

AUSGABE 14 | 2012



JUNGE AKADEMIE MAGAZIN

DOSSIER

Visualisierung – Schaffen Bilder Wissen?

KOMMENTAR

Anmerkungen zur sogenannten leistungsabhängigen Besoldung

AUS DER ARBEIT

Köpfe, Projekte, internationale Vernetzung

INHALT

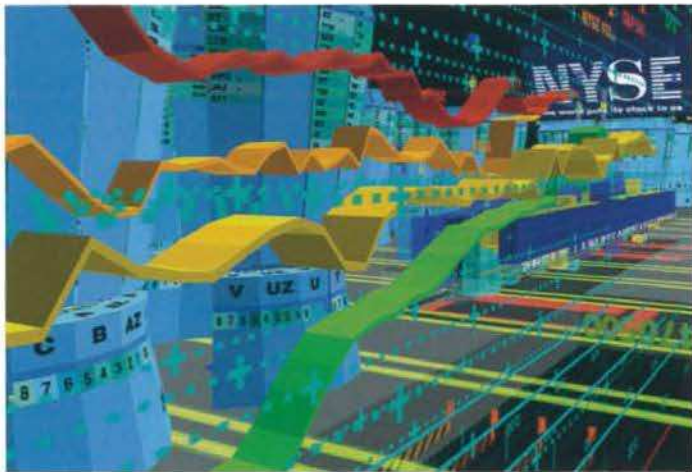
	2	IMPRESSUM
	3	INHALT
Dossier		VISUALISIERUNG – SCHAFFEN BILDER WISSEN?
	4	SCIENCE/FICTION
	10	DIE MACHT DER BILDTRADITIONEN
	12	WEGE AUS DER STEREOTYPEN-FALLE
	16	GUTE BILDER, SCHLECHTE BILDER?
	18	GEGENWARTSKULTUR VOM VERLUST BEDROHT
	22	DIE BLOCKBUSTER DES ALLTAGS
	26	WELTEN VOLLER MÖGLICHKEITEN
JA aktiv	30	NEUE MITGLIEDER
	32	ALUMNI
Internationales	34	DER LANGE WEG ZUR NACHHALTIGKEIT Die Global Young Academy beschäftigte sich in Südafrika mit der Zukunft der Wissenschaft. Klar ist: Es gibt noch viel zu tun
Arbeitsgruppen	36	SPIELERISCH RESSOURCEN SCHONEN AG Nachhaltigkeit: Anlässlich des Wissenschaftsjahrs 2012 entstand ein interaktives Exponat für eine schwimmende Ausstellung
Projekte	38	IDEENPOOL FÜR DIE HOCHSCHULE VON MORGEN UniGestalten: Wettbewerbsteilnehmer erarbeiten über 450 Konzepte zum Weiterentwickeln und Ausprobieren
Internationales	41	RUSSISCH-DEUTSCHE KOOPERATION German-Russian Young Researchers Forum unter Beteiligung der Jungen Akademie ins Leben gerufen
Kommentar	42	Anmerkungen zur sogenannten leistungsabhängigen Besoldung
JA aktiv	44	PREISE + AUSZEICHNUNGEN
	46	TERMINE
	47	PUBLIKATIONEN 2011/2012
Zu guter Letzt	48	WAS MACHT EIGENTLICH ... Christian Fleischhack?

GEGENWARTSKULTUR VOM VERLUST BEDROHT

Medienkunst spielt eine Schlüsselrolle bei der Reflexion unserer Zeit. Doch mit der derzeitigen Förderpolitik drohen dieser Kulturschatz und seine zugehörigen Forschungsarchive verloren zu gehen

TEXT OLIVER GRAU

Eine interaktive Landkarte, auf der sich per Touchscreen navigieren lässt – das klingt wie Google Street View, ist aber ein in den 1970er-Jahren entstandenes Medienkunstwerk. Lange bevor das Internet genutzt und Google gegründet wurde, filmte Michael Naimark, der damals am Massachusetts Institute of Technology (MIT) studierte, mit einer an einem Auto angebrachten Kamera die Straßen von Aspen, Colorado, und verarbeitete das Bildmaterial zur ersten interaktiven Landkarte der Geschichte.



Finanzmarktprozess-Visualisierung: Banker lebten Weiterentwicklung ab

Seit nunmehr 50 Jahren verbindet die Medienkunst neueste Technologien mit großen Fragen unserer Zeit: Kritisch befassten sich Künstler mit Visionen der Life Sciences und Projektionen zum künstlichen Leben, mit Utopien der Neurowissenschaften, der Robotik und Cyborgs; Medienkunst reflektiert und erforscht

die Medien- und Bildrevolution und thematisiert Prozesse der Globalisierung. Bereits in den 1990er Jahren visualisierte die Künstlergruppe „Asymptote“ Prozesse der New Yorker Börse, NYSE. Komplexe Finanzprodukte standen an der Schwelle zur Verbildlichung – doch vielleicht lag Übersichtlichkeit, die Giftpapiere auch für Laien erkennbar gemacht hätte, nicht im Interesse der Banker. Sie lehnten jedenfalls eine Weiterentwicklung ab. Wie die Geschichte ausging, wissen wir ... Durch ihr visuelles Ausdruckspotenzial, das tradierten Kunstmedien früherer Jahrhunderte – Malerei und Skulptur etwa – technisch überlegen ist, fällt der Medienkunst bei der Reflektion unserer Informationsgesellschaften eine Schlüsselrolle zu.

Nichtstun kommt einem Bildersturm gleich

Ging die jährlich weltweit neu entstehende analoge Information in den letzten 20 Jahren leicht zurück, so explodierte die digitale Information von 1993 bis 2007 auf das 2.500-Fache (siehe Abbildung, Seite 19). Seither hat sich das Wachstum weiter beschleunigt, sodass die alljährlich neu entstehende digitale Information die Grenze von einer Billion Gigabytes überschritten haben dürfte und damit die analoge Neuinformation um das 50-Fache übertrifft. Manche Institutionen unserer Gesellschaft verhalten sich jedoch weiterhin so, als sei das Verhältnis umgekehrt, als hätte die revolutionäre Entwicklung unserer Informationsgesellschaft und ihrer Kultur nicht stattgefunden. So werden digitale Daten bislang kaum systematisch erfasst und langzeitarchiviert.

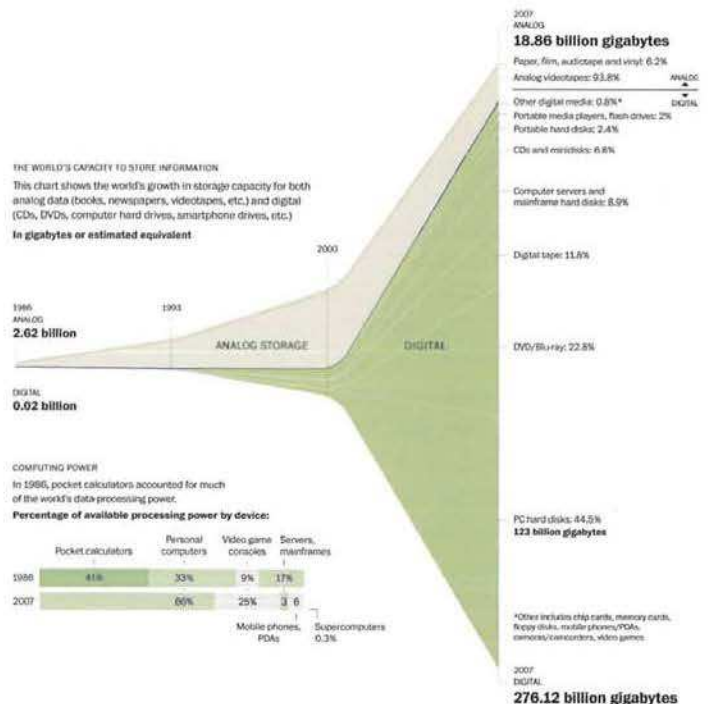
Besonders drastisch sind die Folgen im Kultursektor: Mehrere Dekaden Gegenwartskultur stehen vor dem Totalverlust. Zwar sind öffentlich finanzierte Archive, Museen und Lehrinrichtun-

gen eigentlich verpflichtet, die Kunst unserer Zeit zu sammeln und zu vermitteln. Doch durch die kürzere Lebensdauer digitaler Speichermedien wurden die Archivsysteme unserer Gesellschaft kalt erwischt: Methoden der Langzeiterhaltung, wie Emulation und Recreation, stecken noch in den Kinderschuhen und eine konzertierte, vernetzte Sammlungspolitik, die unser föderales Museumssystem für die Klassische Moderne oder die Nachkriegskunst so vorbildlich umsetzte, ist für die elektronische Kunst nicht einmal angedacht. Zudem fehlen die Mittel: Obwohl der Handlungsbedarf hier eindeutig dringender ist, bewegen sich die Mittel zum Erhalt elektronischer Kunstformen immer noch im Promillebereich dessen, was für die Denkmalpflege zur Verfügung steht. Damit können nicht einmal die drei bis sechs Prozent der Kunstwerke erhalten werden, die von der Kunst früherer Jahrhunderte üblicherweise überdauert haben, also nicht einmal die wichtigsten Werke weltweit ausgestellt Künstler. Wenn wir jetzt nichts tun, verlieren wir die gesamte elektronische Kunst und Kultur der Gegenwart – eine Tabula rasa, die mit jener der Bilderstürme und Kriegsverluste der Geschichte vergleichbar ist.

Bildwissenschaft als Schlüssel zur Gegenwartsanalyse

Früh sind bedeutende kulturelle Bewegungen der letzten Dekaden von den Geisteswissenschaften erkannt und diskutiert worden, siehe etwa Artificial Life und AI, Kybernetik, die Bild- und Medienrevolution und ihre Historisierung, das sogenannte Ende der Utopien oder die Freiheit des Willens. Angesichts der Bildrevolution ist es, so Bundesforschungsministerin Annette Schavan im Juli auf dem internationalen Kunsthistorikerkongress CIHA, „heute wichtig, die neuen virtuellen Welten zu verstehen und zu analysieren, die Teil des Lebens vieler Menschen geworden sind“. Die Geisteswissenschaften, insbesondere die Kunst- und Bildwissenschaften mit ihrer historisch vergleichenden Analysekompetenz, haben sich dieser Kernaufgabe zu stellen. Um ihrer gesellschaftlichen Verantwortung gerecht werden zu können, müssen sie jedoch technisch und forschungspolitisch dazu in die Lage versetzt werden.

Eine zentrale Rolle bei der Erforschung von digitaler Kultur bilden Bild- und Videodokumentationen, die auch die Hard- und Softwarekonfigurationen sowie die unzähligen Interfaceinnovationen und Displayschöpfungen der Künstler dokumentieren. In den 1990er Jahren erreichte Deutschland in diesem Bereich, wie



Entscheidende Institutionen blicken hinterher: Entwicklung der analogen und der digitalen Informationsmenge im Vergleich

DATENBANK ALS FORSCHUNGSMETHODEN

Wichtigstes Instrument der Medienkunstforschung sind Bild- und Videodatenbanken. In ihnen werden die Kunstwerke dokumentiert und technische Details zu Hard- und Software festgehalten. Auch für Museen sind derartige Datenbanken von zentraler Bedeutung, um einen Überblick über den Bestand zu wahren. Seit 1999 wächst die erste internationale Datenbank für digitale Kunst (www.virtualart.at). Um kategoriale Unterschiede zu historischen, analogen Kunstformen differenziert herauszuarbeiten, wird diese jetzt mit Datenbanken historischer Künste vernetzt. Erstmals sollen in einem interaktiven Instrument zur Bildanalyse alle Bildformate vereint und vergleichbar gemacht werden – von der Druckgrafik über Foto und Video bis hin zum bewegbaren 3D-Objekt.

auch bei der Entwicklung der dafür nötigen Bild- und Videoplattformen, dank Projektförderungen mit kurzer Laufzeit eine internationale Spitzenstellung. Durch mangelnde Nachhaltigkeit und den in den Geisteswissenschaften bislang weitgehend ausgebliebenen Aufbau internationaler Förderstrukturen wird diese nun wieder verspielt. Wenn keine Änderung eintritt, wird nicht einmal die wissenschaftliche Onlineforschung zur digitalen Kultur unserer Zeit verbleiben.

Dabei könnte die Kunst- und Bildwissenschaft durch tiefenscharfe Bildanalysen und ihre Methoden des Vergleichs unsere politisch-ästhetische Analyse der Gegenwart stärken. Nicht zuletzt lässt sich auf diese Weise auch die Entstehung neuer Medien erhellen, deren erste Verdichtung häufig in Kunstwerken stattfindet. Vieles beginnt daher, wie in einigen naturwissenschaftlichen Disziplinen, mit Reihungen und Vergleich. Bildwissenschaft zu betreiben setzt die Möglichkeit voraus, bildliche Entwicklungen über längere Zeiträume zu studieren, erfordert neben der Objektdefinition, der Beschreibung, deshalb die Nutzung großer Bildarchive.

Bilder für die Zukunft: Was jetzt getan werden muss

Inspiziert durch Darwins „The Expression of the Emotions“ begann Aby Warburg seinen berühmten, Fragment gebliebenen „Mnemosyne-Atlas“, dessen Bildercluster unabhängig vom etablierten Kunstkannon seiner Zeit (!) zusammengesetzt war und eine Vielzahl verschiedener Medien einschloss. Kunst- und Bildgeschichte entwickelte sich zur medienübergreifenden Suche nach Vergleichsbrücken, worin Warburg unter dem Eindruck des Ersten Weltkriegs seine wissenschaftliche Verantwortung erkannte. Nachdem seit Beginn des letzten Jahrhunderts Museen auch Fotografie sammeln und bereits in den 30er Jahren im New Yorker Museum of Modern Art eine große Filmsammlung entstand, sollten wir heute eigentlich das Entstehen virtueller Museen erleben. Diese Schlüsselentwicklung für die Digital Humanities ist bisher jedoch ausgeblieben.

In den Lebens- und Naturwissenschaften konnten in den letzten Jahrzehnten durch Vernetzung und Visualisierung zuvor unerreichbare Fragen erforscht werden: So erschließt das Virtual Observatory Astronomen den Kosmos über ein weltweites Netz

dutzender Planetarien. Alle angeschlossenen Observatorien greifen auf das gleiche Bildmaterial zu, dessen Erstellung die beteiligten Staaten gemeinsam finanziert haben. In der Klimaforschung kalkuliert das Millennium Ecosystem Assessment Erderwärmung und ökologische Veränderungen im globalen Maßstab, und der Erfolg des Humangenomprojekts ist bereits legendär – tatsächlich war man überrascht, wie schnell die kollektiven Arbeitsstrukturen bei der Entschlüsselung des Genoms wirkten.

Auch in den Geisteswissenschaften könnten durch digitale Medien und vernetzte Forschung bislang undurchführbare Vorhaben machbar werden, wie eben die Dokumentation und Erhaltung von Medienkunst oder – eine Spur utopischer – eine Gesamtgeschichte der visuellen Medien und ihrer menschlichen Wahrnehmung anhand Tausender von Bildquellen, Videos und 3D-Simulationen. Angesichts der Bildrevolution und ihrer sich immer rascher entwickelnden Suggestionseffekte wie 3D, Animation und Virtualität, ist dies eine Schlüsselfrage unserer Zeit. Um den Geisteswissenschaften nachhaltigen Fortschritt zu ermöglichen, ist es notwendig, die neuen Technologien umfassend einzusetzen. Die Devise lautet: die tradierte Individualforschung nicht aufgeben, aber sie durch kollektive, netzbasierte Arbeitsformen unterstützen. Nur so lässt sich kritische Analyse auf eine zeitgemäße, breitere Basis stellen und stärken.

Tritt man einen Schritt zurück und betrachtet die vergangenen 15 Jahre Medienkunstforschung aus der Distanz, so wird klar: Bei allem, was erreicht worden ist – wir benötigen eine Konzentration der Kräfte. Im Feld der Dokumentation ist es essenziell, die Forschungsarbeit der wichtigsten ausgelaufenen und noch existierenden Projekte unter das Dach einer internationalen Institution wie der Deutschen Nationalbibliothek oder der Library of Congress zu stellen, welche die dauerhafte Existenz der Artefakte sicherstellen kann. Auch die Europeana – die zwar große, doch unterfinanzierte Idee europäischer Vernetzung digitaler Sammlungsdokumentationen – bleibt mittelfristig sinnlos, wenn ihre Basis, die einzelnen Archive, nicht fortgeführt werden. Neben der Absicherung wäre zudem die Einrichtung einer leistungsfähigen Spitzenforschungsinstitution sinnvoll, welche die besten Köpfe des Feldes zusammenführt.

In Deutschland ist für große interdisziplinäre Fragestellungen, die sich für eine Universität als zu aufwendig und komplex erweisen – und um nichts anderes handelt es sich bei der Erforschung der digitalen Kulturen vom Computerspiel bis zur Avantgardekunst –, das Format Max-Planck-Institut vorgesehen. Mit seiner neuen internationalen Ausrichtung wäre es gut geeignet, einen international beispiellosen Beitrag zu leisten. Angemessene Institutionalisierung könnte so dazu beitragen, den Forschungsvorsprung der deutschsprachigen Staaten für die Zukunft fruchtbar machen.



Neuartiges Forschungsinstrument? Jeffrey Shaws „T-Visionarium“, eine interaktive 3D-Panoramaprojektion

Wir brauchen eine zeitgemäße internationale und nachhaltige Sammlungs- und Forschungsförderpolitik, ähnlich derjenigen, welche die Erfolge der Naturwissenschaften ermöglicht hat. Eine vom Autor für dieses Ziel jüngst initiierte Deklaration wurde mittlerweile von mehreren Hundert hochrangigen Wissenschaftlern, Künstlern und Museumsdirektoren aus bislang 40 Ländern unterzeichnet (www.mediaarthistory.org). Um genug Momentum und die notwendige Nachhaltigkeit zu schaffen, müssen Förderer wie National Science Foundation, Schweizerischer Nationalfonds, Deutsche Forschungsgemeinschaft, Volkswagen-Stiftung und EU nachhaltig die internationalen Strukturen sichern, die unter anderem durch vier Weltkonferenzen zur Medienkunstgeschichte ausgebaut wurden. Erst wenn

wir systematisch und konzentriert Sammlungs-, Erhaltungs- und Erforschungsstrategien entwickeln, können die Geisteswissenschaften der Aufgabe gerecht werden, mit der sie im Zeitalter der digitalen Kultur konfrontiert sind.

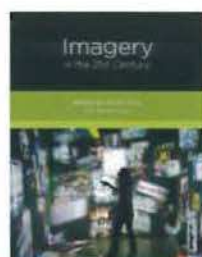
Für eine nachhaltige Medienkunstforschung

Vielleicht gelangen wir in Zukunft dann zu kollektiven bildwissenschaftlichen Arbeitsinstrumenten, wie sie der weltweit ausgestellte Künstler und Forscher Jeffrey Shaw entwirft. In seinem „T-Visionarium“ sind Bilder aller Formate, Videos und künftig 3D-Modelle in einem Panorama arrangierbar. Diese Installation – man denkt unweigerlich an den Bildatlas von Warburg – könnte zu einem neuartigen Forschungsinstrument für die Diskussion und visuelle Analyse von bis zu 1.000 Bildern weiterentwickelt werden.

ZUR PERSON

Oliver Grau ist Kunsthistoriker und Medientheoretiker. Seit 2005 hat er an der Donau-Universität Krems, Österreich, den ersten Lehrstuhl für Bildwissenschaft im deutschen Sprachraum inne. Er leitete von DFG, Volkswagen-Stiftung, BMBF und dem Australian Research Council finanzierte Projekte, entwickelte neue Studiengänge und wurde in bislang zwölf Sprachen übersetzt. Von 2001 bis 2006 war er Mitglied der Jungen Akademie.

AKTUELLE VERÖFFENTLICHUNG



Oliver Grau (Hg.): *Imagery in the 21st Century*, Cambridge, MIT-Press 2011, 414 Seiten, 120 Abbildungen, 29,99 Euro

Die Autoren analysieren Auswirkungen der Bildrevolution in Natur- und Geisteswissenschaften, für die Schlagworte stehen wie Virtueller Raum, Web 2.0, Games, 3D, Wissenschaftsbilder, Flickr, Visualisierung, Machinima, Bio-Art, Facebook, Collaborative

Video, Cute Media, Neue Arbeits- und Analyseinstrumente. Mit Beiträgen von Olaf Breidbach, Adrian David Cheok, Wendy Chun, Sean Cubitt, James Elkins, Oliver Grau, Eduardo Kac, Martin Kemp, Harald Kraemer, Lev Manovich, Christa Sommerer, David & Dolores Steinman, Martin Warnke, Peter Weibel und anderen.