

■■■■■■■■■ **25 Jahre Ars Electronica****Ein Überblick als Gedächtnistheater****Kunst im Kontext von Software und komplexen Maschinen** ■■■■■■■■■■

Die Studie *25 Jahre Ars Electronica* besteht aus mehreren Plakatarbeiten

- (1) Gedächtnistheater – 25 Jahre Ars Electronica
- (2) Medienanalyse und geisteswissenschaftlicher Kontext
- (3) Begriffscluster – Medien/Informatik-Begriffe im Wandel der Zeit
- (4) Personennetzwerk
- (5) Technische Anwendungsgeschichte
- (6) Gestaltungs- und Nutzungsgesten

**Gedächtnistheater – 25 Jahre Ars Electronica**

Das Kernstück der Studie versucht die ca. 9000 Seiten Material der Kataloge der Ars Electronica auf Kernaussagen und Schlüsselbegriffe zu verdichten. Die ca. 4800 Textblöcke sind nach inhaltlichen Fragestellungen in der Form eines Gedächtnistheaters gegliedert. Es wurde der Versuch unternommen, die beteiligten KünstlerInnen und TheoretikerInnen in umfassender Form zu berücksichtigen und den Bezug zu den Quellentexten herzustellen bzw. zu erhalten. In der Detailgestaltung wurden drei Entwicklungsphasen farblich forciert. So kann man den Einfluss der künstlerischen Leitung in zeitlicher Hinsicht visuell nachvollziehen. In dieser Darstellung ist auch sehr schön zu sehen, dass in dieser sehr „jungen“ Kunstform einige Erscheinungsformen noch keine kanonisierten Richtungen vorweisen können.

Der linke Bereich der Studie umfasst schwerpunktmäßig die performativen Beiträge. Der diskursive Bereich (rechts) zeigt primär Fragestellungen, die im Rahmen der Begleitsymposien abgehandelt wurden. Auf die Nennung der Projektnamen wurde zugunsten inhaltlicher Schlüsselaussagen bewusst verzichtet.

Medienanalyse und geisteswissenschaftlicher Kontext

In dieser Teilstudie wird geklärt, wie stark die verschiedenen Jahrgänge der Ars Electronica in den „klassischen“ Medien verankert sind. Die mehrfach formulierten Loslösungsversuche der „alten“ Medien scheinen nicht umsetzbar und bei näherer Analyse (aus der Sicht des Kunstfeldes und auch wahrnehmungstheoretisch) wenig sinnvoll zu sein. In den Darstellungen sieht man auf einen Blick, wie stark die mediale Grundauslegung von den künstlerischen GestalterInnen abhängt: Waren erste Jahrgänge sehr kompakt um bestimmte Medienstränge zentriert, lässt sich in den letzten Jahren ein sehr breitgefächertes Ansatz herauslesen.

Diese mediale Aufschlüsselung wurde mit einer geisteswissenschaftlichen Synchronopse konfrontiert. Dabei wird der Frage nachgegangen, wie weit die Ars Electronica das Linzer Kunst/Medien-Feld nachhaltig verändert hat. Sehr schön ist dabei zu sehen, wie schnell aktuelle Forschungsthemen als Hauptthema oder Teilsymposium aufgenommen wurden. Da Linz keinen geisteswissenschaftlichen Universitätsschwerpunkt bieten kann, ist es spannend zu verfolgen, auf welchen Wegen wichtige Fragestellungen, Literatur und AutorInnen in diese Stadt „einsickern“. Die Rolle der Ars Electronica kann dabei gar nicht hoch genug angesetzt werden. Viele „Stars“ waren nur im Kontext der Ars Electronica nach Linz zu bekommen. Auch die radikale Wende zu naturwissenschaftlichen Themen (am Ende der so genannten Postmoderne) lässt sich klar ablesen.

Begriffscluster – Medien/Informatik – Begriffe im Wandel der Zeit

Um zu klären, wie stark sich die Begriffe der im Kunstfeld eingesetzten elektronischen Medien mit einschlägigen Informatik-Begriffen decken, wurde ein Begriffscluster erarbeitet. Die Schlüsselkonzepte wurden auch hier in vernetzter Form dargestellt. Mit Hilfe des Gedächtnistheaters und des Online-Archivs der Ars Electronica wurde die Verwendungszeitlichkeit ergänzt. Die kunstspezifischen Sichten des Gedächtnistheaters wurden dabei bewusst ausgeklammert, um feststellen zu können, wie sich das Begriffsfeld aus der Sicht der Datenbanktreffer organisiert.

Dabei wird deutlich, dass technische Entwicklungen großen Einfluss auf die Begrifflichkeit haben. Gut ist auch nachvollziehbar, wie schnell sich Modebegriffe etablieren bzw. und was ihre Halbwertszeit ist.

Personennetzwerk

Großprojekte werden in der Regel stark von ihren GestalterInnen bzw. TeilnehmerInnen geprägt. Das Zusammenwirken wichtiger Player wird exemplarisch in Netzform dargestellt. Unter anderem durch das weltweite Netzwerk der JurorInnen des Prix Ars Electronica hat sich eine beachtliche Kommunikationsstruktur entwickelt.

Technische Anwendungsgeschichte (Attila Kosa)

Ausgehend von den in Linz gezeigten Kunstprojekten wird eine Anwendungsgeschichte relevanter Technologien in kompakter Form dargestellt. Es geht dabei nicht um eine umfassende Technik/Technologie- bzw. Medien-Geschichte, sondern es soll gezeigt werden, dass durch die enorme Anzahl an im Rahmen des Prix Ars Electronica prämierten bzw. im Festival gezeigten Projekten eine breit angelegte Medien-Geschichte nachgezeichnet werden könnte. In Ansätzen kann man in dieser Arbeit auch nachvollziehen, wie schnell aktuellste Technologien sich im Kunstfeld niederschlagen.

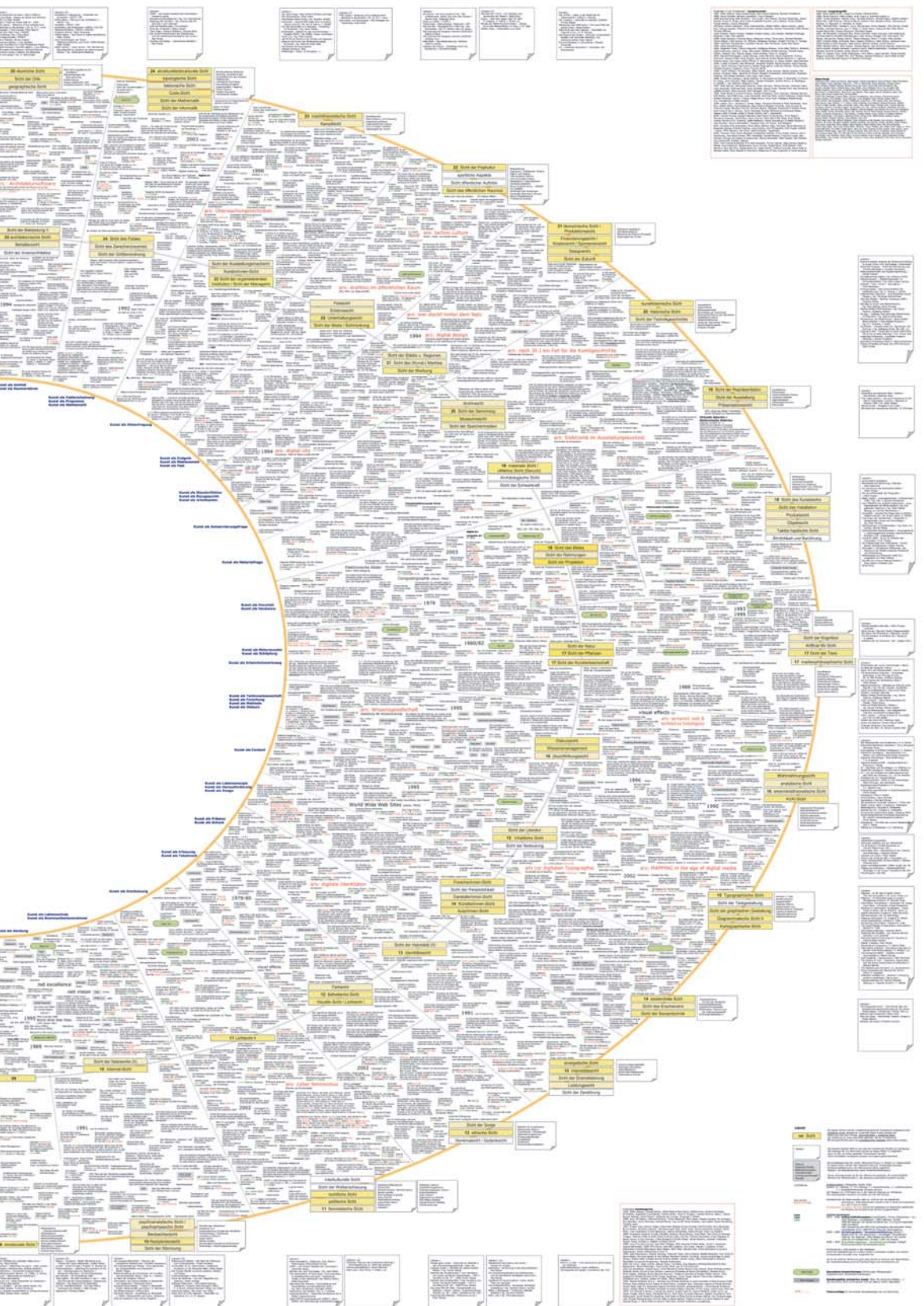
Gestaltungs- und Nutzungsgesten

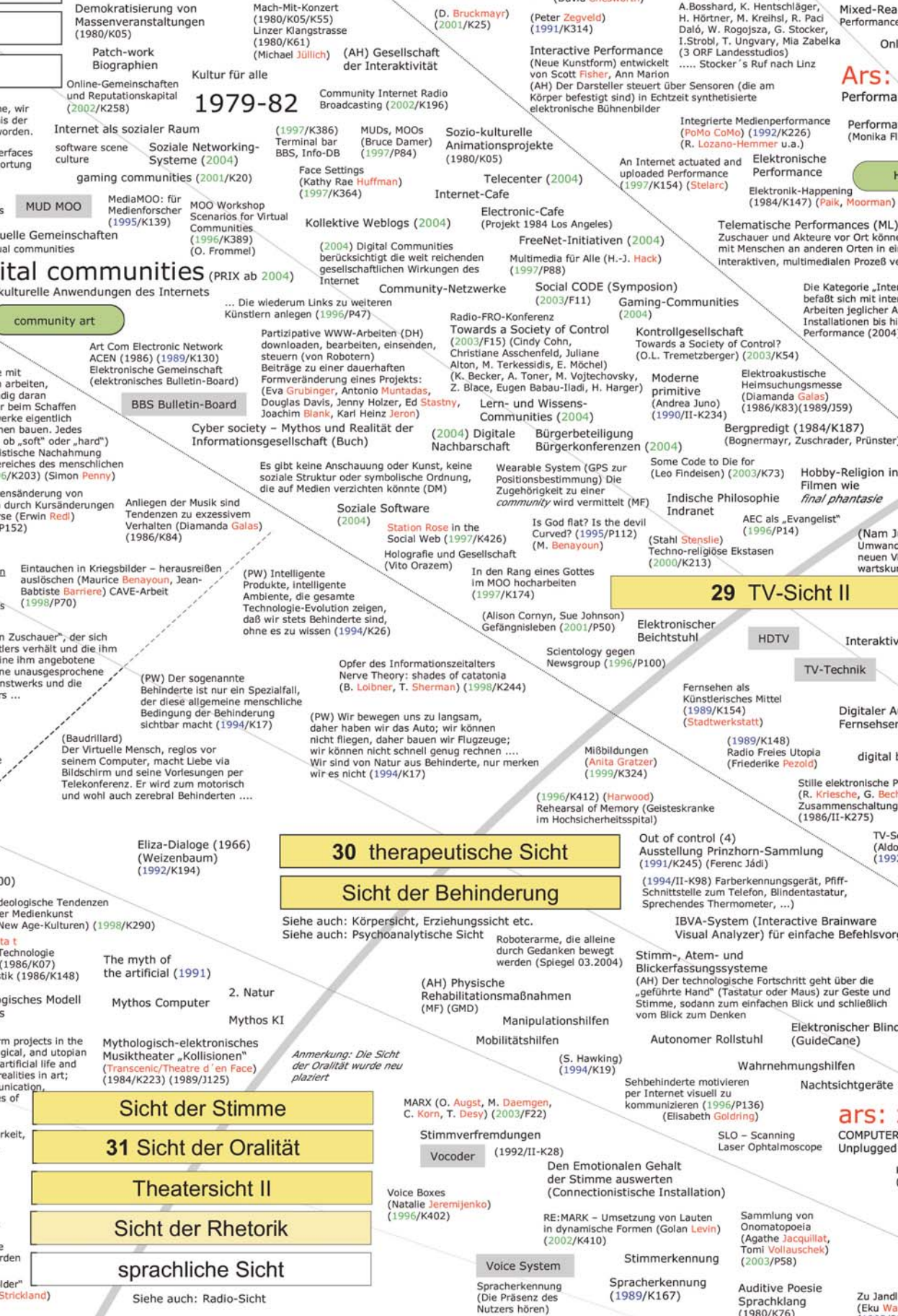
Auf der Grundlagen von Verb-orientierten Mitschriften zur Ars Electronica 2003 soll gezeigt werden, dass die Tätigkeitstypen-orientierte Analyse von Medien (in Anlehnung an Matthias Vogel) spannende Kernbereiche der „elektronische Künste“ forcieren hilft.



Die Teilstudie „technische Anwendungsgeschichte“ wurde von Attila Kosa realisiert, der sich mit wissenschaftlicher Dokumentation und Wissensmanagement beschäftigt. Die Übersetzung der Studie (Gedächtnistheater) erfolgte von Aileen Derieg.

An dieser Stelle kann auf die Ars-Electronica-spezifischen Inhalte der Teilstudien aus Platzgründen auch nicht ansatzweise eingegangen werden. Die gesamte Studie steht aber allgemein zur Verfügung und kann bei gerhard.dirmoser@energieag.at angefordert werden.





1979-82

Digital communities

... Die wiederum Links zu weiteren Künstlern anlegen (1995/P47)

Partizipative WWW-Arbeiten (DH) downloaden, bearbeiten, einsenden, steuern (von Robotern)
Beiträge zu einer dauerhaften Formveränderung eines Projekts: (Eva Grubinger, Antonio Muntadas, Douglas Davis, Jenny Holzer, Ed Stastny, Joachim Blank, Karl Heinz Jeron)

Cyber society – Mythos und Realität der Informationsgesellschaft (Buch)

Es gibt keine Anschauung oder Kunst, keine soziale Struktur oder symbolische Ordnung, die auf Medien verzichten könnte (DM)

Soziale Software (2004)

Station Rose in the Social Web (1997/K426)
Holografie und Gesellschaft (Vito Orazem)
In den Rang eines Gottes im MOO hocharbeiten (1997/K174)
(Alison Cornyn, Sue Johnson) Gefängnisleben (2001/P50)

Opfer des Informationszeitalters

Nerve Theory: shades of catatonia (B. Lobner, T. Sherman) (1998/K244)
(PW) Wir bewegen uns zu langsam, daher haben wir das Auto; wir können nicht fliegen, daher bauen wir Flugzeuge; wir können nicht schnell genug rechnen ... Wir sind von Natur aus Behinderte, nur merken wir es nicht (1994/K17)

(PW) Der sogenannte Behinderte ist nur ein Spezialfall, der diese allgemeine menschliche Bedingung der Behinderung sichtbar macht (1994/K17)

Eliza-Dialoge (1966) (Weizenbaum) (1992/K194)

30 therapeutische Sicht

Sicht der Behinderung

Siehe auch: Körpersicht, Erziehungssicht etc.
Siehe auch: Psychoanalytische Sicht
2. Natur
Mythos Computer
Mythos KI
Mythologisch-elektronisches Musiktheater „Kollisionen“ (Transcenic/Theatre d'en Face) (1984/K223) (1989/1125)

Sicht der Stimme

31 Sicht der Oralität

Theatersicht II

Sicht der Rhetorik

sprachliche Sicht

Siehe auch: Radio-Sicht

30 therapeutische Sicht

Sicht der Behinderung

Siehe auch: Körpersicht, Erziehungssicht etc.
Siehe auch: Psychoanalytische Sicht
Roboterarme, die alleine durch Gedanken bewegt werden (Spiegel 03.2004)
(AH) Physische Rehabilitationsmaßnahmen (MF) (GMD)
Manipulationshilfen
Mobilitätshilfen (S. Hawking) (1994/K19)

MARX (O. Augst, M. Daemgen, C. Korn, T. Desy) (2003/F22)

Stimmverfremdungen

Vocoder (1992/II-K28)

Voice Boxes (Natalie Jeremijenko) (1996/K402)

Den Emotionalen Gehalt der Stimme auswerten (Connectionistische Installation)

RE:MARK – Umsetzung von Lauten in dynamische Formen (Golan Levin) (2002/K410)

Voice System
Spracherkennung (Die Präsenz des Nutzers hören)

Spracherkennung (1989/K167)

29 TV-Sicht II

Elektronischer Beichtstuhl
HDTV
Interaktiv
TV-Technik

Fernsehen als Künstlerisches Mittel (1989/K154) (Stadtwerkstatt)

Mißbildungen (Anita Gratzner) (1999/K324)

(1996/K412) (Harwood) Rehearsal of Memory (Geistesranke im Hochsicherheitspital)

Out of control (4) Ausstellung Prinzhorn-Sammlung (1991/K245) (Ferenc Jádi)

(1994/II-K98) Farberkennungsgerät, Pfiff-Schnittstelle zum Telefon, Blindentastatur, Sprechendes Thermometer, ...

IBVA-System (Interactive Brainware Visual Analyzer) für einfache Befehlsvo...

Stimm-, Atem- und Blickerfassungssysteme (AH) Der technologische Fortschritt geht über die „geführte Hand“ (Tastatur oder Maus) zur Geste und Stimme, sodann zum einfachen Blick und schließlich vom Blick zum Denken

Elektronischer Blindenführer (GuideCane)

Wahrnehmungshilfen
Nachtsichtgeräte

Sehbehinderte motivieren per Internet visuell zu kommunizieren (1996/P136) (Elisabeth Goldring)

SLO – Scanning Laser Ophthalmoscope

Den Emotionalen Gehalt der Stimme auswerten (Connectionistische Installation)

RE:MARK – Umsetzung von Lauten in dynamische Formen (Golan Levin) (2002/K410)

Stimmerkennung

Sammlung von Onomatopoeia (Agathe Jacquillat, Tomi Vollaueschek) (2003/P58)

Auditive Poesie Sprachklang (1980/K76)

Zu Jandl (Eku) ...

ars: COMPUTER Unplugged

Siehe auch: Körpersicht, Erziehungssicht etc.
Siehe auch: Psychoanalytische Sicht

Roboterarme, die alleine durch Gedanken bewegt werden (Spiegel 03.2004)

(AH) Physische Rehabilitationsmaßnahmen (MF) (GMD)

Manipulationshilfen

Mobilitätshilfen (S. Hawking) (1994/K19)

Mixed-Reality Performance
Ars: Performa
Performa (Monika F...)
Elektronische Performance
Elektronik-Happening (1984/K147) (Paik, Moorman)
Telematische Performances (ML) Zuschauer und Akteure vor Ort können mit Menschen an anderen Orten in interaktiven, multimedialen Prozeß ve...
Die Kategorie „Inter...“ befaßt sich mit inter... Arbeiten jeglicher A... Installationen bis hi... Performance (2004)
Hobby-Religion in Filmen wie final phantasia
AEC als „Evangelist“ (1996/P14)
(Nam J) Umwan... neuen V... wartsku...
Indische Philosophie
Indranet
Some Code to Die for (Leo Findelsen) (2003/K73)
Kontrollgesellschaft Towards a Society of Control? (O.L. Tremetzberger) (2003/K54)
Moderne primitive (Andrea Juno) (1990/II-K234)
Elektroakustische Heimsuchungsmesse (Diamanda Galas) (1986/K83) (1989/J59)
Bergpredigt (1984/K187) (Bognernmayr, Zuschrader, Prünster...)
Wearable System (GPS zur Positionsbestimmung) Die Zugehörigkeit zu einer community wird vermittelt (MF)
Is God flat? Is the devil Curved? (1995/P112) (M. Benayoun)
In den Rang eines Gottes im MOO hocharbeiten (1997/K174)
(Alison Cornyn, Sue Johnson) Gefängnisleben (2001/P50)
Scientology gegen Newsgroup (1996/P100)
Fernsehen als Künstlerisches Mittel (1989/K154) (Stadtwerkstatt)
(1989/K148) Radio Freies Utopia (Friederike Pezold)
Stille elektronische P... (R. Kriesche, G. Beck) Zusammenschaltung (1986/II-K275)
TV-S... (Aldo) (199...)
ars: COMPUTER Unplugged