

## DAS DIGITALE ARCHIV ALS FINDEMASCHINE (TEIL 1)

### Die Rolle des Kurators im digitalen Medienkunst Archiv

Der Kurator ist der Verantwortliche einer Sammlung oder Ausstellung. Der Begriff Kurator kommt vom lateinischen *curare*, pflegen, aber auch von Kustos, vom lateinischen *custos*, Wächter. Der Kustos bewahrt die Sammlung im Archiv auf, kategorisiert und erforscht sie und stellt Teile davon aus. Ausstellungen müssen Besuchern eine klare Struktur, Zusammenhänge und auch die Möglichkeit zu eigenem Handeln bieten. Ein Zugang zum Archiv bedeutet also, dass die Gegenstände des Archivs öffentlich inszeniert und in immer neuen Blickwinkeln mit neuen Fragestellungen ausgestellt werden.

Digitale Archive zur interaktiven Medienkunst entstehen seit Mitte der 1990er Jahre, um das Wissen über dieses neue Feld zu dokumentieren und öffentlich zugänglich zu machen. Ein Archiv anzulegen heißt in erster Linie zu sammeln und aufzubewahren, um etwas nachschlagen zu können. Der Kurator und andere Experten nehmen Auswertungen vor, stellen Statistiken auf und ziehen hieraus ihre Schlüsse. Wie die Lehr- und Wörterbücher einer gedruckten Enzyklopädie trägt das digitale Archiv mit seinen Bildern, Texten und Videos von Kunstwerken, Künstlern und Autoren zum Wissen der Welt bei.

Die Tragik digitaler Archive liegt aber gerade darin, dass sich ihre Macher zu oft mit dem bekannten Modell des Karteikastens zufrieden geben. Solche Archive sind nur für Experten zugänglich, die genau wissen was sie suchen. Dieser Möglichkeit der Erkenntnis widerspricht Sokrates in Platons „Menon“ Dialog: „Daß nämlich ein Mensch unmöglich suchen kann, weder was er weiß, noch was er nicht weiß. Nämlich weder was er weiß, kann er suchen, denn er weiß es ja, und es bedarf dafür keines Suchens weiter; noch was er nicht weiß, denn er weiß ja dann auch nicht, was er suchen soll.“<sup>1</sup>

Statt um das Suchen geht es also um das Finden – insbesondere im digitalen Archiv. Das Modell des Karteikastens reicht hier nicht aus, weil es auf die Suche ausgerichtet ist. Vielmehr benötigt das digitale Archiv, wie eingangs am Beispiel der Ausstellung beschrieben, sowohl das Kuratieren als auch das Inszenieren. Was ist unter einem digitalen Archiv zu verstehen und wie finden wir den Zugang zum Wissen des Archivs?

Fig. Archive

Welchen Unterschied macht es, ob ein Archiv von einem Künstler, einem Kurator, einem Kunstwissenschaftler oder von einem Lehrenden oder Lernenden aufgebaut wird? Alle diese Berufsstände haben unterschiedliche Interessen. Der Künstler ist interessiert an der Darstellung des eigenen Werks und vielleicht noch an dem seiner Künstlerfreunde. Der Kurator, wenn er sich der Kunst verpflichtet fühlt, will die Kunst fördern und pflegen (*curare*). Wenn er sich aber selbst als Künstler fühlt, will er sich über die Auswahl der Künstler, der Themen und über die Inszenierung der Ausstellung selbst darstellen. Der Kunst- oder Kulturwissenschaftler ist an der

---

<sup>1</sup> Der Menon ist ein Dialog Platons, in dem die Frage nach den Möglichkeiten der Erkenntnis eine große Rolle spielt.  
<http://12koerbe.de/pan/menon.htm> Ausschnitt aus Platons Menon Dialog nach der Übersetzung von Friederich E.D. Schleiermacher: Kann man etwas suchen, was man nicht kennt?  
<http://12koerbe.de/pan/menon3.htm#14.%20Einwand%20des%20Menon:%20Kann%20man%20suchen,%20was%20man>

theoretischen Reflexion der Inhalte interessiert. Er oder sie benötigt daher über das Werk hinausgehend dokumentiertes Material im Kontext. Der Vermittler an Hochschulen, Schulen oder Museen sucht im Archiv Material zur Vermittlung von Inhalten und Themen. Der Lernende möchte diese Inhalte bereits erprobt und aufbereitet vorfinden. Will man alle diese Interessen in einem öffentlichen Archiv berücksichtigen, wird deutlich, dass es nicht einfach ist ein Archiv aufzubauen.

Fig. Medienkunst Community – Illustration?

Warum werden Künstler zu Archivaren? Weil die Künstler ihr Fachgebiet – die Medienkunst – zu wenig diskutiert und theoretisiert finden? Weil die Kuratoren die Medien-Kunst und ihre Künstler zu wenig pflegen und die Thematik zu wenig verstehen? Weil die Künstler selbst kuratieren und ihre eigene Deutungsmacht aufbauen wollen? Weil sich der Künstler mit dem Thema Archiv und Speichern beschäftigt, weil es die Basis digitaler Medien darstellt? Weil der Künstler das Archiv als Kunstwerk betrachtet und nicht nur an den Inhalten, sondern auch an der Form interessiert ist? Weil der Künstler sich mit Datenvisualisierung und Informationsgrafik befasst? Weil der Künstler das Archiv nicht nur visualisieren, sondern auch inszenieren will?

Das alles sind Gründe dafür, warum die partizipative Wissensplattform „netzspannung.org“ explizit als ein Medienkunst, besser gesagt Wissenskunst-Projekt entstanden ist. Als medienspezifische Kunst unterscheidet sich Medienkunst in einer zeitspezifischen Form von anderen, klassischen Gattungen der Kunst. In der Medienkunst geht es um Prozesse, nicht um statische Bilder oder Töne. Lev Manovich erkennt den Paradigmenwechsel, der mit dem Auftauchen der interaktiven Medienkunst in den 1990er Jahren diskutiert wird, in der Datenbank und bezeichnet sie als symbolische Form.<sup>2</sup> Die Strategie gegenwärtige Erinnerung als „Gedächtnistheater“<sup>3</sup> (Peter Matussek) lebendig werden zu lassen, setzen wir schon in unseren ersten Medienkunst-Installationen Ende der 1980er Jahre ein.

Fig. Home of the Brain - Gedächtnistheater

### **Das Thema des Archivs in der Medienkunst von Fleischmann & Strauss**

In "Home of the Brain"<sup>4</sup> (1989-91), einer der ersten künstlerischen Virtual Reality Installationen überhaupt, wird der virtuelle Raum als das Gedächtnis vernetzter Computer interpretiert. In diesem virtuellen Raum sind vier Denker vertreten, die gleichzeitig abwesend sind. Unsere Vision ist, dass sie bald von überall in den vernetzten Datenraum eintreten können. In zeltartigen Hütten – den Denkräumen – trifft der Betrachter nicht auf physische Personen, sondern nur auf deren Stimmen. Es sind die Stimmen der vier Philosophen Josef Weizenbaum, Vilém Flusser, Marvin Minsky und Paul Virilio, die ihre kontroversen Prophezeiungen über die Zukunft der digitalen Kultur äußern. Die Stimme erzeugt beim Betrachter eine mentale Vorstellung der Person. Der italienische

---

<sup>2</sup> „...we may even call database a new symbolic form of a computer age [...] a new way to structure our experience of ourselves and of the world.“ Lev MANOVICH: Database as a Symbolic Form. In: Millennium Film Journal. 34, Herbst 1999. Vgl. unter: [http://www.mfi-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich\\_Database\\_FrameSet.html](http://www.mfi-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html)

<sup>3</sup> Peter MATUSSEK: Der Performative Turn: Wissen als Schauspiel. In: Monika FLEISCHMANN, Monika (Hrsg.): Digitale Transformationen. Heidelberg, 2004 [http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/273498/matussek.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/273498/matussek.pdf)

<sup>4</sup> Home of the Brain, Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss. Goldene Nica des Prix Ars Electronica 1992 [http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=2479](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2479)

Kunsthistoriker Luca Farulli schreibt in „Voices, gestures, contact“<sup>5</sup> über die ästhetische Erfahrung des Hörens und über die Bedeutung der Stimme in unseren Werken und verweist auf den Zusammenhang von Stimme, Gesten und Kontakt. Der Betrachter geht den Stimmen nach und wird zum eigentlichen Darsteller. Durch Gesten der Bewegung im Raum gibt er dem Wissen eine Form das in der virtuellen Umgebung verborgen ist. Das Archiv spricht sobald der Betrachter die Stimmen durch virtuelle Berührung weckt. „Nie zuvor war es möglich in den Gedanken anderer umherzugehen“, kommentiert der Medientheoretiker Derrick de Kerckhove „Home of the Brain“, das 1992 auf der „Imagina“ in Monte Carlo erstmals öffentlich vorgestellt wird.<sup>6</sup> Oliver Grau bezeichnet diese vernetzte und interaktive Medienkunstinstallation als „Praxis gewordene Medientheorie und neues Gedächtnistheater, das die Form der Kommunikation über Netzwerke vorwegnimmt.“<sup>7</sup>

Fig. Liquid Views

„Liquid Views – Der virtuelle Spiegel des Narziss“<sup>8</sup> (1992-93) ist eine weitere sehr frühe Arbeit, die sich mit den gesellschaftlichen Veränderungen des digitalen Zeitalters und mit dem Thema digitaler Speicherung befasst. Zwanzig Jahre später schreibt der junge Kunsthistoriker Daniel Becker, „Liquid Views“ sage kulturelle, soziale, technische und ästhetische Veränderungen voraus, die erst Jahre später evident werden.<sup>9</sup> In der Ausstellung „Deep Storage“<sup>10</sup> (1997) wird „Liquid Views“ im Kontext von Datenspeicherung und (Benutzer-)Spuren präsentiert, dort heisst es „das Speichermedium per se, der Computer, verleitet, künstlerisch gewendet, den Besucher/Benutzer dazu, seine Spuren in dem offenen System zu hinterlassen. Spuren im virtuellen Ambiente, deren Flüchtigkeit und Verzerrtheit sich vom bewahrenden, abbildenden Charakter etwa eines fotografischen Porträts unterscheidet.“<sup>11</sup> Die Qualität von „Liquid Views“ besteht nach Becker darin, dass wir technische Innovation mit der ästhetischen wie perzeptuellen Konnotation des Narziss - Mythos verknüpft haben. Derrick De Kerckhove beschreibt mit „Touch is Vision“ das Besondere der Arbeit. Der italienische Kunsthistoriker Luca Farulli schreibt als erster über die Stimme und den Klang in unseren Arbeiten – und über das digitale System der Kontrolle.<sup>12</sup>

Fig. Liquid People in LA – Liquid People in Madrid

Das Spiel der Spiegelungen funktioniert auf mehreren Ebenen, so Farulli, mit Auswirkungen auf die Verarbeitung des Betrachters eigenes Bild. Die Stimme des Wassers ist dem Besucher als erstes gegenwärtig. Sie wird verstärkt durch die simulierte Wasseroberfläche von „Liquid Views“. Der Betrachter bemerkt sein Spiegelbild auf der Wasseroberfläche und gleichzeitig auf einer Wandprojektion, die für alle Besucher in der Nähe sichtbar ist. Im ersten Moment geht es vielleicht um ein „experiencing oneself in a possible being other,“

<sup>5</sup> Luca FARULLI: Voices, gestures, contact. In: Performing Data - Monika Fleischmann + Wolfgang Strauss. Ryszard W. KLUSZCZYNSKI (Hg.). Katalog mit DVD zur Ausstellung in Laznia, Danzig, Polen 2011 S. 36 – 46. URL: [http://fleischmann-strauss.de/resources/Performing\\_Data\\_09\\_2011\\_Monika\\_Fleischmann\\_Wolfgang\\_Strauss.pdf](http://fleischmann-strauss.de/resources/Performing_Data_09_2011_Monika_Fleischmann_Wolfgang_Strauss.pdf)

<sup>6</sup> Derrick de KERCKHOVE im Gespräch mit Fleischmann & Strauss nach dem Vortrag „Virtual Walk Through Berlin - Visiting A Virtual Museum“ von Monika Fleischmann auf der Imagina 1992 in Monte Carlo, Monaco.

<sup>7</sup> Oliver GRAU: Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: MedienKunstNetz 2004 [http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst\\_im\\_ueberblick/immersion/](http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/) Rev. 2007-06-17.

<sup>8</sup> „Liquid Views – Narcissus’ Virtual Mirror by Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss. Web-Docu <http://www.eculturefactory.de/liquid-views>

<sup>9</sup> Daniel BECKER: Monika Fleischmanns und Wolfgang Strauss’ „Liquid Views“ – der virtuelle Spiegel des Narziss. MA Arbeit, Universität Hamburg 2012

<sup>10</sup> „Liquid Views“, in: Ingrid SCHAFFNER, Matthias WINZEN (Hg.): Deep Storage. Arsenale der Erinnerung. Sammeln, Speichern, Archivieren in der Kunst. Prestel München 1997 (Deutsch/Englisch)

<sup>11</sup> Siehe: Kat. Deep Storage 1997. S. 134 f.

<sup>12</sup> Siehe: Kat. Performing Data 2011. S. 37 f.

(Farulli). Erst im zweiten Moment merkt der Betrachter, dass sein intimer Akt der Reflexion, für andere öffentlich sichtbar wird. Der Betrachter befindet sich als Darsteller buchstäblich in der Mitte eines gemeinsamen "Marktplatzes". Das lebendige Bild, das den Betrachter emotional als auch intellektuell involviert, ist eigentlich ein System der Kontrolle, ein öffentliches Auge, das den Betrachter genau in dem Augenblick verrät, als er / sie in sich selbst versinkt.

Fig. Liquid Views – Aufbau und Ablauf - Mädchen

Das Erlebnis ist taktil und visuell. Wasser möchte man berühren ebenso wie das eigene Spiegelbild. Der Akt der Selbstbeobachtung fördert die Berührung des virtuellen Spiegels. Die Berührung stört das im Wasser reflektierte Bild und das Bild wird lebendig. Die berührende Geste kehrt als Gefühl der Berührung zurück. Dies ist das erste Sprachsignal das von dem Bild ausgeht. Was den Betrachter berührt ist nicht die Oberfläche des Wassers oder das reflektierte Bild. Es ist ein Gefühl das in der Bild-Zeit des Echtzeit-Bildes eingefroren ist. Dieses Bild repräsentiert nicht etwas Vergangenes. Der Bildmechanismus von „Liquid Views“ erschafft ein dialektisches Bild in dem das, was passiert war, in die gegenwärtige Wahrnehmung schimmert. Die Wechselwirkung zwischen physischen Bildern und Gefühlen bewirkt, dass jeder Akt des Denkens mit einem Akt der Phantasie verbunden ist. Das Maß der Involviertheit der Betrachter prägt den Charakter der Inszenierung: Während der Betrachter selbst eigene Erfahrung gewinnt, öffnet sich die Inszenierung für Andere in einer analytischen Art und Weise. Wie auf einer Theaterbühne von Bertholt Brecht oder Erwin Piscator werden mit den Handelnden die gesellschaftlichen Themen der Zeit sichtbar. Die Inszenierung der Bühne verbindet die Handlung mit den erzählenden Formen der Gesten aus dem realen Leben. Der Akteur übernimmt die Handlung, die Zuschauer das Echo des griechischen Chores. Die Betrachter werden Darsteller, tauchen ein in die Handlung und treten auch wieder zurück. Es gibt Raum zum Nachdenken und für kritische Reflexion wie in einem epischen Theater der Erfahrung.<sup>13</sup>

Diese und ähnliche kunsthistorischen Beobachtungen helfen die Medienkunst in der Geschichte der Kunst zu verankern. Zu befürchten ist, dass die flüchtigen Medienkunst-Werke verschwinden bevor sie reflektiert wurden. Das Wissen das im liquiden Speicher von „Liquid Views“ seit zwanzig Jahren gespeichert wird, sieht man nicht, Aber mit gespeicherten Bildern von „Liquid Views“ sammeln wir Wissen über die Wahrnehmung des Körpers und der kulturellen Identität der Besucher an verschiedenen Orten. Das Projektarchiv besteht aus unzähligen Bildern von Gesten und Ausdrucksweisen von Menschen in Los Angeles, Paris, Madrid, Helsinki, Tokio und anderen Ausstellungsorten. Der Installation kommt die Bedeutung eines digitalen Archivs und einer Findemaschine gleich.

Video: Liquid Views

### **Die Produktion von Wissen und das Archiv als Ermöglichungsinstrument partizipatorischer Kultur**

Vielleicht ist die Produktion von Wissen nicht die eigentliche Aufgabe des Künstlers, sondern die des Wissenschaftlers. Doch befasst sich gerade die Medienkunst mit Visualisierung, Daten-Ästhetik und algorithmischen Strukturen und so mit der Kunst der Wissenserzeugung. Im Umgang mit dem digitalen Material

---

<sup>13</sup> Vgl. Luca FARULLI: Voices, gestures, contact. 2011. S. 36 – 46

experimentieren wir Medienkünstler mit Methoden, die - durch interaktive Prozesse - Augenblicke der Überraschung, des Staunens, der Störung oder der Unterbrechung hervorrufen. Die Störung eines aktuellen Zustands wird durch Irritationen im System (Niklas Luhmann) erreicht. Beim Betrachter bewirkt Irritation ein Innehalten und Nachdenken.

Man kann und soll sogar die Wissenskunst als unscharf bezeichnen. Die Unschärfe inspiriert und lässt viel Raum für die eigene Denkbewegung. Zur Erschließung des Wissens im Archiv von netzspannung.org haben wir „Knowledge Discovery Tools“ entwickelt, die präzise Operationen durchführen und die gleichzeitig Inhalte inszenieren, Blickachsen vorschlagen und die Wahrnehmung lenken. Der Kunsthistoriker Beat Wyss stellt überrascht fest, dass wir durch Reduktion von Komplexität mit diesen Interfaces unscharfes Wissen (blurred knowledge) kreieren.<sup>14</sup> Für Wyss ist Kunst vor allem Kommunikation. Er differenziert zwischen Bildern der Kunst und Bildern der Wissenschaft. Bilder der Kunst beschreibt er als Bilder mit kommunikativem Charakter und unterscheidet sie von den Bildern der Wissenschaft, die operativen Charakter haben. Wyss stellt fest: Wenn Künstler Operationen unterbrechen und in die Öffentlichkeit überführen, die darüber ästhetisch befindet, werden operative Bilder der Kommunikation zur Disposition gestellt.<sup>15</sup> Die „Knowledge Discovery Tools“ sind Instrumente zum Wissenserwerb und gleichzeitig Kunstwerke, die dem Betrachter das Innere des Archivs von netzspannung.org kommunizieren. Diese Instrumente ermöglichen es, sich Wissen selbst anzueignen und sich damit als selbstwirksam zu erleben – das ist ein zentrales Erlebnis im Umgang mit digitalen Medien. Man muss nicht warten bis der Hausmeister die Tür zum Schulhaus öffnet. Im Zeitalter von open source ist alles da, man muss es nur nutzen. In der Möglichkeit der Entdeckung liegt die Bedeutung des digitalen Archivs als Findemaschine.

---

<sup>14</sup> Anlässlich der Tagung „Kritische Szenografie“ im Kontext der Documenta an der Kunsthochschule in Kassel am 15.9.2012

<sup>15</sup> Beat WYSS im Interview mit Tim Otto ROTH, 19. Februar 2005, ZKM Karlsruhe  
<http://www.imachination.net/next100/reactive/wyss/index.htm>