ **SEE THIS SOUND**
gefördert durch Mittel der europäischen Kulturhauptstadt Linz09
Dieter Daniels, Sandra Naumann, Jan Thoben
Kooperationspartner: Lentos Kunstmuseum Linz




Online


Konferenz


Ausstellung


Publikation
- ▶ **TIMELINE OF AUDIOVISUAL CULTURE**
Dietmar Offenhuber, Stefan Schilcher, Sandra Naumann, Mario Röhrle


Development


Ausstellung
- ▶ **NETZPIONEERS 1.0 AUSSTELLUNGSKONZEPT**
Dieter Daniels, Gunther Reisinger, Robert Sakrowski


Ausstellung


Publikation
- ▶ **MAPPING THE ARCHIVE: 30 YEARS OF PRIX ARS ELECTRONICA**
Dietmar Offenhuber, Evelyn Münster, Gerhard Dirmoser, Jaume Nualart, Moritz Stefaner, Sandor Herramhof


Ausstellung
- ▶ **ONLINE-RESSOURCEN FÜR DIE WISSENSCHAFTLICHE DOKUMENTATION UND ARCHIVIERUNG VON MEDIENKUNST**
Gabriele Blome


Publikation

1 Das Ars Electronica Online-Archiv

(integriert das Projekt „Metadatengenerierung LBI/Ars Electronica-Datenbank“, siehe Jahresbericht 2007)

Projektleitung: Gabriele Blome (ab 11/07) und Sandor Herramhof (ab 11/08),
zuvor Ingrid Fischer (bis 4/08) und Günther Kolar (bis 9/08),

Projektmitarbeit: Mario Röhrle (Arbeitsdatenbank), Theresa Schubert-Minski (ab 10/08), Barbara Schmidt (04/08-03/2009)

Projektlaufzeit: 7/07 – 12/09

Projektziel: Verbesserung Webpräsenz des Ars Electronica Archiv und Erweiterung des Archivbestandes für wissenschaftliche Forschung

Projektbeschreibung

Die Ars Electronica blickt auf eine knapp 30-jährige Geschichte zurück. Dieser Zeitraum deckt sich weitgehend mit jener Phase kulturellen Wandels, die durch die sukzessive Durchdringung aller gesellschaftlichen Bereiche mit digitalen Medien gekennzeichnet ist. Mit den Symposien und Veranstaltungen in ihrem jährlichen Festival und durch die Auslobung eines Preises für computerbasierte Kunst hat die Ars Electronica diesen Wandel aktiv begleitet. Die Dokumente und Dokumentationen in ihrem Archiv sind daher nicht nur im Hinblick auf die Geschichte dieser Institution relevant, sondern von gesamtgesellschaftlicher Bedeutung.

Jedoch ist ein großer Teil der Dokumente und Dokumentationen nicht online recherchierbar. Der Bereich »Archiv« der Ars Electronica Webseite präsentiert folgende Dokumente: Text- und Bilddokumentationen zu den im Prix Ars Electronica seit 1987 ausgezeichneten Werken, Festivalprogramme, die Texte der Festivalkataloge seit 1979 sowie Video- und Audioaufzeichnungen der Konferenzen seit 2005. Es fehlen z. B. Informationen über die große Zahl der nicht ausgezeichneten Werke, über die Katalogtexte hinausgehende Informationen zu den ausgezeichneten Werken sowie Dokumentationen früherer Konferenzen und Festival-Events. Zudem verfügt das Content-Management-System der Ars Electronica über kein übergreifendes Metadatenschema und die Organisation sowie die Darstellung der Inhalte orientieren sich hauptsächlich an den Produktionsstrukturen der Institution.

Im Rahmen des Projektes wurden daher Vorschläge für eine Neukonzeption des Ars Electronica Online-Archivs und die dafür notwendigen Maßnahmen im Hinblick auf Redaktion und Digitalisierung erarbeitet und auf ihre Umsetzung hingearbeitet. Im Vordergrund standen dabei folgende Maßnahmen:

- Beschreibung der Dokumente gemäß wissenschaftlicher Standards
- Erweiterung der in der Datenbank verfügbaren Inhalte
- Verbesserter Zugang zu den in der Datenbank vorhandenen Inhalten

Projektverlauf

Am Beginn der inhaltlichen Arbeit stand eine Bestandsaufnahme verfügbarer und potentiell vorhandener Informationen und Materialien. Im Frühjahr 2008 wurde ein Konzept vorgelegt, wie der in der Datenbank vorhandene Bestand strukturiert und mit Metadaten versehen werden soll, um einerseits eine verbesserte Auffindbarkeit der Daten und andererseits perspektivisch die Interoperabilität mit anderen Online-Archiven zu gewährleisten. Es wurden Modelle zur Beschreibung von Materialien (Video-, Audio, Text- und Bilddateien), Werken und Events erarbeitet und vorgelegt. Die Ars Electronica begrüßte die Vorschläge zur Reorganisation und Erweiterung der Inhalte und entschied im Juni 2008, dass die damit verbundene Datenaufbereitung in einer von ihr neu zu erstellenden Datenbank (im Folgenden „Interimslösung“ genannt) vorgenommen werden sollte, um später in das geplante Archivframework SAMY importiert zu werden In

der Interimslösung sollten zudem die verschiedenen Datenbanken mit archivrelevanten Inhalten zusammengefügt werden. Das sind die Datenbank der bis Dez. 2008 betriebenen Ars Electronica Website, die seit 2004 zur Durchführung des Prix Ars Electronica genutzte Datenbank sowie die Arbeitsdatenbank des LBI. Leider konnte die Interimslösung seitens der Ars Electronica nicht realisiert werden.

Ergänzungen und Korrekturen des Datenbestandes

2008 wurde zunächst damit begonnen in der Datenbank der Ars Electronica Website die Titel der Festivalkatalogbeiträge zu korrigieren und um Seitenangaben zu ergänzen sowie fehlende Festivals und Veranstaltungen anzulegen.

Die Korrektur und Vervollständigung der Daten und die Zusammenführung aller an der Ars Electronica beteiligten Personen in einer Datenbank wurde als weitere wichtige Maßnahme zum Aufbau eines wissenschaftlichen Archivs gemeinsam mit der Ars Electronica konzipiert.

Erweiterung des Datenbestandes

Bis dato verfügt die Ars Electronica über keine detaillierte Aufstellung der Unterlagen und Dokumentationen der im Prix Ars Electronica bis 2003 eingereichten Werke. Um perspektivisch ForscherInnen den Zugang zu diesen Informationen zu erleichtern, hat das LBI eine Datenbank aufgebaut, in der verzeichnet ist, welche Unterlagen und Materialien zu den bis 2003 ausgezeichneten Werken im Archiv vorhanden sind. (Seit 2004 erfolgt der Einreichprozess online, so dass diese Angaben bereits in einer Datenbank erfasst sind). Die Unterlagen und Bilder zu Werken, die in den Kategorien Computergrafik, Musik/Digital Musics, Interaktive Kunst sowie in den Kategorien für netzbasierte Projekte Auszeichnungen erhielten, wurden zudem digitalisiert. Zum Abschluss der Institutslaufzeit wird die Datenbank mitsamt den Digitalisaten an die Ars Electronica übergeben.

Evaluierung der Benutzeranforderungen

Eine Besucherbefragung während des Ars Electronica Festivals 2008 sollte die Anforderungen potentieller BenutzerInnen an das Online-Archiv erheben. Dabei befürwortete ein Großteil der Befragten eine breite Ausrichtung des Online-Angebotes für die allgemeine Öffentlichkeit, mit einer weiteren Präferenz auf Recherchemöglichkeiten für Kulturschaffende, KünstlerInnen und KuratorInnen. Im Hinblick auf die gewünschten Materialien galt das größte Interesse Text-, Bild- und Videomaterial zu den auf der Ars Electronica gezeigten Werken. Partizipationsmöglichkeiten am Archiv wurden als sehr wichtig erachtet, wobei auf Tagging und Kommentieren/Annotieren die meisten Stimmen fielen.

Konzeption

Der Fokus bei der Konzeption des künftigen Archivs lag auf der Schaffung unterschiedlicher Zugänge zum Archivbestand und einer verbesserten Verknüpfung der Daten, um ein exploratives Navigieren durch den Bestand zu ermöglichen. Aufgrund der Tatsache, dass nicht für alle Dokumente die Nutzungsrechte für die Veröffentlichung im Internet vorliegen, wurde ein Rechtemanagement vorgeschlagen, das es ermöglichen soll, für verschiedene Benutzergruppen unterschiedliche Materialien bereit zu stellen.

Als Hauptzugang zu den Archivinhalten wird eine facettenbasierte Navigation – vorzugsweise in Form elastischer Listen - vorgeschlagen. Außerdem wurden verschiedene Visualisierungen des Datenbestandes entwickelt, die neue Einblicke und Erkenntnisse über die Vernetzung der am Prix Ars Electronica beteiligten Personen ermöglichen sollen. (vgl. Topic IV)

Ein Glossar, entwickelt aus den Ergebnissen des Forschungsprojektes „Betriebssystem Ars Electronica“ (vgl. Projekt III 1, S. 70), sollte Erläuterungen zu wesentlichen Personen, Orten und Konzepten im Kontext der Institution Ars Electronica bereitstellen. Die Anwendung der am LBI erarbeiteten Taxonomie zur interaktiven Kunst (vgl. Projekt II 2, S. 64) auf die Gewinnerprojekte der Ars Electronica wurde vervollständigt und für die Online-Darstellung in einer eigenen Visualisierung vorbereitet (vgl. Topic IV).

Erläuternde Texte zu einzelnen Prix-Kategorien sollten zusammen mit dem Glossar eine zusätzliche Vermittlungsebene für ein breites, interessiertes Publikum ergeben.

Die Konzeption sieht vor, sowohl KünstlerInnen und Wissenschaftlerinnen wie auch dem Publikum des Ars Electronica Festivals die Möglichkeit zu geben, die Inhalte des Archivs zu ergänzen bzw. zu annotieren. Dafür sollte eine vom Archiv getrennte aber mit ihm eng verknüpfte Infrastruktur in Form eines Medienwikis aufgebaut werden.

In Zusammenarbeit mit den Projekten »netzpioniere.at«, »Betriebssystem Ars Electronica« und »Ars Electronica Online-Archiv« wurde im April 2008 ein Modell entwickelt, um die in den Projekten gesammelten Materialien einheitlich zu erfassen und zu beschreiben. Dieses Modell ist in die Ontologie des SAMY-Projektes eingeflossen, das die technische Plattform für das künftige Ars Electronica Online-Archiv bilden sollte.

Die Realisierung des Projektes erfolgte in enger Zusammenarbeit mit der Ars Electronica. Eine Integration in das SAMY-Framework ließ sich jedoch aufgrund der Komplexität des Datenbestandes in der kurzen Laufzeit des Projektes nicht verwirklichen. Daher wird zum Projektabschluss zunächst eine stand-alone Datenbank übergeben, in der die zu den im Prix Ars Electronica ausgezeichneten Projekten eingereichten Materialien recherchiert werden können.

2 GAMA – Gateway to Archives of Media Art

Kooperationsprojekt im EU-Programm eContentplus

Projektleitung: Gabriele Blome

Projektmitarbeit: Günther Kolar (Datenbank und Datenbereitstellung, bis 09/08), Ingrid Fischer (Koordination Ars Electronica bis 04/08), Theresa Schubert-Minski (10/08-10/09), Ulrike Pimminger (07-10/09)

Projektlaufzeit: 11/2007 – 10/2009

Projektziel: Einbindung von Assets aus dem Archiv der Ars Electronica in das GAMA-Portal



GAMA screenshot

eine gemeinsame Online-Rechercheplattform zur Verfügung, von der aus interessierte Laien, KuratorInnen, KünstlerInnen, ProfessorInnen und Studierende zugleich in vernetzten europäischen Sammlungen von bzw. Archiven zur Medienkunst recherchieren können.

Das LBI beteiligt sich an diesem Projekt, um das Archiv der Ars Electronica im Kontext europäischer Medienkunst zu präsentieren und zugänglich zu machen. Es hat sich vertraglich verpflichtet, 350 Stunden Video- sowie 80 Stunden Audiomaterial aus dem Archiv der Ars Electronica über das Portal online verfügbar zu machen und an der Evaluierung der Funktionalitäten des Portals (Arbeitspaket 7 »Assessment & Evaluation«) sowie an der Verbreitung der Projektergebnisse (Arbeitspaket 8 »Awareness & Dissemination«) mitzuarbeiten.

GAMA vernetzt die Archive bzw. Sammlungen folgender Institutionen: Ars Electronica (Linz), C3 Center for Culture and Communication Foundation (Budapest), Stiftelsen Filmform (Stockholm), Heure Exquise! (Mons-en-Baroeul), Les Instants Vidéo Numériques et Poétiques (Marseille), Nederlands Instituut voor Mediakunst Montevideo/Time Based Arts (NIMK, Amsterdam), ARGOS centre for art & media (Brüssel), SCCA Center for Contemporary Arts (Ljubljana).

Projektverlauf

In der ersten Projektphase wurden die Strukturen und Inhalte der im Projekt vertretenen Datenbanken erfasst. Das LBI nahm zunächst eine Analyse und Aufstellung der in der Datenbank der Ars Electronica vorhandenen Datenstrukturen vor und entwickelte ein Konzept zur Extraktion der für den Metadatenstandard Dublin Core erforderlichen Angaben.

Außerdem hat das LBI eine Befragung der Content-Partner zur Konkretisierung der Vorstellungen hinsichtlich der Darstellung der Inhalte sowie der anzubietenden Zugänge durchgeführt. Die Auswertung des Fragebogens ergab, dass das Portal zusätzlich zu Suchoptionen auch Indices der in den Archiven vorhandenen Inhalte bereitstellen sollte. Dafür war ein Abgleich der in den Archiven verwendeten Personennamen und Schlagworte erforderlich. Zur Erstellung einer einheitlichen Personenliste, die jede in den Archiven erfasste Person nur einmal aufführt, wurde in der sogenannten „Harmonisation Working

Projektbeschreibung

Ziel dieses interdisziplinär ausgerichteten Projektes ist es, einen gemeinsamen Online-Zugang zu acht europäischen Archiven zur Medienkunst zu schaffen. Das Projekt wurde im November 2007 von 19 europäischen Organisationen aus Kultur, Kunst und Forschung im Rahmen des Programms »eContentplus« begonnen und wird bis Oktober 2009 von der EU gefördert. Seit dem Launch der Website im September 2009 steht

Group“ (in der unter Leitung des LBI das Argos center for art & media, die University of Science and Technology in Polen und das NIMK zusammenarbeiteten) ein Tool entwickelt, das das Auffinden ähnlicher Namen und die manuelle Zuordnung verschiedener Schreibweisen unter einen „Preferred Name“ ermöglicht, der in GAMA angezeigt wird. Die Harmonisierung der in GAMA verfügbaren Namen wurde von den Archivpartnern gemeinsam durchgeführt.

Die Bereitstellung von Audio- und Videodaten aus dem Bestand der Ars Electronica erwies sich sowohl technisch wie rechtlich als schwieriger als erwartet. Im Unterschied zur ursprünglichen Planung, die vorsah, dass aus dem Archiv der Ars Electronica im GAMA-Portal nur Metadaten dargestellt werden sollten, legte die EU und die Projektleitung den Projekt-Vertrag dahin gehend aus, dass zusätzlich 30 Sekunden lange Vorschauen sowie bis zu 20 Keyframes von jedem Video auf der GAMA-Website zu sehen sein sollen, um die Bildähnlichkeitssuche zu unterstützen. Zudem musste das LBI alle AV-Dateien, die für GAMA bereitgestellt wurden, mit zusätzlichen Metadaten versehen. Um Audio- und Videomaterial im zugesagten Umfang bereitstellen zu können, aber auch um den zusätzlichen, ursprünglich nicht vorgesehenen Features der Website – wie Featured Artists und Guided Tours - zu bedienen, musste zusätzliches Videomaterial digitalisiert und geschnitten werden.

Resultate und Perspektiven

Das GAMA-Portal ging anlässlich des Ars Electronica Festival 2009 offiziell online. Um die gewünschte Aufmerksamkeit für dieses Ereignis zu schaffen, konzipierte und organisierte das LBI einen Workshop zum Thema „Media Art Archiving: Politics and Strategies“ und realisierte gemeinsam mit der Ars Electronica ein Screening ausgewählter Werke aus den in GAMA beteiligten Archiven in der History Longe des Brucknerhauses (siehe S. 20).

Seit dem Launch am 5. September 2009 steht die Plattform für die öffentliche Nutzung bereit. Die in GAMA vertretenen Archive verfügen über einen erheblichen Umfang an Werken und Dokumentationen zur Medienkunst, können jedoch die unter diesem Begriff zusammengefassten Gattungen und Genres der zeitgenössischen europäischen Kunst bei weitem nicht lückenlos präsentieren. Daher versteht sich das Projekt als ein erster Schritt, um die mit dem Aufbau eines Portals verbundenen technischen, formalen und inhaltlichen Herausforderungen in einem kleineren Verbund zu lösen. Im nächsten Schritt sollen weitere bedeutende medienkulturelle Archive und Sammlungen europäischer Medienkunst mit GAMA verbunden werden. Das Konsortium hat im Oktober 2009 einen Verein gegründet, der neue Archive und Partner anwerben und vor allem auch neue Finanzierungsmöglichkeiten akquirieren und Projektanträge voranbringen soll.

Die Evaluatoren der EU haben das Projekt in ihrer abschließenden, sehr positiven Beurteilung als Best-Practice Project hervorgehoben.

<http://www.gama-gateway.edu>

3 Online-Präsenz des Instituts

Projektleitung: Mario Röhrle

Projektmitarbeit: Gabriele Blome (Workshop-Dokumentation), Gerda Haunschmid (Umsetzung), Barbara U. Schmidt (Online-Bibliographie, Linkliste)

Projektlaufzeit: 3/2006-12/2009

Projektziel: Veröffentlichung von Forschungsergebnissen des LBI und Ressourcen zur Medienkunst

Projektbeschreibung

Der Internetauftritt des LBI gliedert sich in einen externen und internen Bereich. Diese beiden Bereiche dienen neben der öffentlichen Darlegung von Struktur, Zielen und Aufgaben des LBI und der Darstellung seiner MitarbeiterInnen der Online-Präsentation von Forschungsprojekten und -ergebnissen sowie der Ankündigung und Dokumentation von Veranstaltungen und der Veröffentlichung von Ressourcen zur Medienkunst. Im Rahmen der Veranstaltungsdokumentation werden verschiedene Wege der Präsentation und Zugänglichmachung von Workshops, Konferenzen und Tagungen erprobt.

Im internen Bereich steht den Institutsangehörigen zudem eine Reihe von Arbeitsmitteln zur Verfügung.

Projektverlauf und Ergebnisse

Aufbauend auf der im Jahr 2007 geschaffenen Struktur der Webseite lagen die Arbeitsschwerpunkte in den zurückliegenden Jahren in der kontinuierlichen Pflege der einzelnen Bereiche (z. B. Forschungsprojekte, Online-Bibliografie, Selbstdarstellung des LBI) und der Aufbereitung von Materialien zur Darstellung auf der Webseite (z. B. Workshops, Media.Art.Research. Award).

Die Website des Instituts wird ab Januar 2010 von der Kunstuniversität Linz als Archivversion gehostet.

<http://www.media.lbg.ac.at>

4 See this Sound

gefördert durch Mittel von Linz 2009 – Kulturhauptstadt Europas

Projektleitung: Dieter Daniels und Sandra Naumann

Projektmitarbeit: Mario Röhrle, Jan Thoben, Bernhard Pusch, Heike Helfert, Michaela Schörflinger, Adam Dörflinger, Carolina Hubelnig, Linda Thalmann, Dietmar Offenhuber, Stefan Schilcher

Kooperationspartner: Lentos Kunstmuseum Linz, Super.net, Wien

Projektlaufzeit: 11/2006 – 12/2009

Projektziel: Ausstellung, Konferenz, Katalog, wissenschaftliche Publikation, Webplattform

Projektbeschreibung

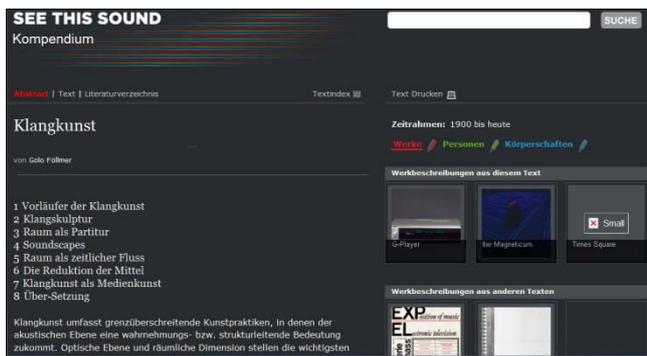
Das Projekt setzt sich mit Gegenwart und Geschichte der Verbindung von Bild und Ton in Kunst, Medien und Wahrnehmung auseinander.

Ausgangspunkt war dabei der Umstand, dass unsere heutige Erfahrungswelt geprägt ist von einer Allgegenwart audiovisueller Produkte und Strukturen, in denen sich die kulturelle Bild- und Tonproduktion medientechnisch, künstlerisch und marktstrategisch aufs Engste miteinander verschränken. Darauf reagiert »See this Sound«, indem es unterschiedliche Umsetzungen zeitgenössischer Kunst und Kunstwissenschaft präsentiert und diskutiert. Die aktuellen Bezugsfelder reichen dabei von Popkultur bis zu Wahrnehmungstheorie und Medientechnologie.

Online-Plattform: »See this Sound –Audiovisualogie«

Der wissenschaftlich interdisziplinäre und ebenso künstlerisch gattungsübergreifende Charakter des Projekts findet seinen Ausdruck insbesondere im Rahmen einer Online-Plattform (zweispachig deutsch-englisch).

Dieses interdisziplinäre Wissensfeld ist bisher nur aus der Perspektive unterschiedlicher Fachwissenschaften erschlossen worden. Deshalb verfolgt das audiovisuelle Kompendium das Ziel, durch Beiträge von Experten eine disziplinenübergreifende Wissensbasis der Bild-Ton-Relationen zu etablieren. Fachleute aus Kunstgeschichte, Musikwissenschaft, Filmtheorie, Medienwissenschaft, Theaterwissenschaft, Poptheorie,



See this Sound Webplattform - screenshot

Wahrnehmungspsychologie und Neurologie bringen ihre jeweilige Perspektive ein für eine „Audiovisualogie“ als Schnittmenge dieser akademischen Bereiche. Textbeiträge aus der Forschungsarbeit im LBI werden dabei verbunden mit Beiträgen externer Autoren.

Das gesamte Spektrum der audiovisuellen Künste und Phänomene wird durch historische Längsschnitte und systematische Querschnitte in 35 Lexikoneinträgen dargestellt. Übergreifende

Themen werden anhand von längeren Essays vertieft. Auf der Werkebene werden exemplarische Beispiele audiovisuell dokumentiert sowie wissenschaftlich kommentiert und kontextualisiert.

Audiovisualität ist somit zugleich Thema und Methode der Online-Plattform. Die aufeinander abgestimmten und miteinander durch Stichworte und Zeitabschnitte verknüpften Kompendiumsbeiträge und audiovisuellen Werkbeispiele ergeben eine Gesamtheit, die neue Sinnzusammenhänge erschließt. Diese Vorgehensweise ermöglicht außerdem die Überlagerung und Vernetzung der künstlerischen und der wissenschaftlichen Elemente des Projekts sowie die Entwicklung neuer Wege in der multimedialen Vermittlung und Darstellung von Wissenschaft und Kunst. Eine in Zusammenarbeit mit der Forschungslinie „Wissensrepräsentation und Visualisierung“ am LBI entwickelte Schnittstelle präsentiert die Online-Plattform in einem speziellen Informationsraum in der Ausstellung.

<http://www.see-this-sound.at>

Konferenz: »See this Sound – Ton-Bild-Relationen in Kunst und Medien«

Den interdisziplinären Austausch zwischen den theoretischen und ästhetischen Themenfeldern des Projekts hat eine internationale Fachtagung des LBI zum Ziel. An der Schnittstelle von verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen tangiert die Konferenz unter anderem Kunst- und Musikwissenschaften, Medien- und Kunsttheorie, Medienarchäologie und Medientechnikgeschichte. Eingebunden in den Konferenzverlauf werden auch künstlerische Präsentationen, welche den Dialog zwischen Kunst und Wissenschaft anregen sollen (siehe S. 26).

Wissenschaftliche Publikationen

Zusätzlich zur Online-Publikation erscheinen sowohl das Kompendium als auch die essayistischen Texte der Online-Plattform als jeweils eigenständige Buchausgabe (siehe S. 38f)

Projektverlauf

Nach einer fast einjährigen Entwicklungsphase und Einreichprozedur wurde im Anschluss an die Mittelbewilligung durch Linz09 im Herbst 2007 mit der konkreten Umsetzung der Konzepte begonnen.

Der Schwerpunkt des Arbeitsjahres 2008 lag auf der detaillierten Ausarbeitung des Konzeptes für das

Webarchiv. So wurde eine Themenstruktur erarbeitet (Texte zu verschiedenen Kunstformen, in denen Ton-Bild-Relationen eine signifikante Rolle spielen, Texte zu verschiedenen Verfahren zur Verknüpfung von akustischen und visuellen Phänomenen, Texte zu Wahrnehmungsfragen), Richtlinien für den Textaufbau erstellt, ein System für die Verknüpfung der Aufsätze entworfen sowie die Auswahl und Beauftragung der Autoren vorgenommen. Weiters wurde mit der Recherche und Beschaffung der audiovisuellen Dokumente sowie der erforderlichen Veröffentlichungsrechte begonnen. Darüber hinaus wurden für die Online Darstellung der Plattform projektspezifische Anforderungen für die Erfassung von Metadaten formuliert und Darstellungsmodi für die geplante Visualisierung überlegt. Damit einhergehend wurden Anforderungen für das Webdesign definiert, dessen Programmierung und graphische Gestaltung ab Januar 2009 von einem externen Auftragnehmer realisiert wurden.

Der für das Frühjahr 2009 geplante Abschluss der redaktionellen Arbeit sowie deren Einarbeitung in das Webarchiv hat sich aufgrund erhöhten redaktionellen Aufwands sowie der Verzögerungen bei SAMY und der dadurch notwendigen Entwicklung einer Alternativlösung für die Datenbank verschoben. Für die Programmierung der Datenbank und des Webfrontends konnte Super.net als Kooperationspartner gewonnen werden. Am 3. September konnte im Rahmen des Symposiums schließlich eine öffentliche Beta-Version des Webarchivs präsentiert werden, die bis zum Jahresende überarbeitet und finalisiert wird.

Das Programm für die Konferenz wurde bis zum Frühjahr finalisiert und durch den Gewinner des Media.Art.Research. Awards komplettiert, der in diesem Jahr dem Thema »Ton-Bild-Relationen in audiovisueller Kunst« gewidmet war.

In Zusammenarbeit mit dem Lentos Kunstmuseum Linz wurden für die verschiedenen Ausstellungskapitel die geplanten historischen Anker und Kontextualisierungen erarbeitet. Darüber hinaus war das LBI beratend bei der Werkauswahl im kuratorischen Entwicklungsprozess beteiligt. Dabei wurde insbesondere das Kapitel zu „Versprechungen einer Augenmusik“ maßgeblich betreut.

Weiters wurde für die mediale Vermittlung der Inhalte der Online-Plattform eine Timeline entwickelt, die in einem eigenen Ausstellungsraum einsehbar ist (siehe Projekt IV 9, S. 92).

Resultate und Perspektiven

Die Ausstellung wurde am 29. August eröffnet und ist auf ein sehr positives Besucher- und Presseecho gestoßen. Zeitgleich erschien ein umfangreicher Katalog mit verschiedenen Beiträgen von Mitarbeitern des LBI.

Das Symposium fand am 2. und 3. September in den Räumen des Lentos Kunstmuseum Linz statt und war zahlreich besucht. Das vollständige Programm als auch Dokumentationen der einzelnen Beiträge sind auf www.see-this-sound.at verfügbar.

Im Rahmen der Konferenz wurde auch die öffentliche Beta-Version des Webarchivs vorgestellt und wird seitdem von Internetnutzern sehr gut angenommen. Weitere Präsentationen auf verschiedenen internationalen Festivals folgen.

Der erste Band der wissenschaftlichen Publikation wird im Winter erscheinen, der zweite Band im Frühjahr 2010.

5 Timeline of Audiovisual Culture



Projektleitung: Dietmar Offenhuber

Projektmitarbeiter: Stefan Schilcher, Sandra Naumann, Mario Roehle

Projektlaufzeit: 01/2009 - 08/2009

Projektziel: Interaktive Ausstellungsinstallation „See this Sound“

Projektbeschreibung

Basierend auf den Texten, die für das interdisziplinäre Kompendium der audiovisuellen Kultur (<http://blog.see-this-sound.at/2009/08/19/zum-konzept-des-webarchivs/>) entstanden sind, wurde eine "Timeline of Audiovisual Culture" für den Ausstellungskontext umgesetzt. Ein Interface mit einem Dreh- und Drückknopf erlaubt die Interaktion der Besucher mit der Applikation.

Die Timeline zeigt die chronologische Entwicklung der Themenfelder und ihre Verknüpfungen. Sie bietet eine visuelle Repräsentation der historischen Komplexität an. Auf einer Übersichtsseite sind untereinander die 35 Themen des Kompendiums aufgezählt. In der Detailansicht zu einem Thema sind alle genannten Werke und Personen mit relevanten Kontextinformationen erfahrbar.

Projektverlauf

Parallel zur Fertigstellung der Online Plattform wurde in Absprache mit den Projektmitarbeitern von See this Sound ein Datenformat und Interaktionskonzept erarbeitet, das dann als Basis für die Implementierung als interaktive Museumsinstallation diente. Die Implementierung erfolgte in den Monaten Mai - August 2009, die Planung seit Ende 2008.

Resultate und Perspektiven

Zu sehen ist die Timeline in der Ausstellung See this Sound – Versprechungen von Bild und Ton (28.8.2009-10.01.2010).

Siehe auch <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:40>

6 netpioneers 1.0 Ausstellungskonzept

Projektleitung: Robert Sakrowski, Gunther Reisinger, Dieter Daniels

Projektmitarbeit: Mario Röhrle, Julia Lehner, Nina Fuchs

Projektlaufzeit: 08/2007-08/2009

Projektziel: Ausstellung, Konferenz

Kooperation: Austrian Cultural Forum New York

Projektbeschreibung

Ausgehend von der wissenschaftlichen Aufarbeitung früher Netzkunst wurden werk- und projektgerechte Ausstellungspraxen zu netzbasierter Kunst im virtuellen und realen Raum erarbeitet. Anhand der im Forschungsprojekt »netzpioniere.at« online kontextualisierten und restaurierten Fallbeispiele (u. a. »THE THING Vienna« und »THE THING New York«, »public netbase« sowie frühe Arbeiten von »jodi«) wurden innerhalb des Ausstellungsprojektes Strategien der Präsentation von genuin netzbasierter Kunst und von Netzaktivismen in musealem Kontext entwickelt. Die konzeptuelle Trennung in Archivtheorie (am Beispiel »THE THING«), Problematiken der Werkbegrifflichkeit (am Beispiel »jodi«) und aktionistischer Intervention (am Beispiel »public netbase«) geht mit der Struktur der aufgearbeiteten Fallbeispiele einher und wird in der Ausstellungskonzeption wiedergegeben.

Die Überlegungen zum Ausstellungskonzept geschahen in enger Zusammenarbeit mit den KünstlerInnen bzw. ProjektträgerInnen. Archivmaterialien werden einerseits digitalisiert im Netz zur Verfügung gestellt und andererseits im Ausstellungskontext den Besuchern zugänglich gemacht.

Projektverlauf

Die als real-räumliche Umsetzung des Forschungsprojekts zu verstehende Ausstellung sollte im Speziellen Fragen zur Re-Präsentation nicht mehr zugänglicher netzbasierter Arbeiten einerseits im World-Wide-Web und andererseits im Realraum thematisieren. Im Rahmen der bisherigen Forschungsarbeit wurden 2007 sowohl bisherige internationale Ausstellungen evaluiert als auch mit der Entwicklung neuer kunst- und werkgerechter Ausstellungsdisplays begonnen (Robert Sakrowski, Gunther Reisinger).

Bis Ende 2008 wurde sowohl das inhaltliche wie das finanzielle Gesamtkonzept zur Ausstellung entwickelt (Robert Sakrowski, Gunther Reisinger) und mit der Partnerinstitution (Austrian Cultural Forum New York) abgestimmt. Trotz inhaltlich wie logistisch abgeschlossener Planungen musste das Ausstellungsvorhaben Mitte 2009 aus finanziellen Gründen abgesagt werden.

7 Mapping the Archive: 30 Years of Prix Ars Electronica

Projektleitung: Dietmar Offenhuber, Evelyn Münster

Projektmitarbeiter: Gerhard Dirmoser, Evelyn Münster, Jaume Nualart, Dietmar Offenhuber, Moritz Stefaner, Ule Münster, Sandor Herramhof, Günther Kolar, Gabriele Blome, Gerhard Dirmoser, Katja Kwastek, Theresa Schubert-Minski, Ingrid Spörl

Projektlaufzeit: 06/2009 - 09/2009

Projektziel: Ausstellung von Visualisierungsprojekten zur Ars Electronica 2009



Projektbeschreibung

Das Projekt präsentiert die Ergebnisse einer interdisziplinären Untersuchung des Prix Ars Electronica Archivs in Form interaktiver und statischer Informationsvisualisierungen auf einer 3 x 10 m großen Plakatwand, sowie auf zwei Terminals mit interaktiven Anwendungen.

Das Archiv wird dabei auf drei Ebenen betrachtet: zunächst die Gesamtheit der Einreichungen seit 1987 als quantitative Analyse, weiters der Juryprozess als soziale Netzwerkanalyse, schließlich die Gewinnerprojekte und ihre kunstwissenschaftliche Kontextualisierung.

Sieben Visualisierungsprojekte wurden dafür aufbereitet und für den Druck angepasst bzw. eigens dafür erstellt: X by Y (in Kooperation mit Moritz Stefaner), Media Art as Social Process, Texty, Proxemantics, Prix Landscape Interactive Art, Similarity (Gastprojekt von Gerhard Dirmoser) und Thesaurus "Electronic Media Art" (Gastprojekt von Gerhard Dirmoser).

Projektverlauf

Nach einer Konzeptionsphase wurden im Sommer 2009 die Daten und Texte für den Print aufbereitet. Grafik und Gestaltung des Prints erfolgte im August 2009.

Die Ausstellung war vom 03.09.2009 bis zum 08.09.2009 im Brucknerhaus in Linz zu sehen und ist online dokumentiert unter

<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:5>

Darüber hinaus ist ein Artikel über „Mapping the Archive“ auf Infosthetics erschienen:

http://infosthetics.com/archives/2009/09/mapping_the_archive_30_years_of_ars_electronica.html

Es gibt Überlegungen, das Plakat im Ars Electronica Center neu zu präsentieren.

8 Online-Ressourcen für die wissenschaftliche Dokumentation und Archivierung von Medienkunst

Projektleitung: Gabriele Blome

Projektlaufzeit: ab 2008

Projektziel: Publikation (Dissertation)

Projektbeschreibung

Die Etablierung der Medienkunst ging einher mit dem Aufbau neuer Distributions-, Präsentations- und Produktionszusammenhänge, die ab Ende der 1970er Jahre nach und nach etabliert wurden, wie etwa die Initiative Monte Video, die 1978 ihre Aktivitäten aufnahm, oder das 1979 gegründete Ars Electronica Festival. Viele Gründungen folgten und einige entwickelten sich zu großen Institutionen, die heute über wesentliche Sammlungen von und Archiven zur Medienkunst verfügen. Diese von ihnen im Internet bereitgestellten Zugänge bilden wichtige Informationsquellen zur Medienkunst. Außerdem gründeten KünstlerInnen und TheoretikerInnen ab Mitte/Ende der 1990er Jahre kollaborative Kunstplattformen wie beispielsweise Ädaweb, Rhizome und runme.org, es wurden erste Online-Angebote aufgebaut, die primär auf Vermittlung ausgerichtet waren, wie Medien Kunst Netz und netzspannung.org. Im Forschungskontext entstanden zudem Datenbanken, in denen Informationen zu Medienkunstwerken zusammengetragen werden, wie die Datenbank der Virtuellen Kunst.

Diese Online-Ressourcen stellen einen wesentlichen Teil der im Internet verfügbaren Informationsquellen zur Medienkunst dar. Ihr Inhalt und die Aufbereitung sind eng verwoben mit der Entwicklung und dem Auftrag der Institutionen. Im Rahmen des Forschungsprojektes erfolgt eine historische Aufarbeitung des Aufbaus der Sammlungen, eine Analyse der Vermittlung der Sammlungen im Internet und eine Evaluierung ihres Potentials für die wissenschaftliche Dokumentation und Archivierung von Medienkunst. Dabei werden die unterschiedlichen Ansätze im Hinblick darauf analysiert, wie sich das Profil von Online-Ressourcen im Spannungsfeld zwischen dem Auftrag der sie betreibenden Institutionen und den Erwartungen des Publikums entwickelt. Es soll untersucht werden, mithilfe welcher Strategien die bisweilen gegensätzlichen Anforderungen von Archivierung und Vermittlung verbunden werden. Das Forschungsprojekt will einerseits einen Beitrag leisten zur Untersuchung der Bedeutung von Online-Ressourcen für die Schaffung von Wissen in Forschung und Gesellschaft. Andererseits unterliegen die zu untersuchenden Online-Ressourcen einem ständigen Wandel und sind zum Teil in ihrer Existenz gefährdet, so dass Maßnahmen zur Nachhaltigkeit sowohl im Hinblick auf den Forschungsgegenstand wie die Forschungsarbeit reflektiert werden müssen.

Projektverlauf

Im Rahmen einer umfassenden Recherche zu den verfügbaren Online-Ressourcen zur Medienkunst wurden zunächst unterschiedliche Typen von Online-Ressourcen identifiziert und im Hinblick auf die bereitgestellten Zugänge untersucht. Auf der Basis der Ergebnisse wird nun ein Projektplan entwickelt.

Das Projekt befindet sich aufgrund der vielfältigen Aufgaben in den verschiedenen Entwicklungsprojekten noch in der Konzeptionsphase.

