

Analogien des Digitalen (Analit) – Von der Fallstudie zur allgemeinen Erhaltungsmatrix medialer Kunst

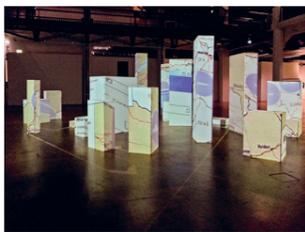
Abstract Elektronische Kunstwerke sind wie die meisten räumlichen Kunstwerke primär durch die Degradation ihrer materiellen Bestandteile gefährdet. Ihre analogen Schaltkreise und mechatronischen Baugruppen sind dadurch von einem Funktionsverlust bedroht, und ihre digitalen Bestandteile von einem Funktions- und einem Informationsverlust. Erweiterte präventive Konservierung und Datensicherung, Reparatur, Migration und Virtualisierung gehören zu den gemischten Strategien, die heute anzuwenden sind, um eine ethisch vertretbare Balance von Authentizität und Funktionalität zu erreichen. Namentlich im Bereich digitaler Werke gibt es erst einzelne Fallstudien, aber von einer durch eine Fachgemeinschaft allgemein anerkannten Praxis sind wir noch weit entfernt. Für zahlreiche neue Erhaltungsfragen gibt es noch gar keine Lösungen.

Das vorliegende Projekt hat zum Ziel, mittels Auswertung schon vorhandener Fallstudien, aus der Begleitung von solchen während der Projektdauer und aus selber durchzuführenden im nämlichen Zeitraum ein zusammenhängendes Wissensfeld über bekannte Ausfallrisiken und zu wählende (Langzeit-)Erhaltungsstrategien in einem Umfeld stetigen technologischen Wandels zu generieren.

Analit ist einerseits eingebettet in das Forschungsprojekt *AktiveArchive*, andererseits Partner im EU-Programm Interreg IV Oberrhein «Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung», für welches das ZKM verantwortlicher Antragsteller ist.



Detailansicht aus dem Innern des ersten analog/digitalen Videosynthesizers Spectre: Analoge Op-Amp neben digitalen Logik-Bausteinen, 1974. In der Sammlung von AktiveArchive. (Foto: Johannes Gfeller)



Marc Lee, *10000 Moving Cities* (2010). Besitz des Künstlers, installiert im ZKM. Die Bildinhalte bauen sich online über das Internet auf. (Foto: Johannes Gfeller)



Agnes Hegedüs, Bernd Lintermann, Jeffrey Shaw: *Reconfiguring the Cave* (2000/2009). 3-D-Installation im ZKM, Teilansicht. (Foto: Johannes Gfeller)

Analogien des Digitalen beschäftigt sich mit der Erhaltung von elektronischem Kulturgut unter besonderer Berücksichtigung des Übergangs von analogen zu digitalen Technologien. Elektrotechnisches und informatisches Fachwissen wird durch einen medienarchäologischen Hintergrund erweitert und sowohl kunsttechnologisch als auch kunst- und kulturhistorisch neu verankert.

Die Erhaltung vorerst analog, später digital erzeugter Kunst hat zudem immer schon einen «Migrationshintergrund», d.h. sie tendiert zur technologischen Wandlung: Im Feld der Medienkunst gibt es fast keine Tradition der Erhaltung, weil es auf längere Zeit gesehen keine Tradierung von physischen Trägern gibt, sondern nur eine von Inhalten und Funktionen. Vor einem kulturhistorischen Hintergrund macht dies eine eingehendere Untersuchung und systematische Einordnung der in der Produktion, vor allem aber in der Wiederaufführung verwendeten elektronischen Bauteile und Technologien notwendig: als Spurensuche. In zwei getrennten Arbeitspaketen wird dies zunächst für die analoge und hybrid analog/digitale Elektronik einerseits, für die rechnergestützte und softwarebasierte Entwicklung andererseits untersucht. Ein drittes Arbeitspaket folgt diesem Technologiewandel in die Medientheorie und Medienarchäologie und bindet dies an die beiden anderen Arbeitspakete an.

So soll sich aus der Vielfalt der Materialien und der Betrachtungsweisen ein Kontinuum der historischen Bedingtheiten der Arbeiten herleiten und herauschälen lassen, so dass künftig die jeweils passendsten, aber auch ethisch begründbaren Bearbeitungsformen gewählt werden. Aus diesen neuen Erfahrun-

gen sind verallgemeinerbare Handlungsanweisungen zu gewinnen, so dass unsere Ergebnisse über jene Arbeitsweise der historischen Phase der Konservierung, die wir seit rund zehn Jahren beobachten und die darin besteht, Fallstudie an Fallstudie zu reihen, hinausreichen.

Die Tradierung ursprünglich analog erzeugter und gespeicherter Inhalte erfolgt heute ausschliesslich digital. Soll ihre Wiederaufführung authentisch erfolgen, bedarf es dennoch – und solange wie möglich – analoger Bildträger in Röhrentechnologie mit dem richtigen Seitenverhältnis. Im Bereich digitaler, interaktiver und/oder netzbasierter Kunst sind (teil-) emulierte Umgebungen zu entwickeln, welche jene Rechnereigenschaften virtuell bereitstellen, die bei der Produktion der Werke für einen begrenzten Zeitraum gültigen waren. Dies erscheint zumindest dann angemessen, wenn der Code des Werks beibehalten werden soll. Die Beschreibung des Werkes und seines digitalen Umfeldes ist damit gleichzeitig Teil der Strategie für die dauerhaft(ere) Erhaltung dieser Werke. Die Frage nach der Materialität digitaler Kunst- und Kulturformen lenkt das Augenmerk auf einen sich langsam abzeichnenden Gesinnungswechsel in der jüngeren, digitalen Konservierung, der allerdings in einem gedehnten zeitlichen Kontinuum erfolgt und der die Historizität von digitaler Kunst neu zu verorten sucht.

Projektleitung:
Johannes Gfeller

Mitarbeit:
Jürgen Enge
Dragan Espenscheid
Florian Kaufmann
Tabea Lurk

Partner:
Haus für elektronische Künste, Basel
Espace multimédia Gantner, Bourgne (F)
Zentrum für Kunst und Medientechnologie, ZKM, Karlsruhe (D)

Laufzeit:
1/2011–12/2012

Finanzierung:
Schweizerischer Nationalfonds, DORE
Bundesamt für Kultur, BAK

Kontakt:
Hochschule der Künste Bern
FSP Materialität in Kunst und Kultur
Fellerstrasse 11
3027 Bern

johannes.gfeller@hkb.bfh.ch
www.hkb.bfh.ch/materialitaet.html

