

DANIELS, Dieter
FRIELING, Rudolf

Medienkunst muss multimedial vermittelt werden – Thesen und Modelle zur Online-Vermittlung

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

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



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

whois

DIETER DANIELS UND RUDOLF FRIELING

MEDIENKUNST MUSS MULTIMEDIAL VERMITTELT WERDEN – THESEN UND MODELLE ZUR ONLINE-VERMITTLUNG

Die Divergenz von Kultur- und Medien-Kompetenz

Im Bereich von Kunst und Kultur fehlt es der wissenschaftlich-kulturellen Kompetenz noch immer an einer Kompatibilität mit der medial-vernetzten Informationswelt. Während die Naturwissenschaften und die Wirtschaft das Netz als selbstverständliche Plattform benutzen, ist in weiten Bereichen der Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte, Kunsterziehung und Musik-/Literatur-/Theater-Wissenschaft immer noch das Buch oder die Fachzeitschrift das Leitmedium. Hier besteht immer noch die in anderen Bereichen längst überholte Skepsis, das »eigentliche« Wissen sei nur in Büchern zu finden, das Netz enthalte meist oberflächliche und unzuverlässige Information.

Vermittlungsparadoxie der Medienkunst

Unter diesem Auseinanderklaffen von »medialiteracy« und kultureller Kompetenz leidet kein künstlerisches Feld mehr als die Medienkunst. Denn die Vermittlung von Medienkunst steht vor einem Paradox: Die künstlerische Arbeit findet zwar in den elektronischen Medien statt, doch sie profitiert nur in sehr bescheidenem Maß von dem hohen Verbreitungspotenzial dieser Medien. Stattdessen erweist sich die Medialität dieser Kunst als ein Hindernis für ihre Kompatibilität mit den etablierten Wegen der Information, Evaluation und Distribution von Kunst. Denn die Medienkunst lässt sich durch die klassische Text-Bild Darstellung in Buch oder Zeitschrift nur unzureichend vermitteln, da sie ohne die Erfahrung ihrer eigentlichen, multimedialen Qualität oft kaum in ihrer Bedeutung zu erfassen ist. Die immer subjektiv geprägte Sicht eines Autors auf ein Werk der Medienkunst schiebt sich deshalb viel stärker zwischen das Werk und den Leser. Bei einem Werk der Malerei kann jeder den Text mit der Abbildung vergleichen und so zu einer eigenen Meinung finden. Bei den Zeit basierten, prozessualen oder interaktiven Formen der Medienkunst ist das nicht möglich, denn sowohl die Beschreibung wie die Momentaufnahme einer Abbildung sind kein annähernder Ersatz für das Erlebnis des eigentlichen Werks.

Drei Thesen zur Vermittlung von Medienkunst

Aus dieser komplexen Lage, die sowohl die unmittelbare Kenntnis der Kunstwerke als auch ihren technologischen und theoretischen Kontext betrifft, ergeben sich folgende Thesen:

- » Medienkunst muss multimedial vermittelt werden, um in ihren Zeit basierten, prozessualen und interaktiven Aspekten verständlich zu werden.
- » Medienkunst braucht eine spezielle Theorie, die Kompetenzen aus der Kunsttheorie, der Medienwissenschaft und der Medientechnik verbindet.
- » Die multimediale Darstellung und die spezielle Theorie bedingen sich wechselseitig, sie sollten miteinander in Beziehung stehen, idealer weise, in dem sie auf einer gemeinsamen Plattform publiziert werden.

Ein Modell zur multimedialen Vermittlung von Medienkunst: Medien Kunst Netz

Nach diesen Vorüberlegungen möchten wir Ihnen ein Projekt vorstellen, das versucht die Schlussfolgerungen aus der geschilderten Paradoxie und den drei Thesen zu ziehen. Es handelt sich genauer gesagt um drei Multimedia-Projekte die mit strukturierten Lösungsansätzen über den Zeitraum von 1997 bis 2004 entstanden sind: Zwei CD-ROM / Bücher¹ und ein Online-Projekt

– www.medienkunstnetz.de² – auf das wir uns hier konzentrieren. Multimedia-Produktionen sind sehr zeit- und kostenaufwändig und sie können nur in einem Team bewältigt werden.

Inhaltlich steht der thematische Zusammenhang im Vordergrund, wozu unterschiedliche Einstiegspunkte angeboten werden:

- » spezifisch über den Index oder die Suchmaschine und eine komplex verlinkte Datenbank,
- » explorativ über visuelle Gliederungen,
- » künstlerisch über neue Netzprojekte oder
- » wissenschaftlich-historisch über Texte kompetenter AutorInnen.

In einem ersten Schritt ist so ein beispielhafter Überblick zu den historischen wie aktuellen Positionen der Medienkunst entstanden. Anschließend wurden in einem zweiten Schritt sieben zentrale Schwerpunkte, die entscheidenden Schnittstellen zwischen Medien und Künsten, lokalisiert. Ein Netzwerk von Kuratoren präsentiert eine Vielfalt von Fragestellungen und Kontextualisierungen.³ Die Zusammenarbeit in einem solchen komplexen Produktions- und Kuratorenteam geht dabei weit über die Rollenaufteilung in einer Buchproduktion hinaus. Denn jedes Mal muss eine Konvergenz von Inhalt, Interface und technischer Machbarkeit gefunden werden, um die zwar lange gerungen wird, die dann dem User aber so selbstverständlich wie möglich erscheinen soll. Auch die beteiligten Künstler waren involviert, insofern alle Bild- und Ton-Rechte erworben wurden und dazu manchmal auch einige Diskussionen nötig waren, die aber meist konstruktiv verliefen.

Der kuratorische Prozess

Die Auswahl der beteiligten Künstler und Werke durchlief in allen drei Projekten einen längeren kuratorischen Prozess. Bei den beiden CD-ROMs geht sie im wesentlichen auf die beiden Herausgeber zurück und da sie sich auf den deutschen Sprachraum beschränken, wurde zumindest für die historischen Positionen eine Vollständigkeit angestrebt. Bei »Medien Kunst Netz« entstand die Künstlerliste im Zusammenspiel von externen Autoren mit dem Kernteam der Redaktion und wird durch die Projektpartner ständig ergänzt. Durch den international und zeitlich stark erweiterten Rahmen standen dabei die Themenschwerpunkte im Vordergrund. Statt des enzyklopädischen Ansatzes der CD-ROMs, der in diesem weiten Kontext nicht mehr zu leisten ist, wird also eine thematische Erschließung gewählt. Dabei kommen im Internet nun auch die vorher auf Buch und CD-ROM verteilten Ebenen der multimedialen Dokumentation und der medienkunstspezifischen Theorie auf einer gemeinsamen Plattform im Netz zusammen.

Begrifflichkeiten: Kategorien, Schlagworte und Assoziationen, Themen und Module

Trotz aller Multimedialität bleibt die Sprache die Hauptzugangsweise zu solch komplexen Themen. Deshalb entstand in allen drei Projekten neben der Auswahl von Künstlern und Werken auch ein Begriffsfeld zu ihrer Kategorisierung, Beschreibung und Verknüpfung, das sich ebenfalls in drei Stufen weiter entwickelt hat. Basierend auf der Vorarbeit der CD-ROMs entstand schließlich ein Grundgerüst von Begrifflichkeiten, das sich als tauglich erwies und dann für »Medien Kunst Netz« weitergeführt wurde. Hier sind jedem Werk Kategorien und Schlagworte zugeordnet. Ebenso sind die einzelnen Module und die darin enthaltenen Thementexte nach Begriffen sortiert. Für alle genannten Ebenen des sprachlichen Zugangs gilt dabei, dass solche scheinbar selbstverständlichen Wortfindungen zum Teil das Ergebnis langer Prozesse und Diskussionen sind, da komplexe Inhalte auf einen möglichst kurzen »anklickbaren« Nenner gebracht werden müssen und das auch noch in mehreren Sprachen.

Nachhaltigkeit und Weiterentwicklung

Das größte Problem für die Zukunft dieser Arbeit liegt wiederum in den Medien selbst. Die Benutzbarkeit von Multimedia-Produktionen ist sehr eng an die verwendete Hard- und Software gebunden – und hier ist die Entwicklung immer noch so rasant und nicht kalkulierbar, dass

Probleme mit der Kompatibilität kaum zu vermeiden sind. Bei den CD-ROMs reicht dies von Totalverweigerung bei bestimmten Betriebssystemen bis zu einer Beschleunigung des Interface durch die schnellere Taktung der neuen Prozessoren, welche das Klicken zum Geschicklichkeitsspiel macht. Bei »Medien Kunst Netz« wurde versucht, den Eventualitäten der Systemvielfalt und Weiterentwicklung so weit wie möglich gerecht zu werden. Doch auch hier ist beispielsweise die Anpassung an sich verändernde Browserdarstellungen und Videoübertragungsraten notwendig, um das Gesamtprojekt lauffähig zu erhalten, ebenso wie die Pflege von sich verändernden externen Links. Insgesamt lässt sich sagen: Schon während der Produktion gilt es immer abzuwägen zwischen den Verlockungen des aktuell Machbaren und der Perspektive, dass der nächste oder übernächste Update genau dieses spezielle Feature nicht mehr unterstützt und zum Verhängnis werden lässt. Deshalb sind international anerkannte Standards (zum Beispiel w3.org) für die Nachhaltigkeit und Zukunftsträchtigkeit wesentlich vorteilhafter, als proprietäre Produkte oder selbst entwickelte Lösungen.

Die Verbindung Multimedia und Buch

Bei der Verbindung von Buch und Multimedia wurden interessante Erfahrungen gesammelt, die zeigen, wie stark die Dominanz des Leitmediums Buch in der Kulturvermittlung immer noch ist. Die CD-ROMs waren als Hauptprodukt konzipiert und in ihre Produktion floss die meiste Zeit, Energie und Finanzierung. Doch in der Außenwirkung standen die nur als Begleitpublikation gedachten Bücher im Vordergrund, obwohl im Buch »Medien Kunst Interaktion« schon mehrfach grafisch auf die CD-ROM verwiesen wird. Sogar zwei der durchaus positiven Rezensionen haben ausschließlich das Buch besprochen und einer der Rezensenten hat, wie er vertraulich sagte, tatsächlich nie die CD-ROM angesehen. Die Konsequenzen hieraus wurden bei der Buchpublikation zu »Medien Kunst Netz« gezogen. Die Thementexte werden in der Marginalspalte ständig begleitet von Verweisen auf Links im Netz zu den multimedialen Werkdarstellungen und den zitierten Quellentexten, die teils ebenfalls als Volltext im Netz nachzulesen sind. Damit ist eine parallele Lektüre von Buch und Web angelegt. Dies ermöglicht auch eine ganz neue Art des Schreibens, indem auf ausufernde Beschreibung und Zitate verzichtet werden kann, da diese immer auf der zweiten Ebene im Netz verfügbar sind. Insgesamt kann die Kombination von Multimedia und Buch durchaus als Erfolg gewertet werden, da sie sich sowohl in der wissenschaftlichen »Credibility« als auch in der Distribution und Öffentlichkeitswirkung sehr positiv auswirkt.

Generation Google

Das Projekt »Medien Kunst Netz« ist durch seine inhaltliche Modulstruktur und seine technische Datenbankstruktur auf eine maximale Nachhaltigkeit und Erweiterbarkeit angelegt. Der Anspruch, hier hoch qualifizierten Inhalt dauerhaft im Netz verfügbar zu machen, verzichtet zunächst auf die Lebendigkeit einer Prozess orientierten Diskursplattform wie Nettime oder Rhizome. Doch er entspricht hoffentlich dem Rezeptionsverhalten einer neuen Generation, nennen wir sie »Generation Google«, die dabei ist, sich von der Dominanz des Buchs als Leitmedium zu verabschieden. Heute, dies lernen wir von unseren Studenten, kündigt sich eine Umkehr der oben skizzierten Differenz von Kultur- und Medien-Kompetenz an, sodass Inhalte, die nicht im Netz verfügbar sind, gar nicht mehr oder nur widerwillig wahrgenommen werden. Die Antwort darauf liegt wohl kaum in einem Insistieren auf der Qualität des gedruckten Worts und Bildes, das mehrere Stufen der Qualifizierung durchlaufen muss, ehe es seine Rezipienten erreicht. Denn leider gelten die klassischen Standards des Lektorats sowie der Bildbeschriftung und Abbildungsqualität gerade im Bereich der aktuellen Kunst kaum noch. Deshalb entsteht die Notwendigkeit, dass diese Qualitätsstandards neu und Medien übergreifend gefasst werden müssen, so dass Netz- und Buchkultur ihre Potenziale verbinden statt sich wechselseitig auszuschließen.

ABBILDUNGEN



ABBILDUNG 1:

Medienkunst im Überblick

Antoni Muntadas, The File Room, 1994, © Muntadas, courtesy ZKM, Medien Kunst Netz

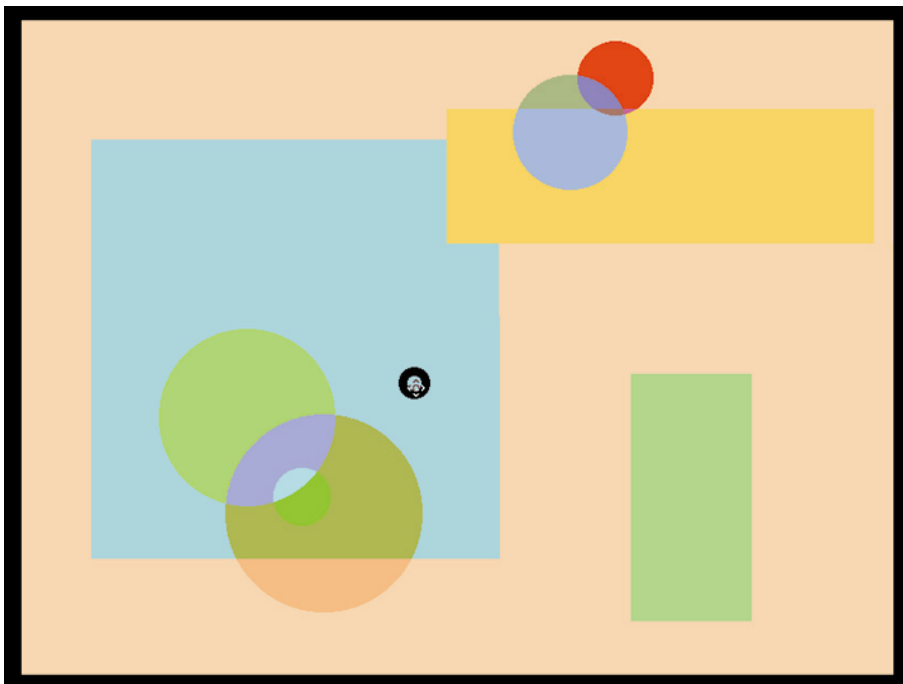


ABBILDUNG 2:

Bild-Ton-Relationen

Kyoshi Furukawa, Masaki Fujihata, Wolfgang Münch, Small Fish,

© Furukawa/Fujihata/Münch



ABBILDUNG 3:
Cyborg Bodies
Lynn Hershman, Phantom Limbs
© Lynn Hershman



ABBILDUNG 4:
Theaters
Hiroshi Sugimoto,
© Hiroshi Sugimoto



ABBILDUNG 5:
Generative Tools
Cornelia Sollfrank, Net Art Generator
© Cornelia Sollfrank



ABBILDUNG 6:
Kunst und Kino
Stan Douglas, Win, Place, or Show
© Stan Douglas



ABBILDUNG 7:
 Mapping und Text
 Benjamin Fry, Valence
 © Benjamin Fry

1 Rudolf Frieling / Dieter Daniels, Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland / Media Art Action. The 1960s and 1970s in Germany (Buch / CD-ROM, Buch deutsch / englisch, CD-ROM deutsch / englisch / französisch / spanisch), Hg. Goethe-Institut München / ZKM Karlsruhe, Springer Verlag: Wien/New York, 1997; Rudolf Frieling / Dieter Daniels, Medien Kunst Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland / Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany (Buch / CD-ROM, Buch deutsch / englisch, CD-ROM deutsch / englisch / französisch / spanisch), Hg. Goethe-Institut München / ZKM Karlsruhe, Springer Verlag: Wien/New York, 2000

2 »Medien Kunst Netz« (www.medienkunstnetz.de) ist eine Internetplattform, konzipiert von Rudolf Frieling und Dieter Daniels im Auftrag des Goethe-Instituts und des ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und mit Unterstützung der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig und des Bildungsportals Sachsen, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF).

3 Die Themen sind: »Ästhetik des Digitalen« (MECAD, Barcelona, Claudia Giannetti), »Bild-Ton-Relationen« (HGB, Leipzig, Dieter Daniels), »Cyborg_Bodies« (HGKZ, Zürich, Yvonne Volkart), »Foto/Byte« (HGB Leipzig), »Generative Tools« (IMG, FH Mainz, Tjark Ihmels), »Kunst und Kino« (HfBK, Dresden, Gregor Stemmerich), »Mapping und Text« (ZKM, Karlsruhe, Rudolf Frieling), »Public Sphere_s« (ZKM, Karlsruhe, Steve Dietz/Minneapolis). Für das Frühjahr 2005 ist auch die Buch-Publikation »Medien Kunst Netz 2« zu diesen Themen geplant.