

Ein Kooperationsprojekt der Ludwig Boltzmann Gesellschaft mit Ars Electronica, der University für Kunst und Industriedesign und dem Lentos-Museum der modernen Kunst.

Die österreichische Ludwig Boltzmann Gesellschaft hat sich entschlossen, ein „Ludwig Boltzmann Institut für digitale Kultur und Medienwissenschaft“ in Linz zu etablieren. Das zentrale Forschungsinteresse des Institutes gilt einem der umfassendsten Datenpools zur digitalen und Medienkunst, dem Archiv der Ars Electronica.

Das Projekt stützt sich vor allem auf die Kooperation der primären Träger-Institutionen in Linz: der Ars Electronica, der Kunstuniversität und des 2003 eröffneten Lentos – Kunstmuseum Linz.

Mit rund 30.000 Arbeiten dokumentiert das Ars Electronica Archiv medienkünstlerische Entwicklungen seit der Gründung des Festivals im Jahr 1979 und dem 1987 ins Leben gerufenen Prix Ars Electronica – in Form von Projektbeschreibungen zu Prix-Einreichungen und Festival-Beiträgen, Bildmaterial und KünstlerInnen-Biografien ebenso wie Informationen über JurorInnen und deren Statements. Durch die in den vergangenen Jahren begonnene Digitalisierung sämtlicher Festivalkatalog- und Prix-Publikationen wurde dieses Material unterdessen auch online verfügbar gemacht. Weiters enthält die Website Dokumentationen über Projektentwicklungen des Ars Electronica Futurelab für die Ausstellung im Ars Electronica Center und Porträts der daran beteiligten KünstlerInnen. Und das Archiv wächst rapide. Allein der Prix Ars Electronica hat im Jahr 2005 mehr als 3.000 Einreichungen verzeichnet ...

Insgesamt bietet es nicht nur einen repräsentativen Querschnitt des weiten Feldes der Medien- und digitalen Kunst, sondern auch einen historischen Abriss ihrer Trägermedien und -formate, aus denen die Arbeiten vielfach ihre Erscheinungsform beziehen. Mit Beiträgen zu den Themenbereichen Computergrafik, Animation, Computer- und digitale Musik, Interaktive Kunst, Web-basierte und Netz-Kunst, Software, Mixed Realities, Virtual Reality Anwendungen, Medien-Performance, Bio-Cybernetic und Genetic Art, Robotik und Videokunst werden einerseits explizit ästhetische Strategien und implizit die ihnen zu Grunde liegenden technischen Bedingungen andererseits dokumentiert. Dadurch, speziell durch die kurze „Halbwertszeit“ der Datenträger, dokumentiert sich zugleich die Aktualität und Dringlichkeit eines mit dem neuen Boltzmann-Institut initiierten Unterfangens – vor allem im Hinblick auf die nötige adaptive Funktionsweise der Dokumente in der Zeit selbst.

Bereits der Video-Bereich umfasst eine Vielzahl an Formaten – von U-matic (Low, High, SP), Full Track, CCIR (Stereo), CCIR Full Track, S-VHS, Beta-SP, digital video, video film, recordable CD, Betacam, DVD und Mini-DV –, deren Verfügbarkeit im Maß der Proliferation ihrer aktu-

ellen Alternativen zunehmend verschwindet. Gleiches gilt für Programmiersprachen, in denen Kunst-Projekte entwickelt werden, und die diversen Speichermedien, von der Diskette über CD bis hin zu Websites und deren Adressen. Für Material aus den frühen Jahren des Festivals und des Prix besteht heute die akute Gefahr seines unwiederbringlichen Verlustes, sollte es nicht gelingen, es in nächster Zeit auf andere Speichermedien zu übertragen.

Eine von Ars Electronica durch das Archiv forcierte Zugänglichkeit im Dienst der Forschung, der KünstlerInnen und einer interessierten Öffentlichkeit erweist sich so immer weniger als methodisch-strategisches, dafür mehr als technologisches Problem. Nicht zuletzt sind in dessen Folge auch Konsequenzen für das Konzept der Medienkunst selbst abzusehen, zumal für deren Kultur, die sich im wissenschaftlich-theoretischen Diskurs und der performativen Praxis gleichermaßen entfaltet.

Einige der Hauptzielsetzungen des Instituts für Digitale Kultur und Medien-Wissenschaft sind daher:

- die Lokalisierung der aktuellen künstlerischen Ansätze im Rahmen eines weiter als bislang üblichen gefassten kunsthistorischen Kontexts;
- die Entwicklung neuer Strategien des Dokumentierens, Beschreibens und Konservierens nicht-traditioneller intermedialer, „instabiler“ Formen der Medien- und digitalen Künste (dies schließt die Erarbeitung auch für die traditionellen Künste verbindlicher deskriptiver Standards ein);
- die Entwicklung technologischer Standards für Institutionen zur vernetzten Kollaboration und bezüglich bestehender und künftiger Internet-basierter Sammlungen digitaler und Medienkunst;
- die Erzeugung innovativer Tools für ein integriertes Computer- und Netzwerk-Environment, das sowohl Studium und Forschung als auch Präsentation und Dokumentation ein einheitliches Betriebssystem bietet;
- Verbreitung kunsthistorischer, theoretischer und künstlerischer Positionen zur Medienkunst durch die Entwicklung multidimensionaler Publikationsprogramme im Netz;
- Förderung von Informationsaustausch, Dialog und Kommunikation durch ein weltweites Netz der Künstler, Wissenschaftler und Techniker sowie der in diesem Tätigkeits- und Interessensbereich engagierten Institutionen, um Erfahrungen, Know-how oder Betriebsmittel auszutauschen.

Um diese Aufgaben zu bewältigen, ist eine Zusammenarbeit mit einer Reihe von Einrichtungen geplant, die bereits jetzt auf dem Feld der Archivierung von Medienkunst aktiv sind: unter anderen mit der Daniel Langlois Foundation, Center for Research and Documentation, Kanada; dem Medien Kunst Netz am ZKM, Deutschland; der Datenbank für virtuelle Kunst, Humboldt-Universität Berlin; der Forschungsplattform *netzspannung.org* oder der Creative Archive Group (UK).