Libraries Of The Mind

Arbeitsgemeinschaft für Medienintegration

Kontakt: LOM c/o Dr. Georg Hauptfeld, 1020 Wien, Große Stadtgutgasse 21/24 Telephon: (0222) 214 97 90

Ziele

Den Computer als Medium verwenden zu lernen, das die traditionellen künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten nicht nur summiert, sondern potenziert.

Eine Ästhetik, eine Sprache integrierter Medien zu finden, die nicht nur der simultanen Vielfalt dieser Ausdrucksmöglichkeiten, sondern auch der Offenheit der "digitalen Leinwand" für Kommunikationsprozesse angemessen ist.

Prototypen von 'digitalen Gesamtkunstwerken' schaffen, an denen sich Probleme und Entwicklungslinien praktisch studieren und ausprobieren lassen.

Projekt

- "elektronischer Lexikonroman"
- Umsetzung eines nichtsequentiellen Hypertextes aus der Buch- in die Computerform
- Grenzüberschreitung zwischen Literatur und visueller/akustischer Computerkunst (Film,Photographie, Graphik, musikalische Komposition und Interpretation)

Personen

Wolfgang Biró
Karl Heinz Essl
Georg Hauptfeld
Alfgard Kircher
Franz Nahrada
Andreas Okopenko

Maximen

So wie Kunst nicht einfach Verdopplung der Realität, soll unsere Arbeit nicht einfach "virtuelle Realität" schaffen, sondern die Grenzen für Mitteilung weiter stecken. Dafür steht der Name "Libraries Of The Mind", daß digitale Medien Informationsräume transportieren, mit allen Topologien, Metaphern, Bezügen, die sich in herkömmlichen Medien meist nur monodimensional ausdrücken lassen.

Die Computerkunst muß sich am Entwicklungsstand traditioneller Kunstgattungen messen lassen. So reizvoll minimalistische Versuche in den frühen Phasen der Entwicklung digitaler Technologien gewesen sein mögen, liegt unser Hauptaugenmerk in der Verfeinerung ästhetischer Techniken, die die Vielfalt des Handwerks in der Einheit der Datenströme positiv aufzuheben vermag. Das Resultat soll "nicht nach Computer aussehen" - bzw. sich auch nicht danach anhören.

LexikonRoman

einer sentimentalen Reise zum Exporteurtreffen in Druden

elektronische Version

vom Buch....

aus der Projektbeschreibung:

Der Hauptstrang der Geschichte, insgesamt nicht länger als 30 Seiten, ist wie der Rest des Buches auf unzählige Artikelchen verteilt. Diese sind wie ein Lexikon alphabetisch gereiht. Dies erlaubt dem Leser die freie Bewegung im Inhalt und im Nachvollzug der vom Autor gegebenen Hinweise die Re-Konstruktion jeweils einer aus einer fast unendlichen Vielfalt von Möglichkeiten.

"So revolutionär die Idee ist, in einem Roman nicht bloß einen aktualisierten Vollzug, sondern die Möglichkeitenstruktur der Welt selbst abzubilden, die viele Vollzüge erlauben soll, so viele Schwierigkeiten stehen der Realisation dieses Unterfangens entgegen. Das Buch bleibt bloße Materialsammlung, aus der sich weder mit Leichtigkeit ein Pfad herstellen noch wieder eliminieren läßt."

...zum Computer

- * Impliziert der <u>elektronische Lexikon Roman</u> in seiner gegenwärtigen Form hauptsächlich
- -ein *assoziatives Lesesystem* (das Anklicken eines als Stichworts ausgezeichneten Worts mit dem Mauszeiger führt zum zugehörigen Lexikonartikel),
- -ein konsistentes Orientierungssystem (auf einer Landkarte bleibt die grundlegende Topologie der Reise präsent, auf einer Stichwortliste kann der Benutzerpfad zurückverfolgt werden), sowie
- eine zusätzliche *graphische Dimension der Darstellung* (auf Mausklick oder automatisch erscheint eine Illustration zum entsprechenden Textbestandteil),
- so sollen in den zukünftigen Versionen weitere Fähigkeiten des Computers erschlossen werden.

(Medienintegration + Informationsintegration)

