



Als erste ihrer Art dokumentiert die *Database of Virtual Art* (eine Online-Datenbank für virtuelle Kunst) der Humboldt-Universität Berlin die rasanten Entwicklungen im Bereich der digitalen Installationskunst seit 1999. Bei der Erstellung dieses komplexen, forschungsorientierten Archivs für immersive, interaktive, telematische und genetische Kunst wurde eng mit renommierten Medienkünstlern, -forschern und -institutionen zusammengearbeitet. Jeder Teilnehmer kann sein Material über die auf Open-Source-Technologien basierende Datenbank selbst ins Netz stellen und mit Ausstellungen, Events und Literaturquellen verlinken. Als eines der umfassendsten Online-Archive entspricht die Datenbank genau den Ansprüchen der Branche und wird von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) und anderen Institutionen unterstützt.

Zeitgenössische digitale Kunstwerke sind prozessual, ephemere, interaktiv, multimedial und vor allem kontextabhängig. Aufgrund ihrer völlig individuellen Struktur und Beschaffenheit erfordern sie ein modifiziertes,

erweitertes Dokumentationskonzept, das über klassische Dokumentationsmethoden wie Dublin Core hinausgeht und technische Hard- und Softwarekonfigurationen, Displays sowie Schnittstellendesign und Erfindungen der Künstler erfasst.

Als strategische Erweiterung kam 2000 eine Video-Option hinzu, mit der sich die prozessuale Natur der interaktiven Arbeiten optimal dokumentieren lässt. Mit der Zeit werden die untereinander verbundenen Datenschichten den Weg zur systematischen Erhaltung dieser heute aktuellen Kunstform weisen. Einen wichtigen Schritt stellt in diesem Zusammenhang der neu implementierte Thesaurus dar, der zahlreiche Kategorien und Stichwörter umfasst und einen neuen Ansatz zur Systematisierung digitaler Kunst (einschließlich verwandter Begriffe und Konzepte) bietet.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher

Leitung, wissenschaftliches Konzept und Künstlernetzwerk: Oliver Grau

Technische Leitung: Christian Berndt

Videodokumentation, Produktion und Schnitt: Robert Loessi

Redaktion und Entwicklungsmanagement: Anna Paterok

Koordination: Wendy Jo Coones

Ergänzende Fachliteratur

Grau, Oliver: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge/Mass, 2003.