

Arbeitsbericht

zu

UNIT1

HILUS

1

Allgemeine

Bemerkungen

HILUS

Das Projekt UNIT1, ein Pilotprojekt für das System der intermedialen Projektforschung wurde als Konzept Mitte 91 entwickelt. Durch verschiedene Gründe, im wesentlichen aber finanziellen Probleme, wurde die Durchführung nicht wie Ursprünglich geplant in einem Block realisiert. Nur mit Hilfe von Splittings, Gemeinschaftsprojekten und viel Improvisation war es möglich zumindest vier der fünf Teilbereiche zu realisieren. Um der allgemein kritisierte Form der ausufernden Konzepten entgegenzuwirken werden wir versuchen die Ergebnisse so knapp wie möglich darzustellen.

2

Die Bereiche:

HILUS

3

1. Formen intermedialer Essays
2. Ikonografische Effekte elektronischer Systeme
3. Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen
4. Medienkunst: Präsentation/Publikation
5. Systemräume: Öffentlichkeit - Medien

HILUS

1. Formen intermedialer Essays, proLEGOMena

Die einzigen praktischen Versuchsanordnungen in diesem Zusammenhang wurden von Reinhard Braun erarbeitet und anlässlich des "On Line" Symposiums der steirischen Kulturinitiative/ZeroNet in Graz realisiert: "proLEGOMena" Dabei wurden via Bildtelefon und Modem, Bild, Ton, Sprache und Text von Wien aus nach Graz gesendet das dort als Projektion via Videobeam zu rezipieren war. Wichtig dabei war die Vermischung von livegenerierten und vorbereiteten Signalen sowie die ständige Vermischung der verschiedenen Informationslevel (Audio, Video, Text). 4

"proLEGOMena" als Arbeitstitel dieser Entwicklung soll den vorläufigen Charakter dieser Erkundung kommunikativer Systeme markieren, eine Erkundung, die sich immer wieder auch als eine Falle erweist: "to be everywhere/nowhere" richtet sich mitunter gegen die eigene Leidenschaft, kommunikative Kanäle mit ETWAS zu besetzen. (siehe auch ON LINE, Kunst im Netz, Hrsg. steirischen Kulturinitiative, Graz 1993)

Wichtig waren für uns auch Erfahrungen mit der Piazza Virtuale von Van Gogh TV, bzw. unsere Experimente im MediaMoo. (Siehe auch Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen) Auch wenn das Teilprojekt "Formen intermedialer Essays" nur in Ansatzweise realisiert wurde, basieren viele unserer jetzigen Projekte auf den dabei gewonnene Erkenntnissen.

Durch die Subventionsgeldern konnten wir Teile der Telekommunikationseinrichtungen, wie z.B. einen Computer erwerben sowie die Telefonkosten abdecken. Der Rest wurde durch Eigenleistungen sowie Privatpatronen (z.B. Modems) abgedeckt.

HILUS

Ikonografische Effekte elektronischer Systeme

5

Zu diesem Thema wurden bei UNITn, 9 Vorträge gehalten, bei denen ausführliche Beispiele diverser computergenerierter Animationen vorgeführt wurden. Zwischen den Vorträgen war genug Zeit um mit den Vortragenden eingehend über die Probleme zu diskutieren und Material auszutauschen. Dieses Material war der Anfang unserer Videothek und Bibliothek die sich mittlerweile zu einer noch immer großen und speziellen Sammlung gewandelt hat.

Auf unseren Studienreisen durch die USA, NL, D, RUS oder CZ waren immer wieder die Differenzierungen die wir bei diesem Projekt entwickelten Anknüpfungspunkt für neue Forschungen, Diskussionen und Materialaustausch. Dabei wurde eine Bandbreite von abstrakten hardwaregenerierten Ablaufschleifen bis zu WaltDisney ähnlichen (Computer-) Zeichentrickfilmen gegeneinander gestellt. Sammelpunkt aller Produktionen war das Realitätsproblem, das sich ja auch allgemein im Umgang mit neuen Medien ergibt. Das Verschwimmen der Authentizität innerhalb maschinengenerierter Bildwelten, ist so übergangslos, daß die Parameter für einen Umgang, eine Wertung und Hierarchisierung dieser Phänomene entwickelt werden muß. Dabei ergeben sich vor allem durch den Vergleiche von Film-, Video- und Computergenerierten Produktionen interessante Übergänge und Trennlinien. Sicher kann keine abschließende Beurteilung aus den unzähligen Detailproblemen gezogen werden und doch hat sich innerhalb des Vereins sozusagen empirisch eine Kategorisierung ergeben. Daraus allerdings wissenschaftlich eine für Jahre relevanten Stuktur zu extrahieren ist noch heute das Hauptproblem in der Sammelstruktur des Videoarchivs. Damit sind wir allerdings nicht allein, sondern kämpfen auf einer Front mit fast allen Institutionen und Gruppierungen die sich mit computergenerierten Animationen beschäftigen.

Allerdings ist es uns gelungen zumindest soviel Material durchzusehen, das wir eine internationale Topographie von Sammelpunkten/Archiven/Spezialisten in ganz Europa aber auch USA, Russland und Australien aufzubauen mit denen wir ständig im Austausch stehen. Dadurch sind wir auf eine Fülle von Material gestoßen Z.B. haben wir schon drei Tage im Archiv von Montevideo/Amsterdam verbracht und zwei Tage das Archiv von V2/Hertogenbosh durchsucht.

Teile der Subvention flossen für dieses Projekt in einen PAL-NTSC VHS-Rekorder sowie einen U-Matic Recorder mit denen die Bänder gesichtet, präsentiert und teilweise kopiert wurden. Bis heute sind diese Geräte eine wichtige Hilfe in der Abwicklung unserer internationalen Kommunikation und dienen auch der Vervielfältigung künstlerischer Produktionen.

HILUS

Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netzen

6

Zusammenfassung der vorläufigen Tätigkeiten zum Projekt "Arbeitsgemeinschaften in digitalen Netze"

Im Verlauf der ersten Phase wurde eine Versuchsanordnung zur Analyse der verschiedenen Kommunikationsformen (auf digitalem sowie auch auf analogem Weg) aufgebaut.

Im Vordergrund stand die Kontaktaufnahme mit verschiedensten Institutionen bzw. Erprobung verschiedenster Hilfsleistungen, insbesondere Bibliothekssysteme und Wegweiser durch das Weltweit größte Netzwerk, das Internet (Archie, Gopher, Super-Gopher, World Wide Web, Wide Area Info, NASA SpaceLink, LIBS, The Well...) Wobei schon hier ersichtlich wurde, das (fast) alle Systeme eine unterschiedliche Benutzerführung aufweisen, die jedesmal ein neues einlernen erfordern. Der Aufbau einer Hilus-Homepage im World Wide Web ist in Arbeit.

Weiters wurde die Benutzung verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten über das Internet erprobt. Dabei wurde auf einem Computer am Massachusetts Institute of Technologie wo eine, über das Internet zugängliche, auf Text basierende Simulation (MediaMoo) des Medialabs installiert ist, ein virtueller Raum eingerichtet, in dem sich bis zu 100 Personen aus der ganzen Welt treffen können oder die dort installierten Einrichtungen benutzen können. In diesem virtuellem UNITn Raum wurden im Rahmen der Ausstellungsreihe exhibition verschiedene Projekte realisiert. Außerdem wurden noch andere dieser Kommunikationsmöglichkeiten getestet:

MUSE, MUDS (ähnlich MediaMoo)

IRC (Internet Relay Chat, ähnlich Amateurfunk, aber auf Textbasis)

Listserver, Usergroups (Nachrichtenforen über einige tausend Themengebiete)

Da der Internet-Zugang (speziell in Österreich) teuer ist, wurden auch mit anderen, privaten Systemen oder Netzwerken Kontakt aufgenommen:

auch das Artnet und das Kultnet. Durch das rasche anwachsen des Internets ist in den letzten Jahren eine Aufspaltung bzw. ein Zerfall des Fido-nets eingetreten.

HILUS

7

THETHING

Mailboxnetz zwischen Köln, New York, Düsseldorf, Basel, Stockholm, Wien, etc, Ausgelegt für Diskussionen von Künstlern, Kritikern und Kunstinteressierten. Durch die relativ einfache Benutzerführung und sehr gute Wartung großer Andrang.

THE THING vienna existiert seit etwas mehr als einem Jahr und wird von Helmut Mark und Max Kossatz betrieben.

Fido-net

Größtes Privates Mailboxnetz, weltweit ca. 10 000 Knoten, in diesem Verbund hängt Zerberus, Größtes Privates Deutschsprachiges Mailboxnetz, interessante politische Diskussionen (von Künstlern initiiert).

Außerdem wurden verschiedene Bildtelefonsysteme (Farbe, Schwarzweiß, Standbild, bewegtes Bild) im Rahmen eines Online-Vortrags getestet. Wobei sich die hier verwendeten Systeme als nicht effizient erwiesen.

HILUS

Medienkunst:

Präsentation/Publikation

8

Die in diesem Projekt abgesteckten Felder wurden im Laufe verschiedener Veranstaltungen bearbeitet und getestet. Dabei haben wir versucht neue Räume, neue Prozesse und neue Präsentationsformen für Medienkunst zu finden. Die größte Versuchsanordnung war UNITn bei dem eine Übergangsform zwischen einem dauerhaften Büro und einem temporären Veranstaltungsraum erzeugt wurde, die bei den Verschiedenen Nutzungsvarianten vollkommen unterschiedliche Raumkonzepte zuließ. Diese Mischform hatte auch den Vorteil das sowohl das eventorientierte Publikum als auch das zufällig in Wien auftauchende Fachpublikum eine Adresse vorfanden bei der sie ständig über die nächsten Events und auch über strukturelle Probleme informieren konnten. Die Videothek konnte genauso für Recherchen benutzt werden wie der Bücher- und Info-Tisch oder die elektronische Datenbank. Wer darüberhinaus Fragen hatte konnte sich an uns persönlich wenden und zumindest an die richtigen Personen/Institutionen weitergeleitet werden. Dabei wurde auch das Problem der Dokumentation und Reproduktion in diesem Bereich ständig zum Thema. Man kann sagen daß es kaum andere Bereiche der Kunst gibt die so sehr auf die ergänzende Erläuterung angewiesen sind wie die Kunst mit neuen Technologien. Durch die Teilbereiche künstlerische Idee, technische Realisierung und räumliche Inszenierung wird eine solche Fülle von Informationen notwendig, daß man mit traditionellen Dokumentations und Publikationsmitteln sehr bald an die Grenzen stößt. Eigentlich hat jeder Konsument spezielle Interessensfelder die entweder mit aufwendiger persönlicher Betreuung durch Fachleute oder mit aufwendiger Informationsaufbereitung und interaktiver Benutzerführung geleistet werden. Dafür bieten sich Multimediale Datenbanken an die in Verbindung mit CD-ROM und oder Netzwerklösungen einen möglichst dezentralen Zugriff ermöglichen. Durch die Kombination von Text, Ton, Video, Standbildern usw. kann man sehr komplexe Szenarien transportieren und durch die interaktive Benutzerführung individuell zugänglich machen.

Zu den im Konzept aufgeworfenen Fragestellungen konnten einige Antworten gefunden werden:

HILUS

- welche Kunstformen beinhaltet der Begriff "Medienkunst"?

wir versuchen konsequent anstatt Medienkunst den Begriff Kunst mit neuen Technologien zu verwenden da er uns klarer erscheint.

9

Videoinstallation, Videotapes, Kunstwerke in Massenmedien, interaktives Fernsehen, Computerinstallationen, multimediale elektronische Datenbanken, Robotics, digitale Fotografie, Telekommunikationsprojekte, Computer-/Videounterstützte Performances, Computer-/Videounterstützte Environments, virtuelle Architektur, soziokulturelles Metadesign, elektronische Galerien/BBS-Systeme.

- Medienkunst in Katalogen, Zeitschriften, Massemedien, usw.; bisherige Publikationsformen.
- Gibt es überhaupt eine Lösung für alle Bereiche der Medienkunst, oder muß man sich für jedes einzelne Werk neue Verfahren überlegen.

Auswirkungen der oben genannten Ideen auf Künstler, Rezipienten, Veranstalter, Theoretiker und den Kunstmarkt.

- Beispiele für eine gelungene Präsentation/Publikation von Medienkunst.

HILUS

Systemräume Öffentlichkeit - Medien

- Medienkunst in Galerien, Museen, Festivals; bisherige Präsentationsformen.

10

Der Anteil von Kunst mit neuen Technologien in Privatgalerien ist weiterhin marginal, obwohl mittlerweile in fast allen Themenausstellungen zumindest ein Beispiel davon präsentiert wird. Dennoch fallen die meisten Projekte aus dem engen Rahmen der Galerien die weder die Finanzierung noch für die Präsentation und Wartung der Arbeiten geeignete Bedingungen herstellen können und wollen.

Die Museen in Österreich sind durchwegs skeptisch gegenüber Video oder Computerunterstützten Arbeiten wobei man auch merkt das die Referenz durch die älteren Kritiker und Kritikerinnen nicht hergestellt wird, und die jüngere Generation derselben in ihrer Kompetenz angezweifelt wird.

Festivals sind die wohl verbreitetste Form in der Kunst mit neuen Technologien präsentiert werden. Dabei gibt es eine Bandbreite von wirtschaftlichen Großereignissen wie der Mediale in Hamburg/D bis zu Underground Festivals wie AVE in Arnhem. Während die Mediale mit äußersten technologisch/finanziellen Aufwand eine Werbeveranstaltung für Industrielle Hardware mit den Berühmtesten Künstlernamen aufzieht, versucht AVE mit minimalen Mitteln, flexibler Organisation und ehrenamtlichen Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen die Bandbreite der Produktion meist jüngerer Menschen vorzustellen. Mit Improvisation, Phantasie und mittlerweile auch schon jahrelanger Erfahrung gelingt es alle zwei Jahre ca. 400 Teilnehmer und Teilnehmerinnen in einer Woche zu präsentieren. Natürlich kann man sich in der Fülle der Projekte die auch noch alle drei Tage umgebaut werden schwer Orientieren, bekommt aber doch einen sehr guten Überblick oder Einstieg in die verschiedenen Produktionsweisen und Fokkusionen in den einzelnen Regionen. Experimentelle Strukturen und skizzierte Entwicklungen sind kennzeichnend für das Erscheinungsbild des Festivals. Dominierend sind Low-Tech-Geräte, billige Materialien, improvisierte Enviroments und die Anwesenheit der Künstler die ausreichend Zeit haben um ihr Konzept zu erklären. Hingegen ist die Mediale eine professionelle P.R. Maschine für die Unterhaltungselektronik die so massiert präsentiert wird, daß allein schon die Anzahl der Monitore per m2 so beeindruckt das rund um die Welt davon berichtet wird. Hier werden alle Probleme sichtbar die diese Kooperation (Kunst und Technologie) erzeugen kann. Aneinanderreihung von berühmten Namen im künstlerischen und theoretischen Bereich sowie der unglaublich große Einsatz von Geräten reicht nicht aus um ein qualitativ ausergewöhnliches Kunstfestival zu zu garantieren. Besonders die Vermischung von Firmenpräsentationen und Kunstpräsentationen irritiert und Beeinträchtigt die Aufmerksamkeit gegenüber den künstlerischen Konzepten erheblich. Auch die Aufbereitung in Einladung/Programm/Katalog erinnert stark an die ästhetischen Konzepte diverser Werbeclips und Messeunterlagen. Auch die Berichterstattung in den Massenmedien war weitestgehend geprägt durch die Superlativen des Ereignisses: Budget, Geräteanzahl, Besucherzahl und Privatsponsoren. Damit wurde ein durchaus ambivalentes -

HILUS

Ergebniss erzielt: Hohe Aufmerksamkeit für Kunst mit neuen Technologien, allerdings in einer 11
Konstellation und Umgebung die normalerweise kaum aufscheint und einen sehr geringen
Teil des facettenreichen Erscheinungsbildes von Kunst mit neuen Technologien präsentiert.
(Multimonitorpräsentationen, riesige manifeste "Kunst" Objekte die vor allem Skulpturen sind).

- Ideen für die Präsentation und Publikation von Medienkunst.

Effizientere Strukturen als kurze teure Festivals sind längerfristige Projekte auf verschiedenen
Leveln in schon bestehenden Strukturen, die dicht innerhalb von einem Wochenende präsen-
tiert und mit einer gemeinsamen Publikation (Katalog/CD-Rom) dokumentiert werden.
Ideal ist wenn die CD-Rom auch als netzwerkfähige Multimediale Datenbank konzipiert ist die
via Internet zugänglich ist. Durch die längerfristigen weitgehend in der schon bestehenden
Infrastruktur der Gruppierungen zu realisierenden Projekte können ergänzend Geräte ange-
schafft werden und somit die österreichischen Produktionsbedingungen wesentlich verbessert
werden. Mittels Gerätepool können dann die Gerätemieten reduziert und damit die Möglich-
keiten sich in Kunsträumen zu präsentieren erheblich erhöht werden.

Als Präsentations-Architektur schlagen wir einen großen hallenartigen Raum mit moduarer
Innenarchitektur vor, der auf verschiedene Anforderungen reagieren kann. Dabei ist die
Lichtführung von ausergewöhnlicher Bedeutung.