

# 404 Object Not Found

## Was bleibt von der Medienkunst?

Internationaler Kongress  
zu Fragen der Produktion, Präsentation und Konservierung von Medienkunst

19. – 22. Juni 2003 in Dortmund

<b>Ort</b>	<b>Westfälisches Industriemuseum Zeche Zollern II/IV</b> Grubenweg 5, Dortmund
<b>Organisation</b>	<b>medien_kunst_netz dortmund</b> > Museum am Ostwall > hardware > Kulturbüro Stadt Dortmund
<b>Kontakt</b>	c/o hardware medien kunst verein Güntherstraße 65, 44143 Dortmund Iris Dressler, Hans D. Christ T/F: +49 (0)231 – 88 20 240 post@hardware-projekte.de // www.hardware-projekte.de
<b>Partner</b>	<b>The Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA</b> , Amsterdam <b>C<sup>3</sup>, Center for Culture &amp; Communication</b> , Budapest <b>Prof. Hans Dieter Huber</b> , Staatliche Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart
<b>sowie</b> (Fallstudie Dortmund)	<b>Diana Thater</b> , Künstlerin, Los Angels <b>Sammlung Ingvild Goetz</b> , München <b>Prof. Heinrich Müller</b> , Universität Dortmund, FB L7 /Grafiklabor der Informatiker <b>Agathe Jarczyk</b> , Restauratorin, Bern <b>Ulrich Stürmer</b> , Restaurator, Bern <b>Pixelboxx GmbH</b> , Webbasieretes Medien-Management, Dortmund
<b>Schirmherr</b>	<b>Dr. Gerhard Langemeyer</b> , Oberbürgermeister der Stadt Dortmund
<b>Hauptförderer</b>	<b>Europäische Kommission</b> , Kultur 2000



**Kultur 2000**

This project has been carried out with the support of the European Community. The content of this project does not necessarily reflect the position of the European Community, nor does it involve any responsibility on the part of the European Community

*“In memory of the heroic boys and girls that worked deep into the night for all those months, in those small and hot offices at CERN, Room 404 is preserved as a 'place on the Web'. None of the other rooms are still used for the Web. Room 404 is the only and true monument to the beginning of the Web, a tribute to a place in the past, where the future was shaped.”*

Copyright © 1997-2003 Room404. All rights reserved.

## 1. Einführung

Das medien\_kunst\_netz dortmund, ein Verbund zwischen dem Museum am Ostwall, dem hardware medien kunst verein und dem Kulturbüro Dortmund, hat mit Unterstützung der Europäischen Kommission, Programm „Kultur 2000“, ein **einjähriges Forschungsprojekt** initiiert, das sich Fragen der **Produktion, Präsentation und insbesondere der Konservierung von Medienkunst** widmet. Kooperationspartner sind dabei das Niederländische Institut für Medienkunst, Montevideo/TBA in Amsterdam, das Center for Culture & Communication, C<sup>3</sup>, in Budapest, Hans Dieter Huber, Staatliche Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart und andere.

Das Forschungsprojekt konzentriert sich zunächst auf diverse **Fallstudien** – unter anderem zu einer Videoinstallation von **Diana Thater** –, die anhand konkreter Werke der Medienkunst Konzepte für deren Präsentation, Dokumentation und Konservierung entwickeln bzw. Probleme und Fragestellungen hierzu aufwerfen. Die verschiedenen Formen der Medienkunst wie Video, Videoinstallationen, netz- und softwarebasierte Kunst, werden dabei berücksichtigt.

Der **Kongress „404 Object Not Found: Was bleibt von der Medienkunst?“**, der vom 19. – 22. Juni in Dortmund stattfindet, versteht sich als (vorläufiger) Abschluss, öffentliche Plattform und Höhepunkt des Projektes. Neben der Präsentation der bis dahin abgeschlossenen Fallstudien, werden weitere internationale ExpertInnen eingeladen, ihre Projekte, Erfahrungen, Probleme und Ansätze auf dem Gebiet der Produktion, Präsentation und Konservierung von Medienkunst vorzustellen.

## 2. Der Kongress

Die **Priorität** des Kongresses liegt explizit darauf, eine Vielzahl internationaler Initiativen und Personen zusammenzuführen, die sich aus unterschiedlichen Positionen, Interessen und Kompetenzen heraus den komplexen Problemen der Präsentation, Produktion und Konservierung von Medienkunst widmen. Zugleich möchte der Kongress Raum für intensive Diskussionen an Hand möglichst konkreter Werke, Projekte und/oder Fragestellungen schaffen. Ziel ist es dabei, Kooperationen, die über die vier Tage des Kongresses hinaus wirken, anzustoßen. Das Forschungsprojekt wie auch der Kongress vertreten dabei die Haltung eines offenen Wissensaustausches – ganz im Sinne der „open source“ Philosophie.

Während in Bezug auf die Erhaltung von Videobändern in den letzten 10 Jahren Standard-Lösungsmodelle entwickelt wurden, ist man bei der Auseinandersetzung mit Problemen der Dokumentation und Rekonstruktion sowie des Erhalts komplexer **Video- bzw. Multimediainstallationen** – vor allem in Europa – noch am Anfang. Ganz zu schweigen von der **software- und netzbasierten Kunst**, die kaum als erhaltenswertes Kulturgut registriert wird. Der Kongress wird deshalb insbesondere nach dem Forschungsstand, den Problemen und Aktivitäten im Bereich der installativen sowie der Software- und Netzkunst fragen.

Der Kongress diskutiert zum einen **technologische und methodische Aspekte der Konservierung** (storage, migration, emulation, re-interpretation,...) sowie Anforderungen an die **Dokumentation** von Medienkunst: das heißt sowohl **Datenbankkonzepte** (wie etwa die Datenbank der *Variable Media Art Initiative*) als auch offene und standardisierte Dokumentationsverfahren. Zu Fragen ist auch, ob von den KünstlerInnen selbst zu erwarten oder gar zu verlangen ist, dass sie bereits bei der **Produktion** ihrer Werke deren langfristigen Erhalt bedenken bzw. aufwendige Dokumentationen anfertigen. Und welche „**Low-Budget**“ **Lösungen** gibt es, um die Präsentation, Dokumentation und den Erhalt von Medienkunst auch für Institutionen mit geringen Etats zu ermöglichen?

Zugleich geht es um eine **kunsttheoretische Annäherung** an die Medienkunst, wie etwa an das Problem der nur schwer zu manifestierenden „Materialität“, der Prozesshaftigkeit, Raum- und Kontextbezogenheit vieler Medienkunstwerke: Denn der Idee – bzw. der Ideologie – einer Bewahrung oder Rekonstruktion (z.B. bei komplexen Videoinstallationen) fehlt hierbei immer schon das „ursprüngliche“ bzw. „authentische“ Objekt. Welche Rolle spielen die **Produktions- und Rezeptionsbedingungen** von Medienkunst sowie ihre **sozialen** („interaktiven“) **Handlungsspielräume**? Auch die Frage, wie **netz- und softwarebasierte Kunst** zu sammeln, auszustellen und zu bewahren sei, ist Gegenstand des Kongresses.

Der Kongress setzt sich, neben dem **Vortragsprogramm**, aus **Workshops** zusammen, in denen die Inhalte der jeweiligen Vorträge vertieft werden und weitere Projekte dazu vorgestellt werden sollen. Medien/KunstwissenschaftlerInnen, KünstlerInnen, KuratorInnen und RestauratorInnen sollen ebenso zu Wort kommen, wie InformatikerInnen, technische AssistentInnen von KünstlerInnen oder VertreterInnen aus der Wirtschaft.

Ferner beinhaltet der Kongress verschiedene „**Exkurse**“: So sollen zum Beispiel Anhand der Installationen der 1993 verstorbenen Künstlerin **Anna Oppermann**, deren komplexe „Ensembles“ zwar nicht zum klassischen Bereich der Medienkunst zählen, jedoch in Bezug auf die „Authentizität“ und „Wiederaufführung“ vergleichbare Fragen aufwerfen, Probleme der Dokumentation und Rekonstruktion installativer Werke aufgezeigt werden. Auch Beispiele aus der **Computerspiele-Kultur** oder der **Neuen bzw. elektronischen Musik**, werden in Bezug auf Präsentations- und Konservierungsfragen reflektiert.

Im Rahmen eines Besuches der parallel in Dortmund stattfindenden Ausstellung „On Translation: Das Museum“ von **Antoni Muntadas** geht es unter anderem um das Problem der Präsentation und Vermittlung (im Sinne der „Interpretation“) von Medienkunstwerken im Museum. Dabei handelt es sich vor allem um solche Werke, die ursprünglich als Interventionen im öffentlichen Raum, als Video-Konferenz oder Internet-Projekt produziert wurden.

Ein **Podium** soll schließlich diskutieren, welche An/Forderungen an Institutionen, Ausstellungsmacher, Ausbildungsstätten und Fördermodelle gestellt werden müssen, um langfristige und insbesondere dezentral operierende Infrastrukturen für die Medienkunst, ihre Produktion, Präsentation und Konservierung, zu sichern.

## 2.1 Präsentationen

Verschiedene Projekte – Datenbanken, Dokumentationen, Fallstudien, Modelle, etc. – werden in Form einer für die Dauer des Kongresses installierten Präsentation vorgestellt.

## 2.2 Ergebnisse

Zum Abschluss des Kongresses soll ein „letter of intent“ formuliert werden, der Kernthesen und -forderungen der Diskussionen zusammenfasst. Darüber hinaus wird das Forschungsprojekt sowie die Konferenz in Form einer Publikation und einer Website/Datenbank dokumentiert. Beides versteht sich als Tool für weitere Auseinandersetzungen und Projekte, die sich mit Fragen und Problemen der Produktion, Präsentation und Konservierung von Medienkunst beschäftigen.

## 2.3 Links

Unter <http://www.hartware-projekte.de> (404 Object Not Found) findet sich eine umfangreiche Linkliste die permanent erweitert wird.

## 3. Das Forschungsprojekt

### 3.1 Ausgangslage

*„Digital information lasts forever – or five years, whichever comes first.“*  
Jeff Rothenberg

Museen, Ausstellungshäuser und Kunstinstitutionen haben sich in den letzten 10 Jahren zunehmend den vielfältigen Formen der Medienkunst geöffnet. Großereignisse wie die documenta und internationale Biennalen werden auf bisher nicht gekannte Weise von Präsentationen der Medienkunst dominiert. Das gesteigerte Interesse an der Medienkunst schlägt sich außerdem in den Profilen öffentlicher und privater Sammlungen nieder.

Dieser positiven Entwicklung steht ein drastischer Mangel an institutionellen Aktivitäten und Kompetenzen für die Dokumentarisierung und Konservierung von Medienkunst sowie für deren spezifischen Produktions- und Präsentationsbedingungen entgegen. Kaum ein Museum verfügt derzeit über entsprechend ausgebildetes Personal. Viele Ausbildungsstätten für RestauratorInnen und KunsthistorikerInnen wiederum ignorieren eine wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit der Vielfalt und den Besonderheiten von Medienkunst.

Da bereits die **Datenspeicher** von Medienkunst (Video, Laser-Disk, CD-ROM, DVD...) sowie deren **Präsentationstechnik** (z.B. Projektoren) im Zuge der rasanten, durch die kommerziellen Anbieter kontrollierten Entwicklungen, kaum einen Funktionszeitraum von 5 – 10 Jahren überdauern, gilt für die öffentlichen und privaten Sammlungen ein dringender Handlungsbedarf. So sind zum Beispiel einige Werke von Diana Thater oder Stan Douglas wesentlich an bestimmte Drei-Röhren-Projektoren gebunden, deren Produktion jedoch eingestellt wird. Auch bei der software- und netzbasierten Kunst, die erst zögernd im internationalen Kunstbetrieb registriert wird, drohen frühe Werke wie zum Beispiel von JODI durch die rapide Entwicklung von kommerziellen Browser- und Softwareversionen zu verschwinden.

Zu den zentralen Aufgaben um sowohl Heute als auch in Zukunft Medienkunst in adäquater Weise zeigen (und erleben) zu können, zählen darüber hinaus die **Dokumentation** – sowie der **Zugang zu Dokumentationen** – der je spezifischen Präsentationsformen von Werken der Medienkunst. Eine Aufgabe, die insofern kompliziert ist, als dass das „Optimum“ der Präsentation bei vielen Werken der Medienkunst nur schwer exakt bestimmbar ist. Oftmals lässt sich zudem der ursprüngliche, „authentische“ Zustand, aus dem heraus sich eine „Wiederaufführung“ ableiten ließe, kaum formulieren, da sich viele Medienkunstwerke im Verlauf ihrer unterschiedlichen „Aufführungen“ – zum Teil erheblich – verändern. Zu Fragen ist schließlich auch, welche internationalen **Standards** für die Dokumentation von Werken der Medienkunst entwickelt werden müssen, um einen möglichst breiten Zugang zu diesen Daten zu gewährleisten – bei gleichzeitiger Flexibilität im Hinblick auf die Besonderheiten eines jeden Medienkunstwerkes.

Die Problematiken der Präsentation, Dokumentation und Konservierung von Medienkunst sind äußerst komplex und stellen sich mit nahezu jedem Kunstwerk neu.

**Institutionen, Initiativen, Konferenzen und Ausbildungsstätten**, die sich in den letzten Jahren in Europa, den USA und Kanada dieser Problematiken gewidmet haben (siehe dazu u.a. die Links unter [www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/eulink.htm](http://www.hartware-projekte.de/programm/inhalt/eulink.htm)), stellen wichtige Meilensteine für eine produktive Auseinandersetzung in diese Richtung dar – sind jedoch nach wie vor äußerst rar gestreut. Es fehlt an kontinuierlichen Austauschstrukturen sowie an Modellen, welche den optimalen Umgang mit Werken der Medienkunst auch für Institutionen mit geringen Budgets ermöglichen. Darüber hinaus ist die Frage der Präsentation und Konservierung von netz- und softwarebasierter Kunst kaum erforscht.

Das Forschungsprojekt und der Kongress „404 Object Not Found. Was bleibt von der Medienkunst?“ möchten dazu beitragen, interdisziplinäre und dezentrale Infrastrukturen für die Produktion, Präsentation und Konservierung von Medien- sowie netz- und softwarebasierter Kunst aufzubauen.

### 3.2 Die Fallstudien

#### medien\_kunst\_netz dortmund

**Werk:** Diana Thater, *The best animals are the flat animals*, 1998

**Team:** hartware medien kunst verein, Diana Thater, Sammlung Ingvild Goetz (München), Prof. Heinrich Müller (Informatiker, Universität Dortmund), Agathe Jarczyk (Restauratorin, Bern), Ulrich Stürmer (Restaurator, Bern), Anne Söll (Kunsthistorikerin, Universität Dortmund), Pixelboxx GmbH (Dortmund)

Diana Thaters Videoinstallation „The best animals are the flat animals“, die sich im Besitz der Sammlung Goetz befindet, wurde im Rahmen der Fallstudie im hartware medien kunst verein (Dortmund) nach einem Aufbaudossier der Künstlerin rekonstruiert und diese Rekonstruktion anschließend von der Künstlerin vor Ort überprüft.

Die beiden RestauratorInnen Agathe Jarczyk und Ulrich Stürmer (Bern) entwickeln nun eine wissenschaftliche Dokumentation der Installation und erstellen einen Maßnahmenplan für deren Erhalt.

Parallel dazu erarbeitet Prof. Heinrich Müller vom Grafiklabor der Informatiker an der Universität Dortmund (Fachbereich LS7) Lösungsansätze dafür, die Besonderheiten des für die Installation notwendigen 3-Röhren-Projektors durch Manipulationen auf der Bildebene zu simulieren.

Die Agentur Pixelboxx wiederum entwickelt eine spezifische Datenbank und virtuelle Arbeitsplattform für die Fallstudie. Basis hierfür ist ein von Pixelboxx entwickeltes Content Access Management System.

### **Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA**

- Werke:**
- **Miguel-Angel Cardenas** (Sammlung Stedelijk Museum Amsterdam): „25 Caramboles and Variations (Birthday Present for a 25 Year Old)“, 1979/1980
  - **Madelon Hooykaas and Elsa Stansfield** (im Besitz der KünstlerInnen): „Outside Inside“, 1984
  - **eddie d** (Im Besitz des Künstlers): "A Word of Welcome", 1997-2005
  - **Servaas** (Sammlung Stedelijk Museum Amsterdam): "Are You Afraid of Video?", 1984

**Team:** Jojanneke Gijzen (Kunsthistorikerin), Vivian van Saaze (Recherche), Ramon Coelho (Medientechniker) and Gaby Wijers (Videokonservatorin) in Kooperation mit Miquel-Angel Cardenas, eddie d, Elsa Stansfield, Madelon Hooykaas, Ramon Coelho, Dorine Mignot, Gert Hoogeveen und Triomf.

*“...because of the performance aspect of many installations, conservators working with this medium will need to look beyond the material and consider that the "heart" of a work might lie primarily in its less tangible qualities. Preserving for the future something that is above all an experience might require conservators to take a more fluid view of what may or may not be changed about a work, challenging conventional notions of accuracy and authenticity.”*

William A. Real (2001). "Toward guidelines for practice in the preservation and documentation of technology-based installation art". Journal of the American Institute for Conservation, Vol. 40, no. 3, p. 226.

In the context of the project „Methods of production, presentation and preservation of media art“, a programme of studies regarding the preservation and presentation of four existing multimedia installations is being conducted at the Netherlands Media Art Institute, Montevideo/TBA. The installations will be set up at the exhibition „Dertig Jaar Nederlandse Videokunst / Thirty Years Dutch Video Art“.

The studies will focus on answering the following questions:

- Which aspects play a role in the preservation and re-installation of multimedia installations?
- What are the criteria for preservation and re-reinstallation?
- What technological know-how is required to ensure the possibility of presenting these installations in the future?
- How should installations be registered and documented?
- What is essential to the determination of origins and authenticity of the work?
- What are the essential aesthetic and technological elements that absolutely need to be preserved if the piece is to retain any integrity into the future?

An installation scenario, including context, history, registration, instructions and bibliography, will be drawn up for each work.

### **Center for Culture and Communication, C3, Budapest**

**Werk:** Cryptogram, 1996-97  
VRML Projekt von Zoltán Szegedy-Maszak

**Team:** Miklos Peternak (Kunsthistoriker), Nikolett Eröss (Kunsthistorikerin), Zoltán Szegedy-Maszak (Künstler), Marton Fernezelyi (Programmierer), Gabor Acsai (Programmierer)