

29.10.2011–12.02.2012

Digital Art Works. The Challenges of Conservation

Eine Ausstellung im ZKM | Medienmuseum

Wie lassen sich digitale Daten dauerhaft sichern, wenn das neue Notebook bereits veraltet ist, sobald man damit das Geschäft verlässt? Dieses Phänomen stellt auch die Kunst vor Probleme: Was passiert mit Medienkunst, wenn sich das Internet-Environment, für das sie konzipiert wurde, verändert? Dürfen Arbeiten, die einst für den PC entwickelt wurden, heute auf dem iPad gezeigt werden? Die Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“ im ZKM | Medienmuseum geht Fragen nach dem Sammeln, Ausstellen und Erhalten computerbasierter Kunstwerke auf den Grund und lässt die Arbeit rund um die digitale Konservierung sichtbar werden.

Seit wenigen Jahrzehnten erlaubt die Digitalisierung eine leichtere Bearbeitung und Weitergabe von Daten; im Internet sollen sie jedem Nutzer jederzeit an jedem Ort zur Verfügung stehen. Grundsätzlich aber ist die Bewahrung von digitalen Inhalten einer immer kurzfristigeren Anpassung an neue technische Systeme unterworfen. Damit scheint das Fortbestehen des kulturellen Gedächtnisses grundsätzlich unsicher.

Seit Januar 2010 erarbeitet das ZKM | Karlsruhe gemeinsam mit insgesamt fünf Partnern aus Frankreich und der Schweiz in dem EU-Forschungsprojekt *Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung*, kurz *digital art conservation* Strategien zur Erhaltung digitaler Kunstwerke. Das Projekt entstand vor allem aus dem Wunsch, die in der Region Oberrhein angesammelte Erfahrung im Bereich der Medienkunst auf regionaler Ebene weiter auszubauen, sie auszutauschen, sich zu vernetzen und auf dieser Basis einen Beitrag zur internationalen Diskussion zu liefern.

Anhand von zehn Fallstudien wurden Konzepte für die langfristige Erhaltung dieser, aufgrund des rapiden technologischen Wandels besonders fragilen Kunstwerke entwickelt. Die zehn Fallstudien sowie weitere Werke aus der ZKM-Sammlung bilden den Kern der Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“; sie eröffnen das breite Spektrum um die Problematik der Konservierung digitaler Kunst und verweisen auf deren Notwendigkeit. Eingebettet in ein didaktisches Rahmenprogramm werden die Kunstwerke als solche im Mittelpunkt stehen: Klassiker wie Nam June Paiks „Internet Dream“ oder Jeffrey Shaw's „The Legible City“ begegnen den BesucherInnen der Ausstellung ebenso wie die jüngsten Hack-Aktionen des niederländischen Künstlerduos Jodi oder die Diagramm-Poesie des Franzosen Antoine Schmitt. „Digital Art Works“ trägt damit nicht zuletzt einer für unsere Zeit repräsentativen Kunstgattung und deren Eigenleben inner- und außerhalb des Museums Rechnung.

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Rahmenprogramm begleitet, das sich an Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen richtet. Zusätzlich wird eine Vortragsreihe angeboten, die spezielle Themen, welche die Ausstellung aufwirft, behandelt, etwa „Wie sichere ich meine digitalen Fotos?“ oder „Hacking als (Lebens-) Kunst“.

Presseinformation

September 2011

**Digital Art Works
The Challenges of
Conservation**

Ort
ZKM | Medienmuseum

Dauer
29.10.2011–12.02.2012

Pressegespräch
Do, 27. Oktober 2011, 11 Uhr,
ZKM | Medienmuseum

Eröffnung
Fr, 28. Oktober 2011, 19 Uhr,
ZKM_Foyer

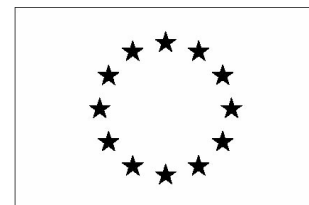
Pressekontakt
Dominika Szope
Leitung Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Tel: 0721 / 8100 – 1220

Denise Rothdiener
Mitarbeit Presse
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Diese Projekt wurde von der
Europäischen Union co-
finanziert - Europäischer Fonds
für regionale Entwicklung
(EFRE)



Der Oberrhein wächst
zusammen, mit jedem Projekt



Darüber hinaus findet am 24./25. November 2011 ein Symposium des Forschungsprojekts *digital art conservation* in Straßburg statt.

**digital art
conservation**

Zum Projekt *digital art conservation*:

Das Projekt *digital art conservation* widmet sich in erster Linie der Erforschung und Darstellung von Konservierungsmethoden. Es möchte, aufbauend auf der langjährigen Erfahrung des ZKM | Karlsruhe mit der Ausstellung „Digital Art Works“, zwei Symposien und einer zum Abschluss des Projekts erscheinenden Publikation, einen Beitrag zur internationalen Diskussion im Bereich der Konservierung leisten. Das Projekt läuft bis Dezember 2012 und ist durch das EU-Programm INTERREG IV Oberrhein kofinanziert.

Im Rahmen von *digital art conservation* wurde im Herbst 2010 auf der internationalen Fachkonferenz „The Digital Oblivion“ am ZKM | Karlsruhe die Frage nach der Zukunft des digitalen kulturellen Erbes diskutiert, insbesondere im Hinblick auf die Konservierung digitaler Medienkunst: Was bedeutet die immer schnellere technische Entwicklung für KünstlerInnen, SammlerInnen und KonservatorInnen? Sind die bisher gültigen Kriterien der Originalität, der Langlebigkeit und Werthaltigkeit von Kunstwerken und deren Sammlung auf digitale Medienkunst anwendbar? Erste Erkenntnisse werden in der Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“ präsentiert.

Mitwirkende Projektpartner:
Conseil Général du Territoire
de Belfort – Espace Multimédia
Gantner;
Ecole supérieure des arts
décoratifs de Strasbourg;
Hochschule der Künste Bern;
Vidéo les Beaux Jours,
Strasbourg;
ZKM | Karlsruhe

KuratorInnen: Bernhard Serexhe, Chiara Marchini Camia

Nach Ende der Laufzeit wird die Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“ in Bourogne (Espace Multimédia Gantner, 25. Februar–28. April 2012) und Straßburg, Frankreich (CEAAC, 16. Juni–23. September 2012) gezeigt.

Weitere Informationen:

<http://www02.zkm.de/digitalartconservation/>

Begleitprogramm

Do, 03.11.2011

Der persönliche Computer - 30 Jahre PC

Vortrag von Boris Jakubaschk

ZKM_Vortragssaal, 18 Uhr

Der Personal Computer hat die Büroarbeit komplett verändert. Aber auch die Art, wie man sich im Berufsleben oder privat informiert, wie man kommuniziert und wie man kreativ arbeitet, wurde durch PCs stark beeinflusst. Der Vortrag schildert mit Hilfe funktionierender Exponate, wie der erste IBM PC entstand und welche der zahlreichen Vor- und Nachfahren seine Entwicklung maßgeblich beeinflusst haben.

Dipl.-Ing. Boris Jakubaschk arbeitet als Softwareentwickler in Karlsruhe. Seit fast 20 Jahren sammelt er in seiner Freizeit historische Computer und dokumentiert deren Geschichte. Das ZKM zeigt am Rande des Ausstellungsteils »Welt der Spiele« seit vielen Jahren einen kleinen Teil

seiner Sammlung. Im Studiengang »Konservierung Neuer Medien und digitaler Information« an der Kunstakademie in Stuttgart hält er u. a. eine Vorlesung über Computergeschichte.

Mi, 30.11.2011

Einführung in die langfristige Speicherung digitaler Bilder

Vortrag von Sven Schönauer

ZKM_Vortragssaal, 18 Uhr

Einen Datensatz können wir ohne Hilfsmittel nicht betrachten. Das digitale Bild gibt es seit über 30 Jahren. Dabei gibt es viele Verluste – die Bilder, welche ‚überlebt‘ haben, sind Vorbilder für heutige Strategien bei der Langzeitarchivierung von Daten. Aus den Fehlern der Anfänge hat man gelernt. Im Laufe der Zeit sind viele Entwicklungen in heute selbstverständliche Technologien eingeflossen. Eine Entwicklung ist die derzeit viel diskutierte »Cloud«. Grundlagen der Digitalisierung des Farbmanagements helfen, den Bilddatenbestand zu erzeugen und ihn zu bewerten. Das richtige Dateiformat auszuwählen und auf ein geeignetes Medium zu speichern, sind einfache Mittel bei der Erhaltung.

Sven Schönauer ist von Beruf Medienfachwirt. Seit 15 Jahren ist er bei der Firma recom GmbH & Co.KG tätig. Recom GmbH & Co.KG ist seit mittlerweile über 20 Jahren eines der renommiertesten und leistungsstärksten Artwork/Post- und CGI-Studios in Europa mit Büros in Stuttgart (Head Office), Berlin und London. Zudem ist er an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart im Studiengang »Konservierung Neuer Medien und Digitaler Information« als Dozent für Bildaufzeichnungstechnologie tätig.

Mi, 14.12.2011

Hacken als (Lebens-)Kunst

Vortrag von Sven Braun

ZKM_Vortragssaal, 18 Uhr

»Hacken ist, wenn man das Wasser für das Fertiggartoffelpüree mit der Kaffeemaschine erhitzen kann.« (Wau Holland)

Sven Braun, Jahrgang 1991, absolvierte 2010 sein Abitur. Bis zum Sommer 2011 war er im Rahmen eines Freiwilligen Sozialen Jahres Kultur in der Museumskommunikation des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe tätig. Seit dem Wintersemester 2011/2012 studiert er Politikwissenschaft und Informatik an der TU Darmstadt. Seit 2007 ist Sven Braun Mitglied des Entropia e.V. und des Chaos Computer Clubs Karlsruhe. Sven Braun hielt diverse Vorträge zu den Themen Netzpolitik und Datenschutz im Internet, unter anderem im Rahmen von »Chaos macht Schule«.

Mi, 18.01.2012

8mm Ewigkeiten. Vom analogen 8mm Schmalfilmformat zur digitalen Kopie

Vortrag von Anna Leippe

ZKM_Vortragssaal, 18 Uhr

Der 8mm-Schmalfilm blickt auf eine über 80-jährige Geschichte zurück und ist damit ein wichtiger Teil unseres visuellen und kulturellen Gedächtnisses geworden. Um die Filme zu schonen und trotzdem zugänglich zu machen, scheint eine Digitalisierung die ideale Lösung zu sein. Aber hier zeigen sich unerwartete Schwierigkeiten. Der 8mm-Film gilt als Material des Amateurfilmers und wird daher in den wenigsten hochprofessionellen Kopierwerken behandelt. Das Archiv muss auf einen Markt ausweichen, der stark durchmischt ist mit verschiedenen Techniken und Qualitäten. In diesem Vortrag sollen die Besonderheiten des 8mm-Films bei der Vorbereitung und Durchführung seiner Digitalisierung besprochen und eine Übersicht über die unterschiedlichen ‚Übersetzungsmöglichkeiten‘ gegeben werden.

Als ausgebildete Kameraassistentin hat Anna Leippe, Jahrgang 1976, acht Jahre für unterschiedliche Filmproduktionen (35mm, 16mm und Video) gearbeitet. 2004 begann sie mit dem Studium der Kulturwissenschaften an der Europa-Universität Viadrina, Frankfurt / Oder, das sie 2007 mit einem Bachelor abgeschlossen hat. 2010 folgte der Master in »Konservierung Neuer Medien und Digitaler Information« an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart. Zeitgleich zum Studium begann sie für das Haus des Dokumentarfilms zu arbeiten. Dort ist sie vorwiegend in der Abteilung Landesfilmsammlung Baden-Württemberg für die Dokumentation und Konservierung des Film- und Videobestandes zuständig.

Mi, 08.02.2012

Die Erhaltung von Computerspielen und die Rolle der Emulation

Vortrag von Andreas Lange

ZKM_Vortragssaal, 18 Uhr

Wie Computerspiele sind auch die meisten digitalen Kunstwerke komplexer Natur und erfordern nicht selten die Interaktion mit dem Rezipienten. Dies führt dazu, dass technisch aber auch kuratorisch gesehen die Erhaltung von Computer- und Videospielen und digitalen Kunstwerken gleiche Voraussetzungen und Ziele hat. Ein zentrales Werkzeug der Konservierung für komplexe digitale Artefakte sind Emulatoren, die ganz wesentlich in der Retrogamer Community entwickelt worden sind und die nun von institutioneller Seite aufgegriffen werden. So startete 2009 das Europäische Forschungsprojekt KEEP (www.keep-project.eu) mit dem Ziel, die in der Games Community entstandenen Programme in einem größeren gesellschaftlichen und kulturellen Kontext nutzbar zu machen. Andreas Lange wird als Direktor des Computerspielmuseums und Mitglied des KEEP Konsortiums über den aktuellen Stand und zukünftige Perspektiven berichten.

Andreas Lange (Jahrgang 1967), studierte Religions- und Theaterwissenschaft und ist seit 1997 Direktor des Computerspielmuseums in Berlin. Davor war er von 1994-95 Gutachter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Lange kuratiert verschiedene Ausstellungen, u. a. »pong.mythos« (ab 2006) und »Computerspiele. Evolution eines Mediums« (2011). Er ist Autor unterschiedlicher Publikationen u. a. »Spielmaschinen« (Berlin, 2002) und »pong.mythos« (Berlin, 2006). Seine Essays sind u. a. erschienen in »Game on. The History and Culture of Videogames« (London 2002), »M_ARS. Art and War.« (Austria 2003) oder »See? I'm real... Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'« (Germany 2005) oder »Space Time Play« (Schweiz 2007). Er hält regelmäßig Vorträge in akademischen und anderen Kontexten, ist Mitglied der Akademie des Deutschen Entwicklerpreises sowie der Jury des Deutschen Games Awards Lara. Lange ist Projektleiter des Computerspielmuseums für das EU-Forschungsprojekt KEEP, Sprecher der AG Emulation des deutschen Kompetenznetzwerkes zur digitalen Langzeitarchivierung nestor und hält den Status eines Visiting Professor am Jilin Animation Institute (China).