

Erschließung und Indexierung
von Bewegtbilddaten
der Stiftung imai

erschließen
präsentieren
kommunizieren

erschließen / präsentieren / kommunizieren

> Video Online-Archiv

> Video Online-Archiv

: 15.494196155, text: STILLE in: 2.638812814, out: 8.565605082, text:
9310442, out: 10.614170819, text: UEBERBL in: 9.519310442, out: 10.614
n: 10.63, out: 15.299156598, text: SLOW in: 15.502045559, out: 21.21091
091992, text: 0_TON in: 20.471497037, out: 72.611, text: QU_VF in: 20.
37, out: 72.611, text: QU_VZ in: 36.775184877, out: 44.876143966, text
6, out: 72.876854672, text: UEBERBL in: 72.076, out: 74.709356195, tex
11, out: 122.124, text: FILM_M in: 72.611, out: 122.124, text: LAUT in
958465002, out: 85.741, text: BI_IM_BI in: 83.064367721, out: 84.851982
812, text: SLOW in: 87, out: 120.16, text: GROSS in: 90.964, out: 95.3
102.441221086, out: 123.864143685, text: VERFR in: 104.481370636, out
2, text: HAND in: 111.278492733, out: 118.358, text: HI_KEY in: 113.47
264811, out: 120.572102596, text: TRICK in: 114.470264811, out: 120.572
.766718077, text: STILLE in: 123.766718077, out: 227.164850632, text:
50632, text: STUDIO in: 123.766718077, out: 227.164850632, text: EXPER
: 138.56, out: 141.337369358, text: UEBERBL in: 144.057, out: 152.2686
144.931907136, text: UEBERG in: 144.305, out: 151.707022623, text: BE
05082, text: TEXT in: 9.185, out: 72.32, text: BEWEG_UNSCH in: 9.185,
10442, out: 10.614170819, text: UEBERG in: 9.887, out: 86.503, text: HA
045559, out: 21.21091992, text: TEXT in: 15.502045559, out: 21.21091992
text: QU_VF in: 20.471497037, out: 72.611, text: UNVER in: 20.471497037
6143966, text: TEXT in: 49.156, out: 56.716, text: TEXT in: 72.076, ou
709356195, text: BEWEG in: 72.611, out: 122.124, text: STUDIO in: 72.61
124, text: LAUT in: 74.399729129, out: 83.84, text: GROSS in: 79.95846
21, out: 84.851982294, text: ZOOM_OUT in: 85.728, out: 89.55002076, te
4, out: 95.327, text: TRICK in: 90.964, out: 95.327, text: BI_IM_BI in
481370636, out: 108.030109282, text: ZOOM_IN in: 107.199, out: 112.2668
HI_KEY in: 113.473472291, out: 121.916, text: BEWEG in: 113.473472291
64811, out: 120.572102596, text: BI_IM_BI in: 122.124, out: 123.766718
164850632, text: FILM_M in: 123.766718077, out: 227.164850632, text: L
50632, text: EXPERI in: 123.831, out: 140.230554467, text: BEWEG in: 13
057, out: 152.268645643, text: HI_KEY in: 144.057, out: 152.268645643,
2623, text: BEWEG in: 145.689, out: ZOOM_IN in: 72.076, out: 72.8768546
UDIO in: 72.611, out: 122.124, text: EXPERI in: 72.611, out: 122.124,
: 79.958465002, out: 85.741, text: TRICK in: 79.958465002, out: 85.741
76, text: UEBERBL in: 86.837, out: 101.580628812, text: SLOW in: 87, o
BI_IM_BI in: 100.88, out: 102.32, text: HI_KEY in: 102.441221086, out:
out: 112.266816021, text: SLOW in: 110.703, out: 212, text: HAND in: 1
473472291, out: 121.916, text: K_SCHW in: 114.470264811, out: 120.5721
66718077, text: ST_B in: 122.124, out: 123.766718077, text: STILLE in:
UT in: 123.766718077, out: 227.164850632, text: STUDIO in: 123.7667180

erschließen
präsentieren
kommunizieren

Erschließung und Indexierung
von Bewegtbilddaten
der Stiftung imai

> Video Online-Archiv

Inhalt

- 05 Das Video Online-Archiv der Stiftung imai
 - > Reiner Nachtwey
 - > Stefan Asmus
- 15 Videokunst, Sammlung, Archiv
 - > Kathrin Tillmanns
- 27 Videos veröffentlichen – Aber wie?
 - > Renate Buschmann
- 35 Inhaltliche Erschließung, vernetzte Daten und semantisches Web aus bibliothekswissenschaftlicher Sicht
 - > Katharina Regulski
- 39 Im Kampf mit der Sprache – Verschlagwortung von Videokunst
 - > Lara Perski
- 49 Implementierung des Video-Archivs
 - > Lenz Lüers
- 73 Künstlerische Strategien der Videopräsentation im Internet am Beispiel von »Identities and Recipes«
 - > Darija Šimunović
- 81 Mitwirkende
- 89 institut bild.medien
- 91 Stiftung imai
- 93 Anhang
- 107 Quellen
- 113 Impressum

5

UCA 60 ARTIST: RAFAEL MONTAÑEZ ORTIZ

COMPUTER ANIMATION VIDEO BY RAFAEL MONTAÑEZ ORTIZ

DIGITA
FILM
SOUND) OR
COMPE
VIDEO AN
INDIAN

COMPUTER ANIMATION VIDEO BY RAFAEL MONTAÑEZ ORTIZ

LENGTH 11 MIN. 22 SEC. 1996 B/W & COLOR
1. THE CRITIC

LENGTH 12 MIN. 1996 B/W & COLOR
2. THE CONVERSATION

DIGITALLY (COMPUTER-DECONSTRUCTED) ANIMATED 1 TO 23 SECONDS OF APPROPRIATED

FILM FOOTAGE COMPUTER ANIMATED TO LENGTHS OF FROM 3 TO 30 MINUTES (2 CHANNEL
SOUND) ORIGINAL SOUND IS WAVE FORM GENERATOR MANIPULATED FIRST SUCH WORKS WERE
COMPLETED BY THIS ARTIST IN 1983-84 AND EXHIBITED AT NYC PUBLIC THEATER 1984

VIDEO AND FILM FESTIVAL: IT'S PRE-MICRO-COMPUTER-PROTO-TYPE ENTITLED COMEJOY
INDIAN WAS MANUALLY-RITUALY DESTROYED AND RANDOMLY FILM-EDITED APPROPRIATED
FILM FOOTAGE COMPLETED BY THIS ARTIST IN 1957-58



Das Video Online-Archiv der Stiftung imai

> Reiner Nachtwey

> Stefan Asmus

Die Zusammenarbeit zwischen dem institut bild.medien und der Stiftung imai (inter media art institute) besteht seit mehreren Jahren. Informelle Kontakte auf der Arbeitsebene führten im Jahr 2015 zu einem Kooperationsvertrag zwischen den beiden Instituten. In ihm wurde u.a. festgehalten, dass die Stiftung imai und das institut bild.medien an der Hochschule Düsseldorf eine langfristige Zusammenarbeit anstreben, um den Archivbestand der Stiftung imai in Forschung und Lehre der Hochschule Düsseldorf einzubeziehen und als kulturelle Ressource wirksamer ins regionale und überregionale öffentliche Bewusstsein zu bringen.

Das institut bild.medien ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsinstitut des Fachbereichs Design an der Hochschule Düsseldorf. Sein Ziel ist die Durchführung von Forschungs- und Entwicklungsarbeiten an der Schnittstelle von gestalterischer Praxis und theoretischer Reflexion in den

Schwerpunktbereichen Bild, Bewegtbild, digitale und interaktive Medien. Es führt gestalterische und wissenschaftliche Entwicklungsprojekte durch und synthetisiert die unterschiedlichen Arbeitsansätze der Lehr- und Forschungsbereiche Hypermedia, Interaktive Systeme, AV-Design, sowie Digitale Animation/Bild und zeitbasierte Medien.

Das imai ist eine gemeinnützige Stiftung für Video- und Medienkunst, die 2006 gegründet wurde und seitdem insbesondere von der Landeshauptstadt Düsseldorf unterstützt wird. Die einzigartige Videokunstsammlung mit rund 3000 künstlerischen und dokumentarischen Werken der Videokunst der 1970er Jahre bis heute verfügt über künstlerische Schlüsselwerke aus dem Rheinland und aus internationalen Kontexten. Neben der Erhaltung und Erschließung gehört die Vermittlung dieser Kunstwerke zu den wesentlichen Stiftungsaufgaben des imai [> Siehe hierzu ausführlicher den Beitrag von Prof. Dr. phil. Renate Buschmann, S. 27].

Ein erster Schritt in der Zusammenarbeit der Institute bestand in der Wiederherstellung des Online-Katalogs und des Präsentationssystems der Stiftung imai. Hierzu waren zahlreiche Koordinierungsgespräche zwischen der Stadt Düsseldorf, den Stiftingsgeber_innen, den Instituten und dem Dekanat der Fakultät Design der Hochschule Düsseldorf erforderlich. Darüber hinaus musste zunächst eine Sichtung des gesamten Video-Archivbestandes (April 2015) vorgenommen werden sowie eine Prüfung und Umkodierung der vorhanden digitalen Daten (ab Juni 2015). Diese ganz praktischen, eher technischen und formalen Arbeiten wurden begleitet durch zahlreiche Aktivitäten zur Erfassung des Forschungsfeldes selbst sowie durch Tagungsbesuche, welche unterschiedliche Aspekte der sich öffentlich entwickelnden Diskussion über e-heritage und der Pflege des kulturellen Erbes im digitalen Zeitalter gewidmet waren.

Dies waren unter anderem die Tagungen:

- > 38. Hessischer Archivtag.
Bestandserhaltung – Pragmatische Wege für kleinere und mittlere Archive (16./17.07.2015, Wiesbaden, Referentin: Prof. Dr. phil. Renate Buschmann),
- > Migrationsprozesse in der Videokunst. Abwägungen von Gewinn und Verlust [...], Die Zukunft der Wissensspeicher (5./6.03.2015, Nordrhein-Westfälische Akademie der Wissenschaften und der Künste Düsseldorf),
- > The Digital Pina Bausch Archives (27.09.2014, Wuppertal, Symposium zur Struktur und Funktionsweise des Digitalen Pina Bausch Archivs).

Die Archivierung von Artefakten unterschiedlichster Art, ihre Verflüssigung in allgemein verfügbare digitale Daten, deren Pflege und Einspeisung in den Strom neuer Wissensproduktion und Wissenskommunikation,

sowie das Verhältnis von Wissen, Information und gesellschaftlichen Machtstrukturen haben sich, u.a. bedingt durch die rapide Entwicklung digitaler Technologien, in den beiden letzten Jahrzehnten stark gewandelt. Betroffen sind von diesen Entwicklungen letztlich alle Einrichtungen, die sich mit der Ressource Wissen in der einen oder anderen Art befassen, wie Museen, Bibliotheken, Universitäten und Forschungseinrichtungen. Die zeit- und technologiebasierten Künste, so wie sie sich in den letzten 50 bis 60 Jahren entwickelt haben, sind selbstredend Teil dieser technologischen Entwicklungen. Zahlreiche Projekte der zeitgenössischen Kunst verstehen sich zunehmend als experimentelle Befragungen der Funktionen und Konventionen von Technologien im Allgemeinen und von Methoden des Sammelns und Archivierens im Besonderen. Das zunehmende Interesse, das Archive, Museen und andere Kunst- und Kulturinstitutionen den zeit- und technologiebasierten Künsten in den letzten Jahrzehnten entgegenbringen, wird stets begleitet von schnellen technischen Veränderungen, die inhaltlich, technologisch und strukturell das Selbstverständnis eben dieser Institutionen immer wieder neu in Frage stellen. So war die Frage nach den zeitgemäßen Aufgaben eines Archivs, nach einer Dynamisierung des Archivbegriffs und nach dessen Grenzen von Beginn an zentraler Gegenstand in der Zusammenarbeit. Dies beinhaltete auch Fragen nach der Öffnung und der Präsentation des Archivs der Stiftung imai im Hinblick auf unterschiedliche Nutzergruppen sowie seine Einbindung in die Lehre am Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf.

Basierend auf diesen praktischen Erfahrungen planten die Stiftung imai und das institut bild.medien gemeinsam ein Forschungsprojekt, um vielseitige, individualisierbare Anwendungsoptionen für ein innovatives Medienkunstportal zu entwickeln, das Forschung und Lehre ebenso wie wissen-

schaftliche, künstlerische und kuratorische Recherchen unterstützt. Insbesondere wurde die Frage verfolgt, wie ein Video-Archiv präsentiert und als Kommunikationsmedium genutzt werden kann, um hierarchische Wissensstrukturen zu öffnen und kombinatorische und assoziative Erschließungsmöglichkeiten über das Internet zu ermöglichen.

Aufgrund der technischen und zeitbasierten Konstitution von Bewegtbildern ist die Verfügbarkeit von Werken der Medienkunst im Bereich von Bildungseinrichtungen und Hochschulen sehr eingeschränkt, so dass für diese Kunstgattung von Anfang an ein markantes Vermittlungs- und Forschungsvakuum bestand. Verschiedene öffentliche und private Initiativen haben zwar in den vergangenen Jahren über Internetplattformen zu einer besseren Verbreitung von Videokunst beigetragen, konnten aber kein ausreichendes Angebot für den Bildungs- und Wissenschaftssektor bereitstellen. Nicht nur aus diesem Grunde hatte die Kooperation der Institute zum Ziel, mit gemeinsamen Lehrveranstaltungen, Ausstellungs- und Publikationsprojekten die Erschließung und Veröffentlichung des Videokunstarchivs der Stiftung imai zum Bestandteil von Forschung und Lehre werden zu lassen. Ziel war es, mit Hilfe eines durch Drittmittel finanzierten Lehrauftrages am Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf, sowohl in die Geschichte und Entwicklung der Medienkunst als auch in deren werkspezifische Erschließung, sowie in archivarische und kuratorische Praxis einzuführen. So wurde erstmalig, auf Grund der Zusammenarbeit mit dem Stiftungsarchiv im Wintersemester 2016/2017, ein Seminar mit dem Titel »Bilder gegen die Dunkelheit« (Dr. phil. Kathrin Tillmanns/Prof. Dr. phil. Renate Buschmann) als zusätzliches Lehrangebot in das laufende Curriculum des Fachbereichs Design aufgenommen. Ein Semester später startete eine Seminarreihe zum Thema »Videoarchiv – Bewegtbild. Möglichkeiten und Methoden der Erschlie-

ßung von Bewegtbildern anhand des Materials des Archivs der Stiftung imai.« Die Seminare zu diesen Themen- und Problemerkontext wurden über drei Jahre hinweg parallel zu dem in diesem Band dokumentierten Projekt angeboten. Die Seminare wurden von Prof. Dr. phil. Renate Buschmann und Darija Šimunović M.A. geleitet.

Die Materialien des Archives der Stiftung imai standen den Studierenden als Fundus für künstlerische und wissenschaftliche Recherchen zur Verfügung und boten ihnen die Möglichkeit, daraus Werke für Hochschul-Ausstellungen auszuwählen oder öffentliche Screening-Programme zu kuratieren. Besonders im Bereich des Ausstellungsdesigns und der Publikationsgestaltung boten sich durch die Zusammenarbeit in der Lehre perspektivische Möglichkeiten, weitere gemeinsame Tätigkeitsfelder mit den angrenzenden Lehrgebieten und Instituten des Fachbereichs Design zu entwickeln [> Siehe Videolounge der Stiftung imai im NRW Forum, S. 22].

In einem zweiten Schritt fanden all diese Aktivitäten und Intentionen Eingang in ein zunächst durch hochschulinterne Forschungsmittel gefördertes Projekt mit dem Titel »Video Online-Plattform – archivieren – präsentieren – kommunizieren«, das zur inhaltlichen und strukturellen Vorbereitung des in diesem Buch dokumentierten Projektes ins Leben gerufen wurde (Forscherguppe: Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey, Prof. Dr. phil. Stefan Asmus, Dr. phil. Kathrin Tillmanns, Dipl. Ing. Werner Majewski, Steffen Preuß B.A.). »archivieren – präsentieren – kommunizieren« implizierte in diesem Kontext das Aufbrechen der Form eines primär historisch argumentierenden Archivbegriffs, die Öffnung hin zu einem breiten Publikum, sowie eine Übertragung der historischen Werkbestände in digitale und analoge Lehr- und Forschungsprojekte. Nicht nur aus diesem Grund war auch die Bibliothek der Hochschule Düsseldorf von Beginn

an in die Projektentwicklung involviert und konnte ihre fachspezifischen Kompetenzen einbringen.

Der rasche Fortschritt in der Online-Veröffentlichung von Datenbanken mit Bewegtbildern, die inzwischen gut zehnjährige Erfahrung von Benutzer_innen und Betreiber_innen solcher Internetportale und die voranschreitende Entwicklung des Semantic Web können zum gegenwärtigen Zeitpunkt aussichtsreich genutzt werden, um eine zukunftsfähige Lösung für ein Medienkunstportal zu realisieren.

Die unterschiedlichen inhaltlichen, technischen und strukturellen Vorarbeiten fanden schließlich Eingang in das Projekt »Video Online-Archiv – erschließen/präsentieren/kommunizieren. Erschließung und Indexierung von Bewegtbilddaten der Stiftung imai«, das im Förderbereich »eHeritage II: Umsetzung von Digitalisierungskonzepten« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert wurde und in der vorliegenden Publikation dokumentiert ist. Dieses Projekt stellte sich die Aufgabe, einen innovativen Online-Zugang zum Medienkunstarchiv des imai zu konzipieren, der die unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche von Archiv und Internet konstruktiv verbindet, in eine synergetische Organisationsstruktur bringt und damit einen Mehrwert für Bildungsinstitutionen und individuelle Nutzer_innen schafft.

Als Basis für das avisierte Medienkunstportal sollte das umfangreiche Archiv der Stiftung imai genutzt werden, das die Entwicklung der Video- und Medienkunst – mit einem Schwerpunkt in der Entwicklung der Videokunst im Rheinland – ab den 1970er-Jahren abbildet. Von 2006 bis zum Frühjahr 2014 hat die Stiftung imai mit dem »Online-Katalog« bereits eine Videoplattform unterhalten, die in ihrer inhaltlichen und technischen Gestaltung allerdings dem Entwicklungsstand

der frühen Internetjahre entsprach (damals maßgeblich finanziert von der Kulturstiftung des Bundes und der Kunststiftung NRW).

Die Spezifika der im Stiftungsarchiv erhaltenen Werke mit ihrer ganz eigenen, relativ komplizierten Rechteverwaltung und der Vertretung der Künstler_innen bei Ausleihe bzw. Verkauf der Werke mussten bei der Wiedergabe im Internet ebenso berücksichtigt werden wie grundlegende Recherche- und Studienoptionen, die für eine eingehende wissenschaftliche Beschäftigung notwendig sind. Im Rahmen der Projektarbeit sollte es weniger darum gehen, die Systematiken eines Archivs auf das Internet zu übertragen, als vielmehr darum, das Kommunikationsmedium Internet zu nutzen, um neues Wissen zu generieren und Möglichkeiten der Wissensverknüpfung bereitzustellen, hierarchische Wissensstrukturen zu öffnen und kombinatorische und assoziative Erschließungsmöglichkeiten über das Internet zu induzieren. Die neu zu schaffende Plattform sollte zu einem Instrumentarium für die Visualisierung, Kommentierung und Analyse von audiovisueller Kunst werden: Ganz im Sinne des Titels sollte ein Zugang zu zeitbasierter Medienkunst geschaffen werden, um diese nicht nur für künstlerische und wissenschaftliche Forschung, sondern auch für ein breiteres Publikum zugänglich zu machen.

Zum Zeitpunkt der Antragstellung war der Archivbestand nur auf Anfrage für Recherchen und wissenschaftliches Arbeiten zugänglich. Circa 1.500 Werke waren bereits zur Ansicht im Rahmen anderer Förderprojekte digitalisiert worden. Die vorhandenen Digitalisate waren zum Zeitpunkt der Antragstellung über ein Interface erreichbar und abspielbar, das ausschließlich grundlegende Metadaten zu den Werken lieferte. Es fehlte jedoch eine durchgehend systematische fachwissenschaftliche Erschließung mit Metadatenanreicherung, ihrer Verschlagwortung, wissenschaftlicher Vertextung



und Kontextualisierung. Zur effektiven, zielgerichteten Nutzung des Archivbestandes fehlten konkrete werkspezifische und verlaufsorientierte Beschreibungen bzw. dichte Annotationen der audiovisuellen Werke, die diese in einen semantischen und relationalen Bezug zueinander setzen und die sich systematisch an kunst- und medienhistorischen, video- und filmspezifischen Begriffen und Methoden orientierten. Diese fehlende inhaltliche Erschließung und Verknüpfung der Werke erschwert die Recherche in den Beständen und ihre wissenschaftliche sowie öffentliche Nutzung – ein problematischer Tatbestand, der mit dem hier vorgestellten Projekt behoben werden sollte.

Auf der Basis der vorhandenen Digitalisate hat sich das im vorliegenden Band dokumentierte Projekt im Wesentlichen auf die inhaltliche Erschließung der digitalisierten Videos konzentriert. Es wurden kunst-, kultur- und medienwissenschaftliche Methoden angewandt, um zu jedem Werk möglichst eindeutige Beschreibungen (Annotationen/Metadaten/Vertextungen) anzufertigen, die die Grundlage für erweiterte, internetbasierte Suchanfragen und Verlinkungen bilden. Ein Zugang zu den digitalisierten Videos sowie zu den dazugehörigen Metadaten und der im Rahmen des Projekts erstellten wissenschaftlichen Erschließung wird über die Archivdatenbank der Stiftung imai und über einen Rechercheplatz in der Bibliothek der Hochschule Düsseldorf ermöglicht. Eine Verlinkung mit »Prometheus« (Digitales Bildarchiv für Forschung und Lehre) wird angestrebt. Die Einlieferung der Daten an die »Deutsche Digitale Bibliothek« und an die »Europeana« ist unter Berücksichtigung der geltenden urheberrechtlichen Bestimmungen vertraglich vereinbart.

Die im vorliegenden Projekt gemachten Erfahrungen, die entwickelten Methoden und validierten Arbeitsabläufe bilden eine wichtige Grundlage für weitere Möglichkeiten der

Erschließung und Zugänglichkeitsverwaltung von Videokunst und Videokunstarchiven. Diese Erfahrungen sollen als Basis für weitere Folgeprojekte dienen, um in ihnen eine weitreichendere Nutzung zu erfahren. Gerade im Bereich der digitalen Archive und Wissenssysteme können Projekte wie das hier vorgestellte nur als anschlussfähiges, offenes Format konzeptualisiert und verhandelt werden. Nicht nur um der Weiterentwicklung technologischer Bedingungen gerecht zu werden, sondern um spezifische inhaltliche Erschließungs- und Zugangsmöglichkeiten auszubauen und fachspezifisch zu präzisieren.



Allard, Tony

Akny, Max



17





Alvarez, Julian



Barber, George



60 0006
14 27 02



> Brian Eno, Archiv, Stiftung imai



Videokunst, Sammlung, Archiv

> Kathrin Tillmanns

Den Begriff des Sammelns prägen laut seiner Wortherkunft unterschiedliche Bestimmungsräume. Sammeln wird zunächst grundlegend als eine Tätigkeit beschrieben, die einen Prozess »nach dem selben Ort hin« darstellt.⁰¹

01 Zerstreutes an einem Ort zusammenbringen – besonders in dem Sinne, dass das Zusammengetragene als Copia, Vorrath, Verbrauchsmasse dienen soll.

02 In einer neueren Sprache ist mit dem Sammeln meist der Nebensinn verbunden, sodass das Zusammenbringen allmählich geschieht.

03 Sich sammeln.

04 Durch Geldbeiträge eine Summe mehren, besonders zu öffentlichen Zwecken, zu Gunsten anderer oder einer Gemeinschaft Objekte zusammensuchen, die ein wissenschaftliches, künstlerisches Interesse haben.⁰²

Was diesen Beschreibungen gemein ist, ist die Tatsache einer gerichteten Handlung, welche sich in einem systematischen Suchen, Aufbewahren und Erhalten abbildet. Eine Sammlung beinhaltet bestimmte Gegenstände, Informationen eines abgegrenzten Feldes oder Objekte bestimmter Kategorien. Einem Archiv geht zunächst die Praxis des Sammelns voraus. Archive sind ihrer Begriffsgeschichte nach in unterschiedlichen Praxis- bzw. Wissensbereichen angelegt und thematisiert worden. Dies evoziert Fragen danach, was Archive heutzutage tatsächlich sind, wie sie bestimmt werden und was sie über ihre gesellschaftliche und kulturwissenschaftliche Positionierung aussagen. »Die Beschreibung des Archivs entfaltet ihre Möglichkeit [...] ausgehend von den Diskursen, die gerade aufgehört haben, die unsrigen zu sein; ihre Existenzschwelle wird von dem Schnitt gesetzt, der uns von dem trennt, was wir nicht mehr sagen können, und von dem, was außerhalb unserer diskursiven Praxis fällt.«⁰³

Archive sind flexible Wissensnetzwerke sowie Auseinandersetzung mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. In ihnen lagern Objekte und Dokumente. Archive sind Kulturspeicher und müssen als etwas Situatives, mit einer ihnen eigenen Temporalität betrachtet und gedacht werden. Das Archiv macht Geschichte nicht nur nachvollziehbar, sondern konstruiert diese erst. Archive sind Orte der Herrschaftspraxis und Orte der Wandlung. Das Archiv bestimmt nach Foucault, was in einer Kultur überhaupt sichtbar wird und was nicht. Wobei es zunächst selbst unsichtbar bleibt. Ein Archiv stellt demnach eine Art Regulativ für die Zugänglichkeit von Informationen dar. Es ist »das allgemeine System der Formation und der Transformation der Aussagen« als »Gesetz dessen, was gesagt werden kann.«⁰⁴ Ein Archiv ist ein prozessuales System, welches nicht als Passives, sondern Aktives besteht. Es wird selbst kulturell produktiv und es prozessiert (berechnet). Dies gehört neben dem Speichern und Übertragen zu den zentralen Funktionen von Medien.⁰⁵

In Zeiten von Digitalisierung und Verwendung von Hypermedien ist es nur konsequent, die ihnen inhärenten Möglichkeiten im Sinne von Archivierungsprozessen zu verwenden und weiter zu entwickeln. Digitalisierung bedeutet im vorliegenden Kontext zunächst einmal einen Verweis auf materielle Objekte und repräsentiert diese in einer anderen, digitalen Form. Durch die Digitalisierung eines Objektes entsteht kein Replikat, keine Kopie, sondern eine neue Sicht auf das analoge Ursprungsobjekt. Hierbei wird ein technologischer Verarbeitungsprozess auf Grundlage von Algorithmen vorausgesetzt, welcher das Objekt unweigerlich einer Interpretation unterwirft.

Digitale Archive bestehen heutzutage in unterschiedlichen Konstellationen und Formen. Hierbei kann grundlegend zwischen zwei Arten unterschieden werden:

01 Digitale Archive, die auf einen analogen Archivbestand zurückgreifen.
[> Siehe Stiftung imai, S.79]

02 Digitale Archive, die ausschließlich als virtuelle Archive, als Archivportale bestehen.
[Siehe DDB⁰⁶, Europeana⁰⁷, Prometheus⁰⁸]

Während erstere zunächst einen institutionell bestimmten Archivbestand enthalten, bieten virtuelle Archive die Möglichkeiten eines erweiterten Zugangs. Dieser kann themen-, quellen- bzw. materialbezogen mit chronologischem oder geographischem Bezug sein, aber auch zusätzliche angrenzende Materialien wie beispielsweise politische Ereignisse und technologische Entwicklungen enthalten. Durch die Zusammenführung von unterschiedlichen Archiven in einem gemeinsamen virtuellen Archiv erfahren die dezentralen Archive eine Erweiterung und wissenschaftliches Arbeiten kann kollaborativ an einem zentralen Ort erfolgen. Das Archiv wird so zu einer Chiffre für eine neue Betrachtungsweise. Indem eine Kopplung von divergenten Archiven stattfindet, konstituiert sich Wissen neu. Die Archivobjekte erscheinen als Sichtbares und werden nun von bisher nicht Sichtbarem mitbestimmt. Hierbei werden nicht nur Positionen von Gedächtnis, Erinnerung und Beschreibung thematisiert, sondern auch verschiedene Praktiken musealer Arbeit zur Disposition gestellt (Sammlungswürdigkeit, Kategorien der Erschließung und Erfassung, Provenienzforschung).

Der Begriff Video bezeichnet im originären Sinn ein elektronisches Verfahren zur Aufzeichnung, Übertragung, Bearbeitung, Weitergabe und Wiedergabe von bewegten Bildern mit Ton. Das ursprünglich elektronische Verfahren ist eng mit dem Material seiner Aufzeichnung, dem Videomagnetband, verbunden. Die Bezeichnung Video galt von den 1970er- bis in die 1990er-Jahre sowohl für die Videotechnik, wie für die

video, vīdī, vīsum, ēre (altindisch véda, ich weiß, griech. εἶδον, St. Fīð, οἶδα für Foiðα, gotisch witan, ahd. wizzan, wissen), sehen [...]

sehend sein, Sehkraft haben und vermittelst der Sehkraft die Gegenstände erkennen-, sehen können, [...] sehen, die Augen offen haben = erwacht sein [...]

etwas sehen, schauen, erblicken, mit den Augen gewahren, sehen = antreffen, beobachten, sehen = lesen, leben = erleben, sehen = wahrnehmen, merken, einsehen, begreifen, im Passiv, den Schein haben, scheinen, dünken, als etwas erscheinen, für etwas gehalten werden, gelten = es hat den Anschein, es erscheint, aber auch etwas im Auge haben = etw. beabsichtigen¹⁷

Videokassette und deren inhaltliche Bespielung. Das Video lässt sich in erster Linie mit einem der fünf Sinne des Menschen, dem Sehen, der visuellen Wahrnehmung mit Hilfe des Gesichtssinnes, in Verbindung bringen. Das »Sehen-Können« impliziert ein »Erkennen-Können«. Im Sehen treten mehrere Bewegungen, passive wie aktive, auf. Hinzu kommt der direkte Verweis auf das Sichtbare, welches in der Form einer Illusion – eines Scheinbildes – entsteht. Dass etwas sichtbar ist, wird demnach immer auch in Frage gestellt.

Heutzutage bezeichnet der Begriff Video mehrere Dinge gleichzeitig: die historische Videokassette, die dazugehörige Videotechnik, aber auch den digitalen Videoclip. Dieser scheint zunächst losgelöst von einem Trägermedium, da er als Datenmenge mit unterschiedlichster Komprimierung, Auflösung, Bandbreite und Format, sowohl mit als auch ohne Tonspur, übertragbar ist. Video bezeichnet hier zeitbasierte Bildmedien. Sie werden von dem Zweck ihrer Herstellung, sowie von ihren Distributionskanälen bestimmt. Videoclips sind heutzutage mit jedem aktuellen Mobiltelefon herzustellen. Sie sind auf jeglichen Videoplattformen online hochladbar, und sind werden somit für ein breites Publikum auch sichtbar, kopierbar und verteilbar. Die Digitalisierung hat im Bereich der Videotechnik zu einer weiteren Demokratisierung des Mediums beigetragen. Low-Budget-Produktionen waren noch nie so schnell, einfach und kostengünstig herzustellen und einem weltweiten Vertrieb zuzuführen.

Seitdem Videotechnik in den 1970er-Jahren für jedermann handhabbar und bezahlbar wurde, und somit auch individuell nutzbar und einsetzbar geworden war, bezogen Künstler_innen diese in ihre Arbeiten ein. Jean-Luc Godard beschreibt die Vorteile von Video gegenüber dem Medium Film wie folgt: »Das [Video] ist ein Instrument, eine





BRIAN ENO

"Thursday afternoon"

82:00 Min. *NTSC*

235

235 MEDIA
Spichernstr. 61
D-50672 Köln

Do not touch the tape inside

The side info recorder

gegenwärtigere, neue Technik. Sie ist sozial noch wenig festgefahren. Oder es gibt noch wenig festgefahrte Stellen. Und deswegen kann man vielleicht dieses Instrument ein wenig anders benutzen. Man kann es eher benutzen, als man von ihm benutzt wird.«⁹ Godard übernahm im Jahr 1972 die Videofirma Sonimage, um sich den Produktionsbedingungen der Filmindustrie zu entziehen und die Selbstverwaltung der Produktionsmittel in Eigenregie zu betreiben.

Während im Vorfeld zur Videokunst Fernsehapparate, Röhrenmonitore und Kameras als neue mediale Objekte in Installationen und Happenings auftauchten¹⁰ bzw. neuartige Bilder über elektromagnetische Beeinflussung von Fernsehbildern erzeugt wurden, entstand Ende der 1960er-Jahre ein immer größer werdender medial bestimmter künstlerischer Raum, welcher im Nachhinein mit dem Begriff Videokunst bezeichnet werden sollte.

Maßgeblich dazu beigetragen hat die technische Möglichkeit, erstmalig mit einer entfesselten Videokamera zu arbeiten (1965 Portapak/Sony). Dieses und folgende Systeme erlaubten es Künstler_innen, nun weitgehend autonom mit neuen Ausdrucksmitteln zu arbeiten. Mehr noch, es ist »More than just a new form or a new tool, video has the unique potential of conveying the aesthetic aspirations of an entire generation.«¹¹ Es zeigte sich, dass nicht nur eine Auseinandersetzung mit dem Medium Video in künstlerischen Arbeiten vollzogen wurde, sondern auch, dass das Video als reflexives Medium in Bezug auf die Gesellschaft und das Individuum Anwendung fand. Rosalind Krauss geht in ihrem Text »Video. The Aesthetics of Narcissism.« in Anlehnung an Jaques Lacan »The Language of the Self« der Frage nach: »The medium of video is narcissism?«¹² Grundlage für diese Fragestellung waren künstlerische Videoarbeiten, die Video als Medium der Selbstdarstellung oder Selbst-

inszenierung und der Körperpräsentation nutzten.¹³ In dieser Fragestellung war auch die Frage nach dem Potenzial des Mediums Video im Allgemeinen impliziert und ebenso ein Verweis, der über die Verwendung dessen als narzisstisches Medium hinausgeht. »There exist, however, three phenomena within the corpus of video art [...]. Or at least are somewhat tangential to it. They are: 1. tapes that exploit the medium in order to criticize it from within; 2. tapes that represent a physical assault on the video mechanism in order to break out of its psychological hold; and 3. installation forms of video which use the medium as a sub-species of painting or sculpture.«¹⁴

In den Anfängen der Videokunst gab es keine Möglichkeiten, diese angemessen zu präsentieren, zu fördern und darüber in einen Austausch zu gelangen. Videogeräte waren in Privathaushalten so gut wie nicht vorhanden und ermöglichten privaten Sammler_innen keinen Zugang zu dieser Kunstform. Videokunst wurde überwiegend in Galerien gezeigt. Die Folge war, dass eigene Videokunstszenen entstanden, wie z.B. »The Kitchen« von Steina und Woody Vasulka in New York, die oftmals durch die Künstler_innen selbst ins Leben gerufen wurden. Zusätzlich wurde immer häufiger versucht, gängige Ausstellungsformen zu verlassen und einen eigenen Zugang zum Medium Video herzustellen [Siehe »Fernsehgalerie Gerry Schum« Düsseldorf].

Immer mehr Künstler_innen verbanden das Medium Video mit anderen Kunstformen. Sie stellten Fragen nach einer spezifischen Präsentation und Verbreitung von Videokunst, bzw. danach, in welcher Form Videokunst auf Grundlage ihrer besonderen Medialität 1. einsetzbar und 2. ausführbar ist. Die technologischen Bedingungen des performativen Charakters von Videokunst standen somit in enger Verbindung zum Werk selbst und sind originärer Teil dessen.

Ein Künstler der Sammlung der Stiftung imai, der exemplarisch für die Auseinandersetzung mit den besonderen Bedingungen von Video steht und diese Auseinandersetzung in seinen Arbeiten stetig thematisiert und weiterentwickelt hat, ist Brian Eno. Mit seinen Video Paintings verbindet er Sound, Raum, Zeit und Bild zu wirkmächtigen Installationen und Environments. Er beschreibt das Medium Video wie folgt: »I'm so bored with video because all the experiments seem to proceed from the same set of assumptions about what video can do. It can tell images in a narrative way. I was delighted to find this other way of using video because at last here's video which draws from another source, which is painting.«¹⁵

Videokunst in ihren aktuellen Kontexten und im Sinne eines lebendigen Archivs zugänglich zu machen, sowie diese in einer angemessenen Form zu präsentieren, stellte im Forschungsprojekt eine besondere Herausforderung dar. Diese Kunstform ist mittlerweile nur noch in digitaler Form von audiovisuellen Dokumenten erfahrbar. Die Originalbänder aus den Anfangszeiten der Videokunst sind aus konservatorischer Sicht nicht für eine Langzeitarchivierung geeignet und dem Prozess des Verfalls sehr stark ausgesetzt. Jedes Abspielen eines historischen Videobandes ist ein erhebliches Wagnis gegenüber seiner Lebensdauer. Es beeinflusst den audiovisuellen Inhalt, indem Störungen entstehen und als nachträgliche Elemente der Arbeit zugefügt werden, diese beeinflussen, mitbestimmen oder diese gänzlich zerstören. Nicht nur auf Grund von Überlegungen zu konservatorischen Belangen wurden im Projekt neue Möglichkeiten der Abbildbarkeit, Erschließung und Zugänglichkeit der Archivobjekte geschaffen. Diese wurden letztendlich durch eine neu bestimmte Erschließungstiefe und Abgrenzung definiert. Mit diesem Prozess ist eine Basis für eine Erweiterung des Archivs gelegt, welches durch maschinelles Ler-

nen und interaktive, virtuelle Umgebungen bestimmt werden wird. Die digitalen Findemittel werden nicht nur inhaltlich, sondern auch in einer anderen räumlichen Weite den Ort des Archivs, sowie die Möglichkeiten seiner Nutzung, prägen und mitbestimmen.

»[...] die technische Struktur des archivierenden Archivs bestimmt auch die Struktur des archivierbaren Inhalts schon in seiner Entstehung und in seiner Beziehung zur Zukunft. Die Archivierung bringt das Ereignis im gleichen Maße hervor, wie sie es aufzeichnet. Das ist auch unsere politische Erfahrung mit den sogenannten Informationsmedien.«¹⁶ Das meint eben auch, in Absetzung zu Derida, dass nicht nur das Archiv mit seinen Objekten, sondern gleichermaßen kulturelle und gesellschaftliche Strukturen eine neue Formung erhalten. In der Bewegung durch ein virtuelles Archiv entsteht nicht nur ein anderes Verhältnis zu den Archivobjekten und ihren Erschließungstexten, sondern eben auch zu den Verhältnissen, die diese umgeben und in welche sie eingebettet sind.

Die digitalisierten Videofiles der Stiftung imai sind auf unterschiedliche Weise sichtbar und für wissenschaftliches Arbeiten nutzbar:

- > Videolounge im NRW Forum Düsseldorf
- > Video Online-Archiv
- > Rechercheplatz in der Bibliothek der Hochschule Düsseldorf
- > Rechercheplatz in der Stiftung imai Düsseldorf

Videolounge

Auf Initiative der Stiftung imai und in Zusammenarbeit mit der Agentur nexd wurde im Juli 2019 ein dauerhafter Ausstellungsraum im NRW-Forum Düsseldorf eingerichtet, welcher konzeptuell und reflexiv mit Videokunst arbeitet.

Vor Ort besteht die Möglichkeit, sich anhand einer Rauminstallation einen Überblick über das gesamte Konvolut an Videokunst der Stiftung imai zu verschaffen.

Für jede einzelne Videoarbeit existiert an der Wand hängend ein Abreißblock, der Besucherinnen und Besucher dazu auffordert, ihn zu benutzen, mit ihm als Scanvorlage zu dem im Raum verorteten Terminal zu gehen und die Videoreferenz aufzurufen. Dies ermöglicht nicht nur digital einen Gang durch das Archiv, sondern bietet auch die Erfahrung, sich ihm körperlich auszusetzen und Distanzverhältnisse in unterschiedlichen Konstellationen zu erleben.

Die Videolounge bietet an, sich ein eigenes Programm zusammenzustellen, oder zu nächst einmal nur an den Referenzkarten der einzelnen Arbeiten entlang zu flanieren und diese im Sinne eines nicht mehr erreichbaren Materialfetischs zu begreifen, sich eine eigene Sammlung zu erstellen und diese zeitversetzt anzusehen.







Video Online-Archiv

Um dezentrales Arbeiten, wissenschaftliche Recherchen und eine Sichtung der Videokunstobjekte zu ermöglichen und einen Austausch mit vorhandenen Archiven zu erreichen, entstand das Video Online-Archiv der Stiftung imai. Hierzu wurde ein spezifisches Webinterface entwickelt [> Siehe milkmonkey, S.87].

Dieses erfuhre eine Anbindung an eine fachspezifische Datenbank [> Siehe hierzu den Beitrag von Dipl. Inf. Lenz Lüers, S.49], in welcher die eigens für das Videoarchiv entwickelten Beschreibungskategorien und Kurztexte zu den einzelnen künstlerischen Videos hinterlegt und abrufbar gemacht werden konnten [> Siehe hierzu den Beitrag von Lara Perski M.St., S. 38]. Im Bereich des künstlerischen Bewegtbildes existierten, im Gegensatz zum Film oder zu anderen künstlerischen Ausdrucksformen, bisher noch keine gesicherten Methoden, dieses angemessen zu erfassen und zu beschreiben.

Rechercheplatz der Bibliothek

Eine weitere Möglichkeit ist, sich über einen eigens dafür eingerichteten Rechercheplatz in der Bibliothek der Hochschule Düsseldorf einen Zugang zu den Objekten der Sammlung der Stiftung imai zu verschaffen. Dieser Arbeitsplatz bietet für Studierende und Forschende einen erweiterten Zugang und ist eigens als Sichtungsplatz für Videokunst eingerichtet worden [> Siehe hierzu den Beitrag von Dipl. Des. Katharina Regulski, S. 35].

Archive sind Orte der Zusammenkunft und müssen diesbezüglich weitergedacht und entwickelt werden. Archive sind Orte des Ephemereren und des Konstanten. Gerade im Bereich Videokunst ist eine ständige Migration der Sammlungsobjekte in aktuelle digitale Formate notwendig. Mit der Übertragung dieser steht gleichzeitig die Frage nach ihrer inhaltlichen wie ihrer sichtbaren Erfassung und Repräsentation im Raum. Es entsteht nicht nur eine Migration in aktuelle Datenbanken, wie in neue Datenformate, sondern mit damit entsteht eine neue Qualität der Beschreibung und Erschließung, um eine Auffindbarkeit mit Hilfe technologischer Bestimmungen zu ermöglichen bzw. eine Anschlussfähigkeit an andere digitale Archive zu arrangieren. Digitale Archive bedürfen eines bisher so noch nie dagewesenen Maßes an Aufmerksamkeitsökonomie, um eine konstante Lesbarkeit zu sichern. Die Arbeit am und mit dem digitalen Archiv ist Bedingung für das Fortbestehen und Bedingung gegen das Verschwinden des Archivs, sowie dessen Inhalte.

> Iris Hoppe »Fragment 1977«, Archiv, Stiftung imai



Videos veröffentlichen – Aber wie?

> Renate Buschmann

Zur Notwendigkeit eines Online-Archivs für die Videokunst- sammlung der Stiftung imai

Seitdem die Digitalisierung von Dokumenten und Objekten zum alltäglichen Vorgang geworden ist und der Zugang zu Datenbanken über das Internet immer attraktiver gestaltet werden kann, haben sich für Archive ungeahnte neue, aber auch schwer zu bewältigende Chancen eröffnet. Waren Archive einst Sinnbilder von hermetischen bisweilen, diskreten Sammlungen, die nur durch ein Verständnis der internen Systematik zu erschließen waren, wird heute von ihnen erwartet, dass sie sich mit benutzerfreundlichen grafischen Oberflächen zu leicht erreichbaren und stets verfügbaren Orten der Informationsabfrage herausbilden. Die Gestaltung einer unkomplizierten Zugänglichkeit des Bestands bezeichnet eine neue Kompetenz, die das ursprüngliche Aufgabenprofil, die Archivierung und Konservierung, maßgeblich ergänzt und nun

dem gegenwärtigen Selbstverständnis von Archiven entspricht. Ein »entsprechender Trend zur Sichtbarmachung des zuvor Verborgenen« sei zu beobachten, konstatieren die Archivtheoretiker Knut Ebeling und Stephan Günzel.¹⁸

Anforderungen

Doch liegt gerade in der Realisation einer öffentlichen Internetpräsenz und Vermittlung von Archivbestand die Schwierigkeit, den Spezifitäten der jeweiligen Archivalien gerecht zu werden. Für Online-Archive besteht die Notwendigkeit, nicht nur für die kontextuell differenten Archivtypen, sondern insbesondere für die andersgearteten Medientypen (wie zum Beispiel schriftliche Dokumente, historische Urkunden, audiovisuelle Aufzeichnungen oder gar die in der Stiftung imai bewahrten Videokunstwerke) geeignete Modelle des Suchens und Findens zu konzipieren. Für den Videobestand der Stiftung imai ist es deshalb wünschenswert,

die Videos in ihrer Eigenart als zeitbasiertes Medium zu berücksichtigen. Demgemäß sind Abfrageoptionen in der Internetdatenbank zu ermöglichen, die nicht nur punktuelle Sachverhalte erschließen, sondern auch an die im zeitlichen Verlauf entstehenden filmischen Inhalte und videoästhetischen Merkmale heranführen. Ein weiterer zentraler Anspruch liegt darin, zusätzlich zur Eindeutigkeit von Datenbankabfragen die chronologische, inhaltliche und formale Vielschichtigkeit des Videoarchivs abzubilden, das »hinter« der Oberfläche der Eingabemasken und Ergebnisanzeigen verborgen liegt. Die Komplexität des Archivs eröffnet sich den Nutzer_innen erst, wenn die zielgerichtete Abfrage auch zu additionalen Suchergebnissen führt, die Werke mit Gemeinsamkeiten, Berührungspunkten und vereinzelt Übereinstimmungen anzeigt. Generell liegt die Zukunftsfähigkeit digitaler Archive in ihrer Fähigkeit, den direkten Anschluss an das Internet herzustellen, Archivalien auf der Website zugänglich zu machen, nutzerorientierte Online-Abfragen zu ermöglichen und auf der Basis des semantischen Internets die Verknüpfung von Archivmaterial und somit Wissen zu generieren. Die Realisierung eines solchen Online-Archivs verlangt ein interdisziplinäres Team, das durch die Kooperation zwischen der Stiftung imai und dem institut bild.medien in der Hochschule Düsseldorf an den Start gehen konnte.

Historie

Die Stiftung imai besaß bereits zu ihrer Gründung im Jahr 2006 eine für damalige Verhältnisse innovative Onlinepräsenz. Basis der Stiftungsgründung in Düsseldorf war nicht nur die einzigartige Videokunstsammlung der Kölner Medienagentur 235 Media, sondern auch die mit dem Titel »Medienkunstarchiv« überschriebene Internetdatenbank, die wenig später in »Online-Katalog« umbenannt wurde. Die Stiftung wurde mit dem Ziel ins Leben

gerufen, die umfangreiche Videokunstsammlung zu erhalten, zu erschließen und selbstverständlich für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Aufschlussreich ist, dass zur Stiftungsgründung kein öffentlicher dauerhafter Präsentationsraum für das Archiv eingerichtet wurde, sondern der Zugang und die Vermittlung – abgesehen von sporadischen Ausstellungen – vor allem über die Internetseite »MedienKunstArchiv« stattfinden sollte, die separat zur Webseite der Stiftung imai existierte.

Die Idee eines »MedienKunstArchiv« hing nicht allein mit der Euphorie in den 2000er-Jahren für die Anwendung des Internets zusammen, sondern in erster Linie mit dem notwendigen Konservierungsprozess für Videobänder. 235 Media hatte seit den frühen 1980er-Jahren den maßgeblichen deutschen Videokunstvertrieb aufgebaut und durch ihre zwanzigjährige Tätigkeit ein beachtliches Archiv internationaler Videokunst zusammengetragen.¹⁹ Als in den 1990er-Jahren die begrenzte Stabilität von Videospeichermedien erkannt und die Notwendigkeit von Sicherungsverfahren evident wurde, reagierte 235 Media mit einem mehrjährigen Konservierungsprogramm. Von 2003 bis 2005 konnte eine Prioritätenliste für die 3.000 Bänder umfassende Sammlung aufgestellt und schließlich die Digitalisierung von 1.200 bedeutenden Kunstvideos vorgenommen werden. Um die so entstandene digitale Videodatenbank mit Dateien im damals gängigen MPEG-2-Standard einer öffentlichen Nutzung zuzuführen, fiel die Entscheidung, zusätzlich eine Internetplattform ins Leben zu rufen.

2005 ging das MedienKunstArchiv online – bemerkenswerterweise im selben Jahr, in dem das inzwischen legendäre Videoportal YouTube startete – und ein Jahr später in die Verantwortung der neu gegründeten Stiftung imai über, wo es in »Online-Katalog« umbenannt wurde. Seitdem vereinte die

gefördert von
KUNSTSTIFTUNG NRW kulturstiftung des bundes

Willkommen

MedienKunstArchiv

Videokunst und Informationen online: [Suchen-Finden-Nutzen](#)

Künstler

Videos

Sequenzen

Dokumente

Suchen nach Titel, Künstler oder Keyword: **oder** Suchen Sie in der Künstlerliste:

Überblick

Künstlerliste

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

| Name | Video | Sequenz | Dokument |
|----------------------------|-------|---------|----------|
| A Abramovic, Marina | | | |
| Abramovic/Ulay | | | |
| Almy, Max | | | |
| Altair 4 | | | |
| Anding, Volker | | | |
| Andrévoa, Philippe | | | |
| Anger, Kenneth | | | |
| Ar Penck | | | |
| Álvarez, Julián | | | |
| B Babeth | | | |
| Baethe, Hanno | | | |
| Barber, George | | | |
| Barbier, Dominik | | | |
| Batsry, Irit | | | |
| Belgian Television | | | |
| Bielicky, Michael | | | |
| Birnbaum, Dara | | | |
| Blume, Claus | | | |
| Brisley, Stuart | | | |
| Bruch, Klaus vom | | | |

Suchen:

Finden

Überblick

- 250 Künstler
- 1140 Videos
- 5 Sequenzen
- 612 Dokumente

x -

inter media art institute
imai

Anfrage | Request
Impressum | Imprint

>> ONLINE-KATALO

Videoansicht | Video preview



Video

Zurück zum
Suchergebnis
*Back to
search result*



Schauen



Abspielen
Play



Sequenzwahl
*Sequence
Selection*



Vorherige
Ansicht
Last View



Einzelbildexport
Export Frame

Nach oben | To

LOG

Suchen | Search

Künstler | Artists

Schauen

Metadaten

Künstler | Artist
Douglas Davis [»» more](#)

Titel | Title
The Last Nine Minutes / Sequenz [»» more](#)

Synopsis | Synopsis

Jahr | Year
1977 [»» more](#)

Land | Country
USA [»» more](#)

Länge | Length
01:11 Min.

Produktionsformat | Format

Farbe | Color
color+sw

Ton | Sound
ch 1+2

Kategorie | Category
Videokunst Sequenz

Schlagwörter | Keywords
Bildschirm, Fernsehen, Zeit, Hand, Taktilitaet, Interaktivitaet, Telekommunikation, Telepraesenz, Raum

the top

Webpräsenz mehrere Aufgaben: Sie gab einen Überblick über den Archivbestand, diente als Katalog des Videovertriebsprogramms und bot eine Recherche zur audiovisuellen Kunst von den 1960er-Jahren bis in die Gegenwart. Außergewöhnlich waren der Umfang des Datenbestands und die Vielfalt an Funktionen. Alle Videos konnten mittels eines kleinformatigen Quicktime-Fensters in voller Länge abgespielt werden; eine Darstellung des jeweiligen Videos in einzelnen Frames war möglich; die Metadaten waren übersichtlich angeordnet und konnten für Querverbindungen genutzt werden; Zusatzdokumente informierten über Videos und Künstler_innen; Suchabfragen nach Künstler_innen, Titel, Entstehungsjahr und Stichworten ermöglichten eine Navigation im umfangreichen Datenbankbestand ebenso wie die eigens konzipierte Schlagwortsuche.

Im Jahr 2011 wurde der Online-Katalog partiell neugestaltet, um eine bessere Corporate Identity zwischen der Website der Stiftung imai und dem Online-Katalog zu erzielen. Im Zuge dessen konnte auch erstmals eine Zweisprachigkeit (dt./engl.) eingeführt werden.

Trotz mehrfacher Anpassungen – technischer, grafischer und inhaltlicher Art – war der Online-Katalog zehn Jahre nach seiner Einführung nicht mehr praxistauglich. Sein Betrieb musste 2014 eingestellt werden, denn Hardware, Software und Programmierung waren am Ende ihrer Leistungs- und Entwicklungsfähigkeit angekommen. Die finanziellen Mittel einer öffentlichen Stiftung waren nicht ausreichend gewesen, um mit neuen Web-Technologien und -Formaten Schritt halten zu können. Zudem hatte die expandierte Mediennutzung – insbesondere von E-Commerce-Plattformen und Videoportalen – das Nutzerverhalten stark beeinflusst und spezifische Verhaltensmodi, aber auch Erwartungshaltungen herausgebildet.

Allen voran sind Schnelligkeit und Flexibilität bei Datenbankabfragen essenziell geworden. Aber auch Sicherheitsanforderungen gegen illegalen Download, Responsive Design für unterschiedliche Endgeräte und plausibles Interfacedesign gehören zu den heutigen Grundanforderungen.

Projekt »Video Online-Archiv«

2015 hat das institut bild.medien erste Konsolidierungsmaßnahmen für den Online-Katalog der Stiftung imai ergriffen, so dass im Januar 2017 ein Relaunch stattfinden konnte. Mit dieser Interimslösung war die Funktionalität der Datenbank und des Videoaufrufs wiederhergestellt und zum ersten Mal in die Website der Stiftung imai integriert. Das Ziel der Kooperation zwischen dem institut bild.medien und der Stiftung imai ging jedoch darüber hinaus und bestand in der Realisation einer innovativen Wissensplattform, die den Nutzer_innen erweiterte Suchfunktionen für zeitbasierte Medien und semantische Verknüpfungen anbieten kann. Die erneute Digitalisierung des Videokunstarchivs, die von 2015 bis 2017 nach heutigen Standards mit Unterstützung des Landschaftsverbands Rheinland vorgenommen worden war, schuf dafür eine wesentliche Voraussetzung.

Für das Projekt war es notwendig, die Komplexität der Metadaten im digitalisierten Archiv so aufzubereiten, dass sie gängigen Standardisierungen entsprechen und die systematische Verwertung von Daten innerhalb der eigenen Website und im Austausch mit anderen Institutionen und Archiven über das Internet erlauben. Je umfangreicher und spezifischer die Objekte beschrieben und verschlagwortet sind, umso besser ist ihre Auffindbarkeit und Kontextualisierung innerhalb der Datenbank. Die Übernahme von verbreiteten Metadatenstandards und die Nutzung von Normdateien, wie zum Beispiel der Gemeinsamen Normdatei

(GND), sind notwendige Verfahren der Bestandserschließung, die nicht zuletzt die Vernetzung von Archiven fördern. Zusätzlich zu diesen Verbundlösungen sind jedoch Ontologien für die Strukturierung anzulegen und individuelle Schlagwortkataloge anzuwenden, die ein eigenständiges Vokabular für die spezifischen Archivbestände bereitstellen. Aus diesem Grund wurde gleich zu Anfang ein Schlagwortkatalog speziell für Videokunst entwickelt und während des Projekts auf den Bestand der Stiftung imai angewendet. Bildnerische Mittel, die im zeitbasierten Medium Video zur künstlerischen Gestaltung eingesetzt werden, wurden dabei besonders beachtet. Ein separater, detaillierter Schlagwortkatalog zu medien-spezifischen Mitteln im Bewegtbild [> Siehe Medienspezifische bildnerische Mittel, S. 100–101] wurde auf eine Fallgruppe von Videos angewendet und kombiniert mit einer Annotationssoftware, um die jeweiligen Gestaltungsmittel direkt im Video zu kennzeichnen. Diese Datensammlung war die Grundlage für das nach Linked-Data-Prinzipien programmierte Video Online-Archiv.

Digitale Vermittlung

Aus der voranschreitenden Digitalisierung von Archivalien und der zunehmend geforderten Öffnung der Archive in die Dimension des World Wide Web resultiert zwangsläufig eine »abstrahierte Materialität«²⁰ (Aleida Assmann), die die Bedeutung der tatsächlichen Materialität der Archivalien umso stärker wieder in den Vordergrund kommen lässt. Dennoch ist eine Mobilisierung der Archive in digitale Räume, wie es Wolfgang Ernst ausgedrückt hat, ein unausweichlicher Schritt, auch wenn erst mal eine Diskrepanz zwischen den Anforderungsprofilen erscheint, die ein ortsbezogenes analoges Archiv einerseits und eine digitalisierte Internetarchivplattform andererseits erfüllen können.²¹ Insbesondere mit Blick auf audiovisuelle Datenträger, die in Archiven

untergebracht sind, wird offenkundig, dass Archive nicht als unberührte Speicher sich selbst überlassen bleiben können, sondern heute einer Erhaltung in Form von Datenmigration bedürfen, die eine permanente materielle Veränderung des Archivguts zur Folge hat.²²

Der Archivbestand der Stiftung imai bildet in seiner zeitlichen und internationalen Ausdehnung die 50-jährige Geschichte der Videokunst ab. Zusätzlich zur Videolounge im NRW-Forum, der ersten öffentlichen und dauerhaften Präsentationsfläche der Stiftung, ist ab 2020 das Video Online-Archiv das zentrale Instrumentarium, um die öffentliche Wahrnehmung von Videokunst durch eine zeitgemäße Vermittlung via Internet zu stärken. Videolounge und Video Online-Archiv ergänzen einander ideal: Die Besucher_innen der Videolounge entdecken im analogen Raum die Vielfalt des immensen Videokunstbestands und können ihr gewecktes Interesse zu jedem späteren Zeitpunkt im digitalen Video Online-Archiv weiterverfolgen.²³

Das Video Online-Archiv besitzt seinerseits das Potenzial, den Videokunstbestand der Stiftung imai im Netz angemessen darzustellen, vielseitige Suchabfragen und Querverweise zuzulassen und nicht zuletzt zum Besuch der Videolounge anzuregen. Sowohl als Einzelelemente aber auch in ihrer Kombination eröffnen Videolounge und Video Online-Archiv einen deutlich komfortableren, detaillierteren sowie differenzierteren Zugang zum Archivbestand und werden künftig dazu beitragen, im Bildungssektor Lehre und Forschung zur Videokunst zu intensivieren.

Aleida Assmann hat herausgestellt, dass Archiv und Internet in ihrer jeweiligen Andersartigkeit als »zwei einander ergänzende Gedächtnisoperationen« zu betrachten sind: »Das Archiv erfüllt den

Wunsch nach zuverlässiger materieller Konservierung und langfristiger Sicherung von Information, das Internet erfüllt den Wunsch nach Beschleunigung des Datenflusses und blitzschnellem und gezieltem Zugriff auf Information«²⁴. Archive im 21. Jahrhundert definieren sich zu Recht immer noch über ihre materielle Basis, die es zu pflegen gilt, aber gleichzeitig sind die unterschiedlichen Aufgabenbereiche Archiv und Internet zusammenzudenken und in eine synergetische Organisation zu bringen. Und dieser Versuch wurde mit dem Projekt »Video Online-Archiv« unternommen.



Inhaltliche Erschließung, vernetzte Daten und semantisches Web aus bibliothekswissen- schaftlicher Sicht

> Katharina Regulski

Zur Aufgabe von Museen, Bibliotheken, Archiven von Gedächtnisinstitutionen gehört es, Sammlungen z.B. von Informationen, Medien, Dokumenten oder des kulturellen Erbes zu bewahren. Die großen Mengen von Material erfordern eine Untersuchung und Einordnung, um die Auffindbarkeit zu gewährleisten und sie zugänglich zu machen.^{25, 26, 27}

Das Ziel einer Einordnung ist, den Zugang zu Informationen zu verbessern, mehr Sucheinstiege für Informationen anzubieten und Inhalte miteinander zu vernetzen. Dabei werden traditionell Methoden der formalen und inhaltlichen Erschließung angewendet. Eine bibliothekswissenschaftliche Definition ist in dem Grundlagenwerk »bibliothekarisches Grundwissen«²⁸ zu finden:

»Im Gegensatz zur Formalerschließung, bei der Bücher und andere Medien nach formalen Elementen (z.B. Verfassername, Sachtitel) beschrieben und verzeichnet werden,

geht es bei der Sacherschließung um die inhaltliche Beschreibung und Erschließung. [Es] ist zu unterscheiden zwischen (a) der verbalen Sacherschließung [...], und (b) der klassifikatorischen Sacherschließung [...].«

Die Formalerschließung ist unmittelbar auf die Erfassung der vorliegenden Eigenschaften des Objektes gerichtet. Also auf diejenigen Angaben, die dem Objekt entnommen werden können, ohne sich mit dem Inhalt auseinanderzusetzen. Sie ist eine Transformationsleistung. Für die Sacherschließung ist jedoch eine tiefergehende Beschäftigung mit dem Objekt oder Werk, also eine Interpretationsleistung, erforderlich.²⁹ Zur verbalen Sacherschließung gehört die Vergabe von Schlagwörtern. Diese werden in deutschen Bibliotheken nach dem einheitlichen Regelwerk »Regeln für die Schlagwortkatalogisierung« der Deutschen Nationalbibliothek kooperativ vergeben. Darin festgelegt sind u.a. Regeln der inhaltlichen Analyse. Diese sieht z.B. eine

wertfreie Vergabe von Schlagwörtern ohne Berücksichtigung der Weltanschauung der Autorin bzw. des Autors vor.³⁰

Die inhaltliche Auseinandersetzung erfordert wissenschaftliche Kompetenz der Bibliothekarinnen und Bibliothekare, die als Anforderung im Berufsbild festgelegt ist.³¹ Dies bestätigt auch Knorz³² in seinem informationswissenschaftlichen Ansatz bei der Beschreibung manueller Indexierungsverfahren: Es gilt zu ermitteln, was die wesentlichen Themen eines Dokuments sind und welche Suchanfragen spätere Nutzer_innen vermutlich stellen werden, um das Dokument zu finden. Dazu sind Fachkenntnisse erforderlich, um eine inhaltlich tiefgreifende Übersetzung in Schlagwörter, Ontologien oder Klassifikationen vornehmen zu können.

Eine andere Sichtweise auf Erschließungsmöglichkeiten zeigen Haller und Fabian³³: Sie begreifen die Erschließung von Dokumenten als Erfassung von Metadaten und bibliografischen Daten. Metadaten werden dabei vom Produzenten des Dokuments gegeben und nachträglich intellektuell oder maschinell erfasst. Sie beinhalten neben Daten zu Verfasser, Titel und Erscheinungsjahr auch Klappentexte, Inhaltsverzeichnisse, Register, Rezensionen oder Abstracts. Diese Herangehensweise zeigt deutliche Differenzen zur traditionellen Definition bei Gantert: Es sind Informationen aus Formal- und Sacherschließung vermischt, es sind wertende Informationen enthalten und es sind maschinelle Auswertungsmethoden berücksichtigt.

Neue technische Entwicklungen, insbesondere aus sozialen Netzwerken, nehmen Einfluss auf die Erschließungsmethoden. So berichtet Flimm³⁴ über die Entwicklung eines Bibliothekskatalogs 2.0 am Beispiel des »KölnerUniversitätsGesamtkatalogs« (KUG) über die Einführung von Ergebnis-

anreicherungen durch gescannte Inhaltsverzeichnisse und individuelles und gemeinschaftliches Indexieren (»Tagging«), also von Nutzer_innen vergebene Begriffe, die als persönliche Merkliste oder Hinweise für andere dienen können. Diese persönlichen »Etiketten« sind nicht normiert und eröffnen damit eine neue Dimension des Information Retrieval. Vorteile sind z. B. die Berücksichtigung von Neologismen und die Sprache der Nutzer_innen, nachteilig kann sich z. B. die fehlende Normierung auswirken bei Schreibweisen oder Singular-/Pluralformen.³⁵

Im Zuge der Informationsbeschaffung wird zunehmend das Konzept des »Semantic Web« relevant, das es ermöglicht, Dokumentkontexte maschinell lesbar zu machen und damit inhaltlich zueinander passende Dokumente zu vernetzen. Grundlage dafür ist die Einführung des »Resource Description Framework« (RDF) als Webstandard.³⁶ Um verschiedene Quellen sinnvoll miteinander in Kontext setzen zu können, sind beschreibende Ontologien aus allen Wissenschaftsdisziplinen erforderlich.³⁷ Eine einheitliche Beschreibungssprache für solche Ontologien hat das W3 Consortium mit der Web Ontology Language OWL konzipiert und als Empfehlung zur Implementierung als Standard veröffentlicht.³⁸

Eine Manifestation des Semantic Web zeigt sich in dem Konzept »LinkedOpenData«, welche freie Internetquellen nach festgelegten technischen Regeln miteinander verbindet, durchsuchbar und nach inhaltlichen Kriterien auffindbar macht. Berners-Lee hat bereits im Jahr 2006 dazu Regeln und Anforderungen definiert, welche einheitliche Namen (Uniform Resource Identifier), Verwendung von Webstandards (SPARQL, RDF) und die Verwendung freier, nicht-proprietärer, maschinenlesbarer Formate beinhalten.³⁹ Die aktuelle Verbreitung von Linked Data zeigt die Webseite der LinkedData Com-

munity.⁴⁰ Im bibliothekarischen Kontext ist die Dateninfrastruktur »lobid« des Hochschulbibliothekszentrums des Landes NRW ein wichtiger Baustein des Semantic Web. Basierend auf Linked Open Data werden die gemeinsame Normdatei GND, Titel des Verbundkatalogs und Institutionen als Datenbasis zur vernetzten Nutzung verfügbar gemacht. Damit sind z.B. auch die Schlagwörter und damit verbundene Werke semantisch durchsuchbar.⁴¹

Die Wahl einer kontrollierten Ontologie, die von fachlich versierten Bearbeiter_innen durchgeführt wird, ist für die Erschließung von Videokunstwerken aus folgenden Gründen sinnvoll: Ein kontrolliertes Vokabular hilft, die nötige Präzision bei der Auswahl der beschreibenden Begriffe walten zu lassen und Uneindeutigkeiten zu vermeiden. Es stellt zudem sicher, dass technische und ästhetische Aspekte eines Werkes z.B. Schnittfolgen, Farbwahl, Bildausschnitt, Kamerabewegungen Berücksichtigung finden und bietet eine »Leitlinie« zur Sichtung des Werkes. Die intellektuelle im Gegensatz zur maschinellen Erschließung ist gerade im Bereich künstlerischer Arbeiten wichtig, um Fehlinterpretationen zu vermeiden und Kontexte zu erfassen. Eine Einbettung in Semantic-Web-Umgebungen ist durch eine Übersetzung in gültige Webstandards möglich und öffnet die Daten für weitere Suchen und Analysen.

Die Sichtbarkeit der Ergebnisse wird durch die Einrichtung eines Computerarbeitsplatzes zur Präsentation der Videodatenbank zudem räumlich in der Hochschulbibliothek der HSD unterstützt.

MEDIENSPEZIFISCHE MITTEL BEWEGTBILDMEDIEN

| | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|----------|
| Schichtung / Collage | | | COLLA |
| Closed Circuit | | | CLO_CI |
| | | | |
| | | | |
| Eingriffe in das Ausgangsmaterial | minimale Verfremdungen | | MINI |
| | deutliche Manipulation | | MANI |
| | Zerstörung des Ausgangsmaterials | | ZERST |
| | | | |
| Farbe | Bildumkehrung | | BILO_U |
| | Kontrastübersteigerung | | KONTRAST |
| | Solarisation | | SOLAR |
| | Farndfilter | | FARBFI |
| | Schwarzweiß | | SW |
| | Farbe und Schwarzweiß | | SWF |
| | | | |
| Elektronische Trickverfahren | Bild-im-Bild-Einblendungen | | BI_IM_BI |
| | Überblendungen | | UEBERBL |
| | Überlagern | | UEBERLAG |
| | Einzelbildschaltung / Stop-Motion | | EINZEL |
| | Konturstarze | | KONTU |
| | Morphing | | MORPH |
| | Warping | | WARP |
| | | | |
| Zeitmanipulationen | Loop | | LOOP |
| | Zeitlupe | | SLOW |
| | Zeitraffer | | FAST |
| | Wiederholung | | WIEDER |
| | Standbilder/gefrorene Aufnahmen | | ST_B |
| | Real Time | | REAL_T |
| | umgekehrte Chronologie | | U_CHR |
| | One Take | | ONE_T |
| | | | |
| Ton | Verortung | diegetischer Ton | DIEG |
| | | non-diegetischer Ton | N_DIEG |
| | | | |
| | Musik | Filmmusik | FILM_M |
| | | experimenteller Soundtrack | EXPER |
| | | bereits existierende Musik | MUSIK |
| | | | |
| | Herkunft | Originalton | O_TON |
| | | im Studio aufgezeichneter Ton | STUDIO |
| | | am Computer generierter Ton | COMPU |
| | | akustisches Zitat | AK_ZIT |
| | | Voice Over | VO |
| | | | |
| | Ton-Bild-Verhältnis | asynchron | ASYN |
| | | kontrapunktisch | KCN_P |
| | | widersprüchlich | WIDER |
| | | verstärkend | VERST |
| | | kommenberend | KONNM |
| | | verfremdend | VERFR |
| | | | |
| | Qualität | verfremdet | QU_VF |
| | | verzerrt | QU_VZ |
| | | unverständlich | UNVER |
| | | | |
| | Pause/Stille | | STILLE |

Im Kampf mit der Sprache – Verschlagwortung von Videokunst

> Lara Perski

»...die Beziehung der Sprache zur Malerei ist eine unendliche Beziehung; das heißt nicht, dass das Wort unvollkommen ist und angesichts des Sichtbaren sich in einem Defizit befindet, das es vergeblich auszuwetzen versuchte. Sprache und Malerei verhalten sich zueinander irreduzibel: Vergeblich spricht man das aus, was man sieht: Das, was man sieht, liegt nie in dem, was man sagt.«⁴²

Aber was sehen wir? Wir leben heute, mehr denn je, in einer Welt der Archive. Jedes Handy, jede Fotokamera, jeder Computer und jede Festplatte birgt Hunderte, wenn nicht Tausende von Archivalien, die auf Abruf stets verfügbar, blätterbar und durchsuchbar sind. Diese absolute und unentwegte Zugänglichkeit der bereits bekannten eigens generierten Mediendaten steht dem endlosen und oft wenig überschaubaren Ozean der öffentlichen Online-Medieninhalte gegenüber. Wie steuert man durch diese endlosen Gewässer? Reichen die reinen Metadaten als Kompass und Wegweiser oder sind weite-

re Navigationshilfen notwendig? Videokunst gehört zu den Kunstformen, die nicht sofort und nicht jedem leicht zugänglich sind. Es ist daher wenig überraschend, dass Online-Videokunst-Mediatheken und -archive ihre Bestände durch Beschreibungstexte oder eine ausführliche Verschlagwortung ergänzen. Auch wenn die Praxis sehr verbreitet ist und notwendig erscheint, ist sie dennoch zu hinterfragen. Wirkt eine Werkbeschreibung, die neben den Metadaten stehend den Anspruch der Objektivität zu erheben scheint, nicht zu autoritär? Stört sie möglicherweise die natürliche Wahrnehmungsdynamik – wobei hier auch die Frage aufgestellt werden muss, in welchem Kontext Videokunst natürlich wahrzunehmen sei? Befreit sie die Zuschauer_innen eventuell von der essenziellen Aufgabe – von der Möglichkeit, von dem Privileg – einer freien Interpretation?

Gerade Videokunst und Experimentalfilme sind oft mehrdeutig und semantisch offen,

lassen sich gar durch die mögliche Ambivalenz ihrer Rezeption definieren und bedürfen trotzdem häufig weiterer Erklärung. Auch Verschlagwortung kann den Rezeptionsprozess, wenn auch zu einem geringeren Grad, mitbestimmen. Dennoch ist die, dieser Praxis inhärente, Vereinfachung der annotierten Kunstobjekte offensichtlich, dabei ermöglicht sie den Nutzer_innen eine reflektierte und geordnete Navigation durch ein Videokunstarchiv. Daher hat das Projektteam sich entschieden, das Online-Archiv der Stiftung imai durch Verschlagwortung zu ergänzen und zunächst keine Werkbeschreibungen zu veröffentlichen. Tatsächlich besitzt die Stiftung imai bereits eine Sammlung an Beschreibungstexten, die über die letzten 14 Jahre seit Stiftungsgründung entstanden sind. Dadurch ist sie besonders heterogen angelegt, denn die Texte stammen nicht nur von verschiedenen Autor_innen, sondern wurden auch in unterschiedlichen Kontexten zu unterschiedlichen Zwecken verfasst und variieren formal wie stilistisch. Ihre Veröffentlichung – wäre sie erwünscht – wäre mit einem sehr großen redaktionellen Aufwand verbunden und darüber hinaus nicht zielführend. Die Texte werden deshalb im Hintergrund zur Suchoptimierung eingebunden und es ist die neue Verschlagwortung der Werke, die zum zentralen Link- und Aufklärungssystem des neuen Videokunstarchives wird.

Wie sieht aber eine videokunstspezifische Verschlagwortung aus? Als Kunstrichtung, deren Ursprünge auf die Auseinandersetzung mit dem elektronischen Videosignal zurückzuführen sind, ist die Geschichte der Videokunst durch eine fast unvergleichliche Fülle an formalen und medialen Experimenten gekennzeichnet. Aus diesem Grund wurde entschieden, bei der Verschlagwortung der Videos vor allem eben diese formalen Merkmale hervorzuheben. Diese sogenannten »bildnerischen Mittel« wurden in bisherigen Projekten zur Verschlagwortung kaum er-

fasst, was sich durch die relative Komplexität und Obskürtheit vieler für ein solches Vorhaben notwendiger Begriffe erklären lässt. Entsprechend schwierig gestaltete sich deshalb der Aufbau des für die Verschlagwortung notwendigen kontrollierten Vokabulars [> Siehe Schlagwortbaum, S. 94–99]. Die standardisierten Thesauri der Bibliotheksverbände (wie die GND) zeigten sich im Hinblick auf Video- und Medienkunst als keine geeigneten Informationsquellen, da sie nur sehr wenige für das Projektvorhaben relevante Begriffe beinhalten. Auch ein Mangel an exklusiv diesen Kunstformen gewidmeten Sachlexika ist anzumerken. Im Gegensatz dazu gibt es eine breite Auswahl an filmwissenschaftlichen Lexika. Das zeigte einerseits, dass es sich bei Video um eine wenig erforschte und vor allem wenig etablierte Kunstform handelt, andererseits bedeutete es für uns die Notwendigkeit weiterer kunstwissenschaftlicher Recherchen. Videokunstkataloge und Online-Portale wie das ADA »Archive of Digital Art« und in geringerem Maße der »Art & Architecture« Thesaurus des »Getty Research Institute« wurden zu informationsreichen Inspirationsquellen.

Bei dieser Recherche offenbarte sich eine weitere Herausforderung: Die Bedeutung vieler kunsthistorischer Begriffe ist oft kontextabhängig oder lässt sich nicht eindeutig festlegen. Handelt es sich bei medizinischen Fachausdrücken beispielsweise um eine tatsächliche Sondersprache, in der es für jeden Begriff eine eindeutige Übersetzung gibt, haben es die Geisteswissenschaftler_innen mit einem weitgehend wandelbaren Kommunikationssystem zu tun; entsprechend komplex kann die Verschlagwortung werden. Bei der Verschlagwortung ist man im »Kampf mit der Sprache«⁴³ und ihrer Mehrdeutigkeit und Unvollkommenheit direkt an der vordersten Front. So zeigte sich zum Beispiel, dass der Begriff »Loop« sowohl einen in sich geschlossenen Videoabschnitt, eine zirkuläre Struktur, bezeichnet

A abstrakt, Abstraktion, affirmativ, Akt
Alter, ambivalent, am Computer generiert
Archetyp, Architektur, Archiv, Archivmat
Atmosphäre, Atomkrieg, Atomversuch, Aufm
(Vogelperspektive), Auftragsarbeit, aus
autonome Kamerabewegung **Ä** Ästhetik, ästh
Bearbeitung klassischer Genres, bedrücke
Bestandteil einer multimedialen Installa
Bild-im-Bild-Einblendungen, Bildrauschen
Blenden, Schwarzblende, Body Art, Bräuch
Computer, Computerspiel **D** Datenschutz, D
Manipulation, diegetisch, digitale Revol
Drohne **E** eigene Biografie, eigene Produk
Einkanalvideo, Einsamkeit, Einschub, Ein
Eiserner Vorhang, Elektronische Trickver
experimentell, experimenteller Soundtrac
Farbe und Schwarzweiß, Farbfilter, Fasch
Fernsehproduktion, Figur-Grund-Verhältnis
Filmmusik, Flächenordnungen, Flucht, Flü
Formen der Fragmentierung, Forschung, Fo
Futurismus **G** Game Show, Geld, Gender, Genr
Geschichtsschreibung, Gesellschaft, gesp
Dorf, Globalisierung, griechische Mythen
heiter, Herkunft, High Key, Hollywoodfil
Hunger **I** Identität, Ikonographie, Improv
Bildstörungen, interaktiv, Intertextual

aum, Morphing, motivierte Kamerabewegung
 e **N** narrativ, Nationalsozialismus Natur,
 ke, oral history, Originalton **Ö** Ökologie
 ativ, Personen, Perspektive, Philosophie
 private Videos/Amateurfilme, Produktion
 ualität **R** Rassismus, Raumtyp, rauschhaft
 Referenzen, Reißschwenk, Rekonstruktion
 ession, Routine, Rutt/Etra-Synthesizer **S**
 nitt, Schöpfungsgeschichte, Schrägsicht/
 noper, selbst aufgezeichnete Videobilder
 alismus, spannend, Split Screen, Sprache
 tetes Licht, statische Kamera, Stil/Form
 ive Wahrnehmung, Subkultur, Surrealismus
 chnisches Equipment, Technologie, Terror
 ws, Textzitate, Theater, Thriller, Tiere
 nszendenz, Trauma, traurig, Trickblenden
 mweltverschmutzung, Unabhängigkeitskrieg
 Schnitt, Untersicht (Froschperspektive)
 Überlagerung **V** Verdrängung, verfremdend
 Verpixelung, Verständigung, verstärkend
 rrung, Videoinstallation, Videos anderer
 eller Raum, virtuelle Welten, Voice Over
 s **W** Waffen, Wahlen, Wahrnehmung, Warping
 ersprüchlich, Wiederholung, Wiederholung
 eschehen, Zeit innerhalb der Ausstellung
 aum, Zeitwahrnehmung, Zentralperspektive

als auch eine spezielle Art von Wiederholung oder auch eine Präsentationsform. Franziska Stöhr beschreibt dieses Phänomen in ihrem Buch⁴⁴, das gänzlich dem Loop und seinen vielen Erscheinungsformen und Ambivalenzen gewidmet ist: »Zunächst scheint der Begriff Loop klar verständlich zu sein: Er bezeichnet eine Endlosschleife, ein klar abgeschlossenes Datenpaket, das unendlich wiederholt werden kann. Doch bei Recherchen zeigt sich, dass der Begriff auf verschiedenen Ebenen unterschiedlich angewendet wird.«⁴⁵

Manchmal hat sich die Bedeutung eines Terminus über die Jahre verändert, was oft nicht nur mit dem Wortgebrauch, sondern vor allem mit den medialen Entwicklungen zusammenhängt. So bezeichnete der Begriff »Found Footage« ursprünglich ausschließlich das künstlerische Wiederverwenden von bereits existierenden, aus externen Quellen bezogenen Aufnahmen, also eine Form der Materialaneignung. Heute stößt man auf den Begriff vorwiegend im Kontext der Genre Studies, wo er eine pseudo-dokumentarische Erzählmethode kennzeichnet.

Auch der Begriff »Real Time« entwickelte sich über die Jahre hinweg, von einem Terminus, der nicht manipulierte – also nicht geschnittene – Film- und Videoabschnitte bedeutete, die den ungestörten Zeitverlauf betonen, wie etwa das Video »Rufen bis zur Erschöpfung« von Jochen Gerz (1972) oder Andy Warhols »Sleep« (1963), ein fünfständiger Film, der aus einer einzelnen ungeschnittenen Aufnahme von Warhols damaligem Freund im Tiefschlaf besteht. Heute wird der Begriff zunehmend benutzt, um in Echtzeit, also live generierte Grafiken oder Computer-Welten in Videospiele oder interaktiver Kunst zu beschreiben. Aus diesem Grund – und da wir es hier mit einer zeitbasierten Kunstform zu tun haben – nehmen wir eine punktuelle bzw. eine zeitgenaue Annotation vor. Das heißt, die jeweiligen

bildnerischen Mittel werden im Videoverlauf vermerkt und können von den Nutzer_innen in Zukunft genau angesteuert werden. So erhält die Verschlagwortung einen zusätzlichen didaktischen Mehrwert.

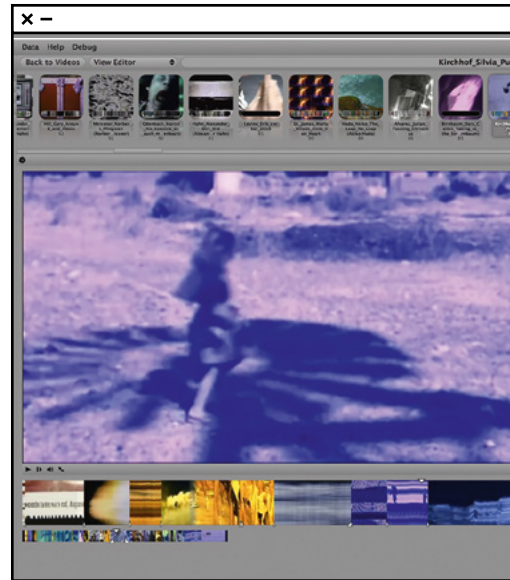
Die Bedeutung der Schlagwörter wird somit direkt veranschaulicht und wir hoffen, so möglichen Unklarheiten der Katalognutzer_innen aus dem Weg gehen zu können. Unser Anliegen ist also weniger eine historische Kontextualisierung der Werke, sondern eine explizite Auseinandersetzung mit deren Form und Gestaltung. Die praktische Umsetzung dieses Vorhabens wurde durch die Open-Source Annotationssoftware »pan.do/ra«⁴⁶ möglich.

Natürlich bieten fachspezifische Schlagwörter wie »Sampling« oder »Bildumkehrung« nicht-spezialisierten Nutzer_innen keinen intuitiven Zugang zum Online-Archiv. Viel wahrscheinlicher ist es, dass die Schlagwörter erst im Prozess des Stöberns entdeckt und kennengelernt werden. Deshalb wurde auch eine inhaltliche Erschließung der Werke vorgenommen, die die wesentlichen Themen umfasst und die Suchanfragen der zukünftigen Nutzer_innen vorausszusehen versucht. Hier wurde die von Stanford entwickelte Open-Source Ontologie Software »Protégé«⁴⁷ herangezogen und den Anforderungen des Projektes entsprechend angepasst – unser Schlagwortkatalog ist keine klassische Ontologie. Denn es galt, die Schlagwörter nicht nur schriftlich festzuhalten und für maschinelles Lesen aufzubereiten, sondern auch die zuvor erläuterte Problematik des Concept Drift zu berücksichtigen bzw. die Eventualitäten wie zukünftige Änderungen und Ergänzungen des Verschlagwortungsvokabulars aufzunehmen. Die relative Kurzlebigkeit von technologiebasierter Kunst ist eine inzwischen gut dokumentierte und häufig angemerkte Tatsache. Dass aber auch die zur Beschreibung solcher Kunst notwendige Sprache ebenfalls

eine Reihe an Mutationen durchlebt, wird häufig außer Acht gelassen. Die im Projekt angelegten Indexierungsstrukturen sind veränderbar, erweiterbar, zukunftsorientiert und bieten somit eine potentielle Grundlage für weitere Projekte dieser Art.

Die Gefahr der Obsoleszenz bedroht jedes technologiebasierte Vorhaben. Sieht man der Zukunft entgegen, erkennt man, dass solche Annotationen jetzt schon zunehmend automatisiert sind, bis sie schließlich von künstlicher Intelligenz vorgenommen werden.⁴⁸

Punktuelle Annotationen findet man inzwischen auf einigen Webseiten von Museen, wo beispielsweise Abschnitte eines Gemäldes hervorgehoben werden können, aber vor allem im Entertainment-Bereich. Auf Amazon Video werden die Darsteller, die in einer Szene zu sehen sind, namentlich genannt. Auf Soundcloud und auf dem Blogging Portal Medium können Benutzer_innen die für sie interessanten Stellen im Text oder in einem Musikstück hervorheben und direkt kommentieren. Dennoch werden diese Kommentare – auch eine Art der Annotation – bisher nicht direkt zur Webseitenavigation oder als Ergänzung der Suchfunktion genutzt, obwohl das sicherlich schon bald der Fall sein wird. Die inzwischen für selbstverständlich gehaltene Möglichkeit, einen digitalen oder digitalisierten Text gänzlich zu durchsuchen, steigert die Erwartung an die Verwaltung multimedialer Inhalte, die wir als Gesellschaft täglich akkumulieren. Es ist also zu erwarten, dass hier die Durchsuchbarkeit und Überschaubarkeit der Daten bald als unabdingbar gesehen wird und neue Indexierungsmethoden sowohl im kommerziellen als auch im wissenschaftlichen und kulturellen Bereich weiterentwickelt werden.





BMBF - Oktober Version Home

Classes Properties Individuals Comments Changes by Entity History

Class Hierarchy Class: Dokumentarfilm

owl:Thing

- INTERN
- Personen
- SCHLAGWORTBAUM
 - Formale Merkmale
 - Bildtypen
 - Text
 - Genre
 - Comic
 - Dokumentarfilm**
 - Game Show
 - Hollywoodfilm
 - Installationsvideo
 - Interview
 - Krimi
 - Medienreflexion
 - Musikclip
 - Märchen
 - Performance-Video
 - Seifenoper
 - Talk Show
 - Thriller
 - Werbespot
 - politische Reportage
 - ästhetische Forschung
 - Intertextualität
 - Manifestation
 - Produktion
 - Raumtyp

IRI

Annotations

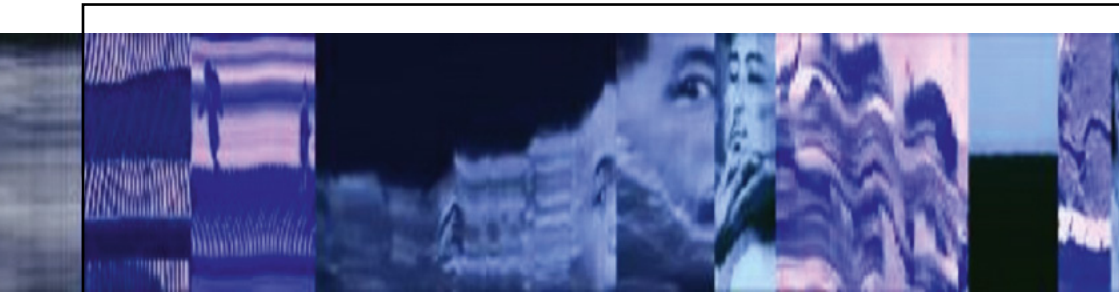
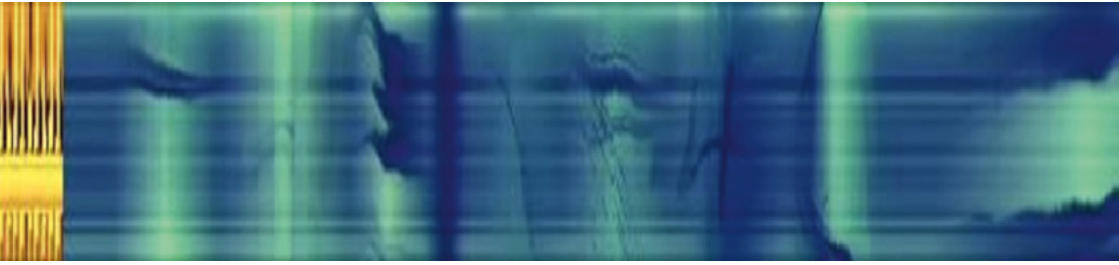
| | | | |
|----------------|----------------|------|---|
| rdfs:label | Dokumentarfilm | de | X |
| rdfs:label | Dokumentation | de | X |
| Enter property | Enter value | lang | |

Parents

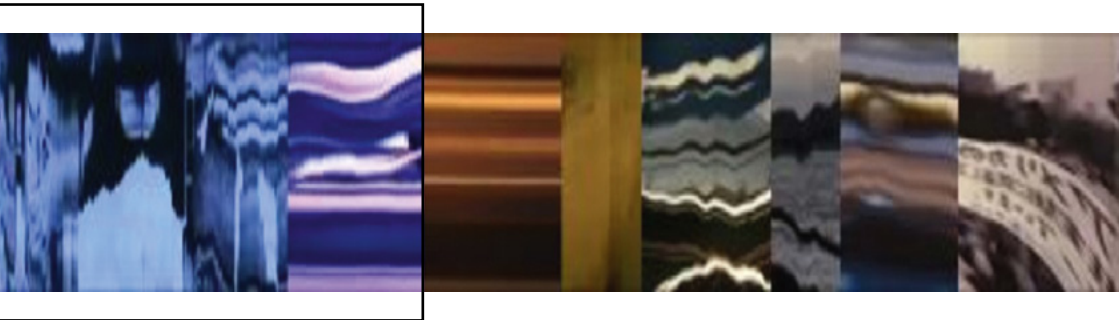
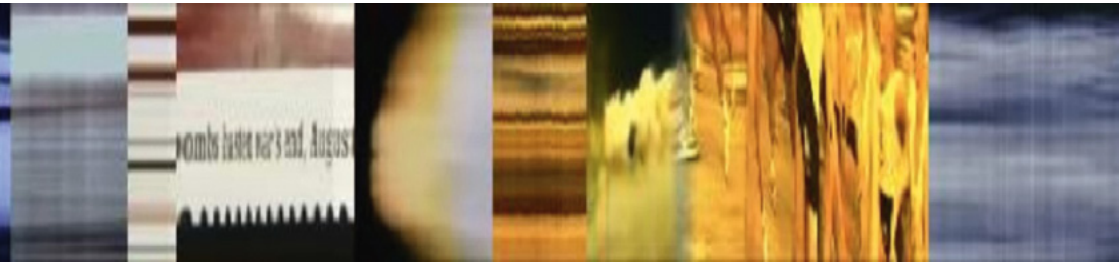
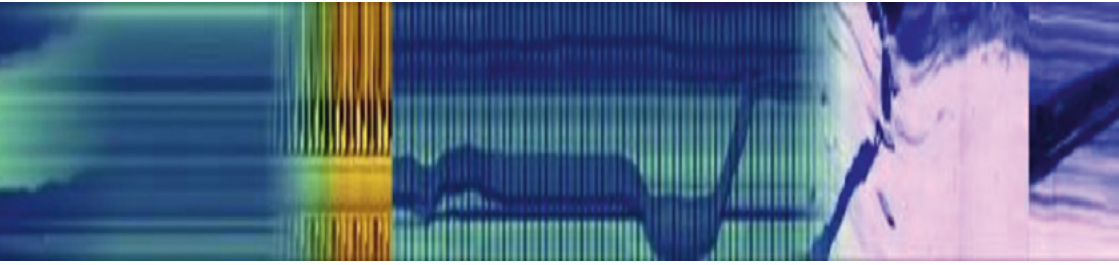
- Genre X

Relationships

| | | |
|--------------------|----------------|------|
| aat2000_related_to | Dokumentarfilm | X |
| Enter property | Enter value | lang |



; FARBF1; VERST; BLENDE; TRICK; TRICK; VE
UEBERBL; UEBERG; KON_P; BILD_ST; QU_VZ; U
IV; QU_VZ; ARCHIV; UEBERG; ARCHIV; COMPU;
FARBF1; KON_P; UEBERG; SW; SW; FARBF1; FA
G; FARBF1; COMPU; QU_VZ; UEBERG; FARBF1; F
FARBF1; FARBF1; ST_B; KON_P; ST_B; KON_P;



RST; TRICK; FARBFI; UEBERG; BILD_ST; UEBER
 NVER; UEBERG; QU_VZ; KON_P; KON_P; FARBFI;
 QU_VZ; SW; KONTRAST; ARCHIV; KON_P; SW; SW;
 ST; KOMM; KONTRAST; SWF; FARBFI; FARBFI; CO
 ARBFI; KONTRAST; FARBFI; SW; FARBFI; QU_VZ;
 ST_B; ST_B; ST_B; KON_P; KON_P; KON_P;

Implementierung des Video-Archivs

> Lenz Lüers

Zielsetzung der Stiftung imai ist es, die in verschiedenen Datenquellen aufwendig von Hand erstellten Informationen einem breiten Publikum visuell zur Verfügung zu stellen und dadurch einen Mehrwert für das digitale Video-Archiv zu schaffen. Zusätzlich besteht der Wunsch, eine bessere Sicht auf die erhobenen Daten zu erhalten, um Inspiration für neuartige Visualisierungsformen zu gewinnen.

Herausforderungen für die technische Umsetzung sind hierbei insbesondere die Konsolidierung der verschiedenen Datenquellen, sowie die technische Abbildung der semantischen Beziehungen. Im Folgenden wird die Herangehensweise zur Abbildung der Datenstrukturen sowie zur Implementierung der Suchalgorithmen beschrieben.

| Name | Redaktionelles System | Techn. Format | Beschreibung |
|----------------------------|-----------------------|---------------|---|
| LIDO | TMS | XML | Stammdaten der Medien, Links zu medialen Inhalten (Bilder, Videos, Texte) sowie Verknüpfungen zu Künstler_innen |
| Künstler-Liste | TMS | CSV | Stammdaten der Personen und Institutionen |
| Künstler-Beziehungen | TMS | CSV | Beziehungen der Künstler_innen zueinander |
| Medien-Verknüpfungen | TMS | CSV | Beziehungen der Medien zueinander, sowie die Beziehungsarten von Medien |
| Annotationen | Protégé | OWL | Stammdaten der einfachen Annotationen sowie deren Beziehungen zueinander sowie zu Medien |
| Zeit-annotations-Schlüssel | Excel | CSV | Stammdaten der zeitbasierten Annotationen sowie deren Beziehungen zueinander |
| Zeit-annotationen | pan.do/ra | JSON | Verknüpfung der zeitlichen Annotationen zu Medien einschließlich der zeitlichen Dimension |
| Beschreibungstexte | Word | TXT | Redaktionelle Zusatzinformationen zu Medien |

Datenquellen, -strukturen und Begrifflichkeiten

Zur Realisierung des Video-Archivs wurden verschiedene Datenquellen verwendet, die im Rahmen eines Software-Projekts automatisiert verarbeitet und konsolidiert wurden. Die Datenquellen lagen hierbei in diversen technischen Formaten und inhaltlichen Strukturen vor. Eine wesentliche Aufgabe bei der Umsetzung des Video-Archivs war die Konsolidierung der verschiedenen Datenquellen in eine einheitliche Struktur. Um einen Überblick in die zugrunde liegenden Datenstrukturen zu geben, werden hier die wesentlichen Datenquellen sowie deren Inhalt und technisches Format aufgeführt [[> Datenquellen](#)].

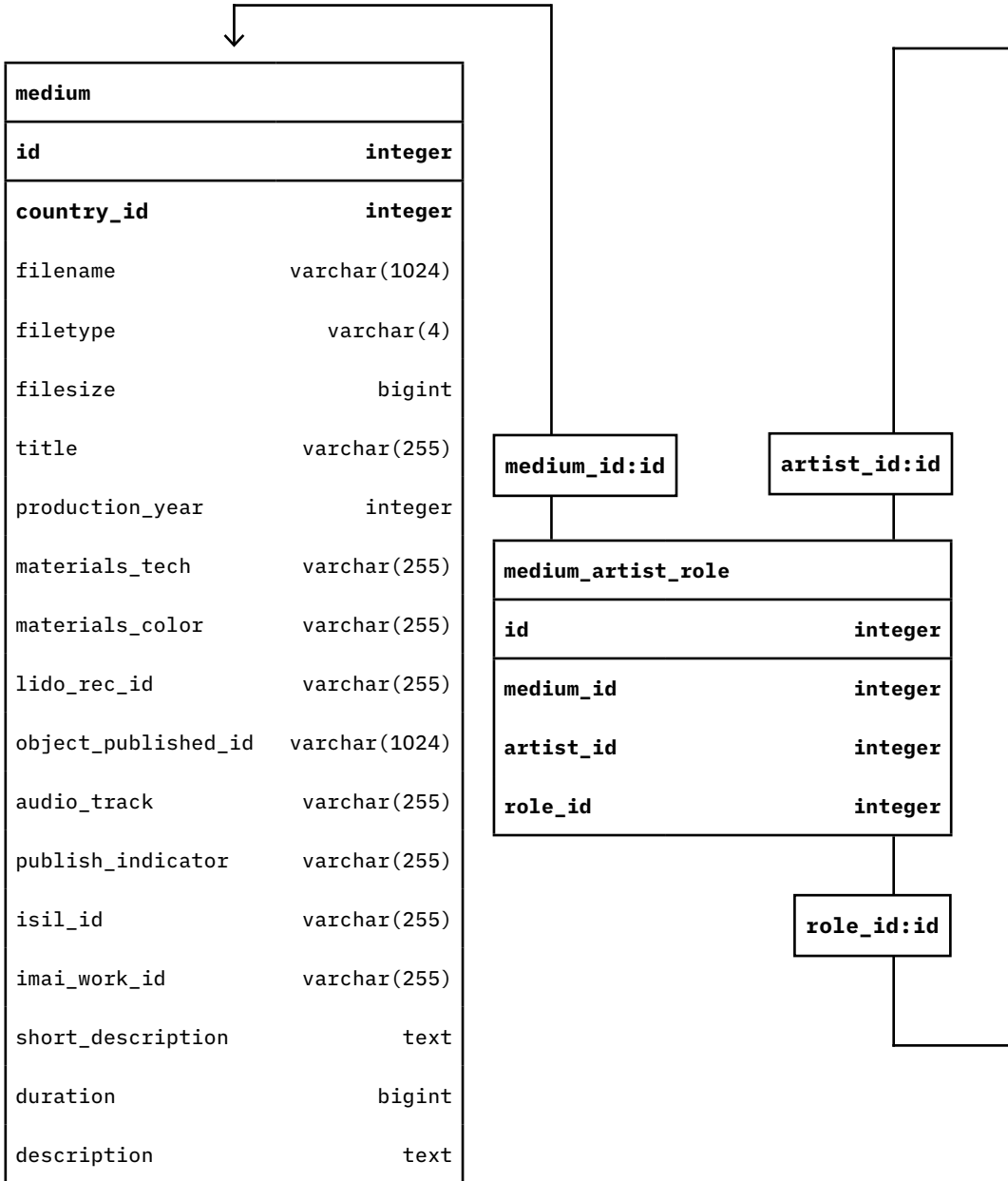
Zum einheitlichen Verständnis der Datenstrukturen werden folgende Basis-Entitäten eingeführt: Medium, Künstler_innen, Annotation.

Das Medium ist im Folgenden stellvertretend für die Werke von Künstler_innen. Hierbei handelt es sich in den meisten Fällen um Video-Kunstwerke. Eine verknüpfte Video-datei ist jedoch nicht zwingend Voraussetzung für ein Medium.

Als Künstler und Künstlerinnen werden im Folgenden Personen und Institutionen bezeichnet, die in einer konkreten Rolle zu der Entstehung eines Mediums beigetragen haben.

Eine Annotation bezeichnet im Folgenden ein semantisches Schlagwort, welches mit einem Medium in Beziehung stehen kann. Außerdem haben Annotationen auch Beziehungen zu anderen Annotationen. Die Menge aller Annotationen definieren den semantischen Raum zur Beschreibung des Video-Archivs.

Zum tieferen Verständnis der Datenstrukturen werden im folgenden Abschnitt die Beziehungen der Datentypen zueinander erläutert. Hierbei werden lediglich die für das Verständnis wesentlichen Beziehungen erläutert. Ein vollständiges Diagramm des relationalen Datenbankschemas ist im Anhang aufgeführt [[> Siehe Relationales Datenbankschema, S. 104](#)].



Werke zu Künstler_innen

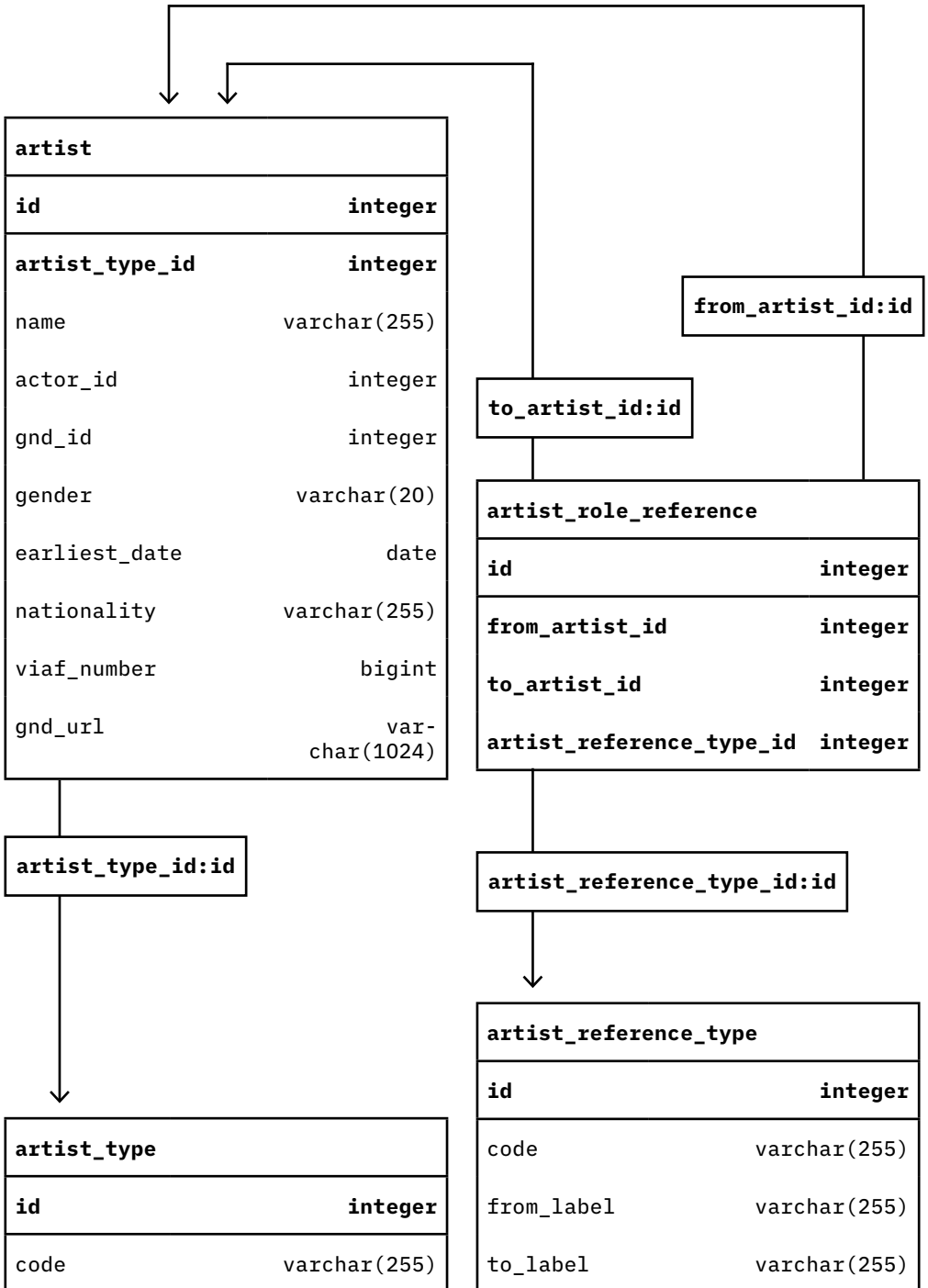
Die Beziehung von Werken zu Künstler_innen wird über eine Rolle »medium_role« beschrieben. Die zugrunde liegenden Rollen werden im TMS-System eingepflegt und über den LIDO Export bereitgestellt.

Die im Projekt verwendeten Rollen sind: Künstler_innen, Musik, Herausgeber_innen, Produzent_innen, Beteiligte Personen, Beteiligte Institutionen, Musiker_innen.

[> Beziehungen von Werken zu Künstler_innen] zeigt die technische Darstellung der Beziehung von Medien zu Künstler_innen in einer Rolle über die Tabelle »medium_artist_role«, die Fremdschlüssel zu den anderen drei Entitäten aufweist. Somit können beliebig viele Künstler_innen einer beliebigen Menge an Medien in verschiedenen Rollen zugeordnet werden.

| artist | |
|-----------------------|----------------|
| id | integer |
| artist_type_id | integer |
| name | varchar(255) |
| actor_id | integer |
| gnd_id | integer |
| gender | varchar(20) |
| earliest_date | date |
| nationality | varchar(255) |
| viaf_number | bigint |
| gnd_url | varchar(1024) |

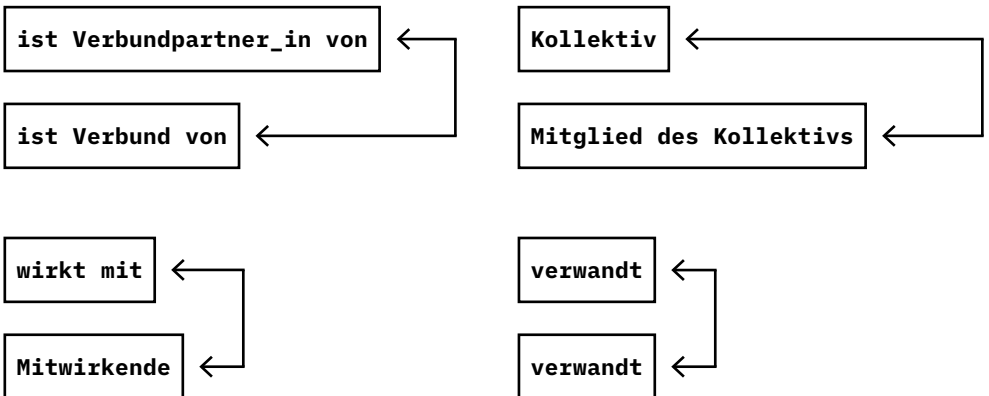
| medium_role | |
|--------------------|----------------|
| id | integer |
| code | varchar(255) |
| label | varchar(255) |

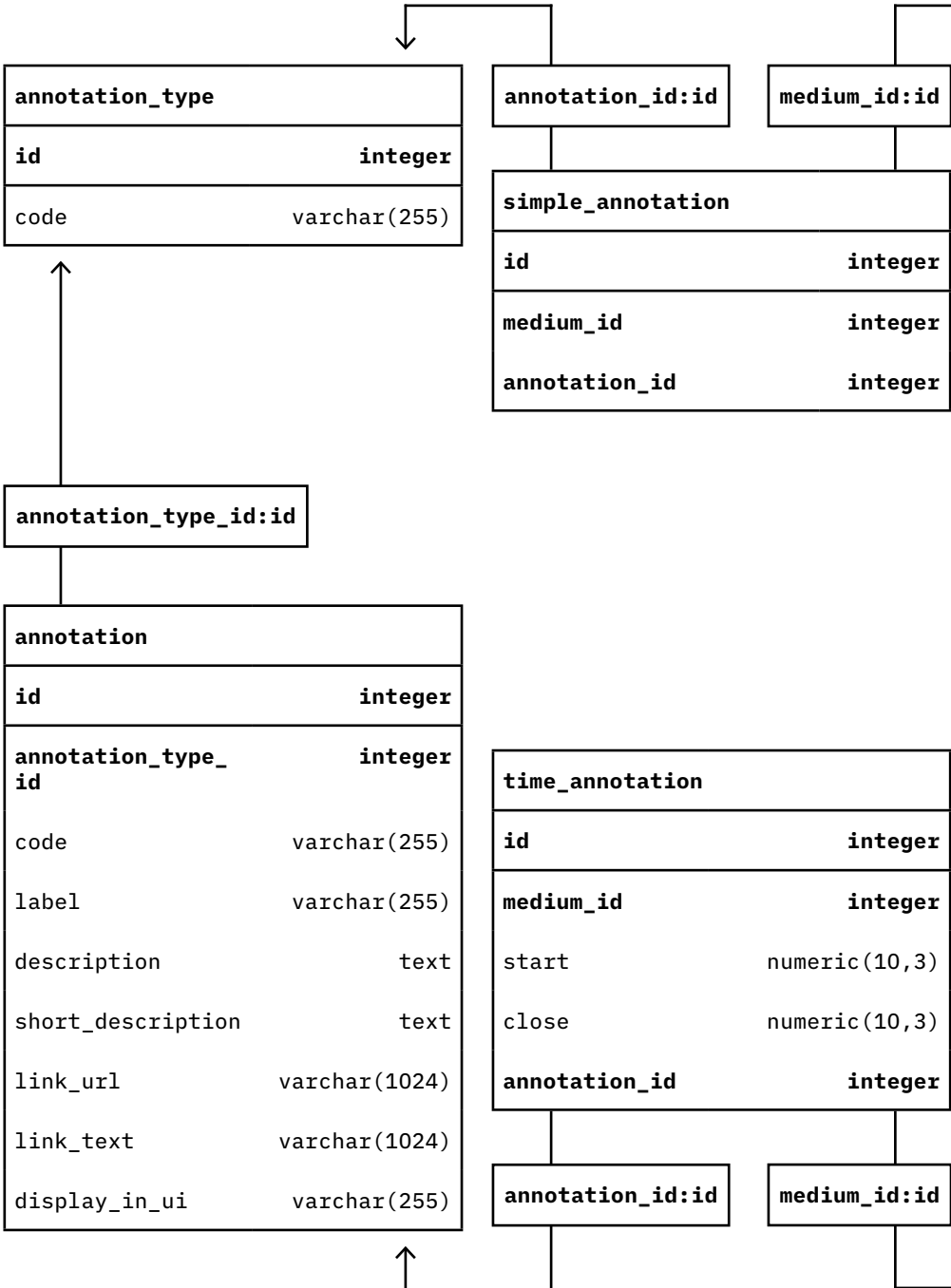


»Künstler zu Künstlern«

Die Entität der Künstler_innen wird zunächst durch einen Typus »artist_type« konkretisiert. Als Typen existieren Personen sowie Institutionen, wie Kollektive und Duos. Weiterhin können Künstler_innen auch zueinander in Beziehung stehen, was durch die Tabelle »artist_reference« abgebildet wird. Die Beziehung kann hierbei weiterhin durch einen »artist_reference_type« klassifiziert werden, wie die [> Beziehungen von Künstler_innen zueinander] zeigt.

Die Beziehung der Künstler_innen zueinander ist bidirektional, je nach Blickrichtung kann diese jedoch unterschiedlich bezeichnet werden. Die folgende Grafik listet die Beziehungstypen zwischen Künstler_innen auf:



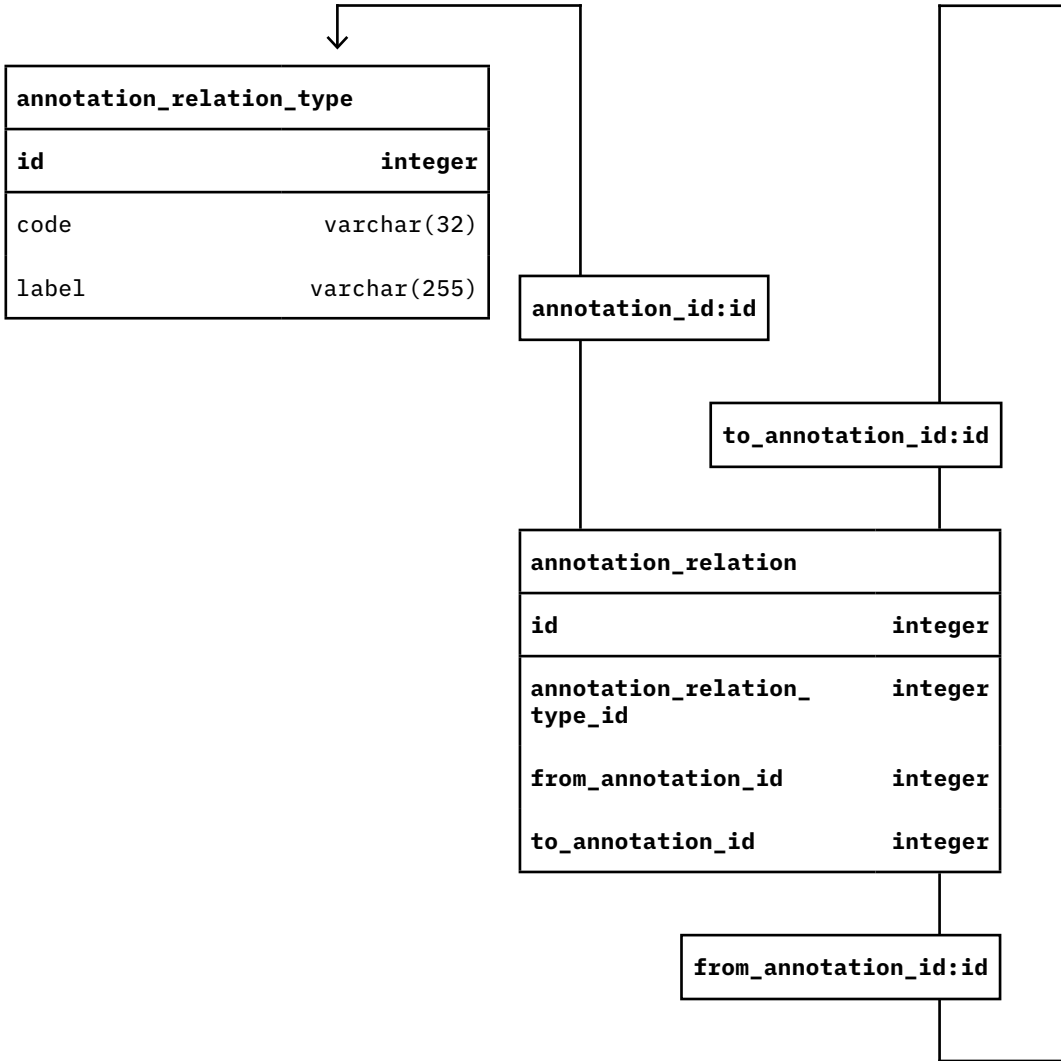


Werke zu Annotationen

Annotationen sind ebenfalls durch eine Typ-Deklaration »annotation_type« konkretisiert. Konkrete Ausprägungen dieses Annotations-typs sind »reguläre« und »zeitbasierte« Annotationen. Äquivalent zu den Annotationstypen ist auch eine Beziehung zum Medium möglich, die zusätzliche Metadaten für die Beziehung enthalten kann.

In [> Beziehungen von Annotationen zu Werken] sind die konkreten Beziehungstabellen »simple_annotation« für die einfachen Annotationen sowie »time_annotation« für die zeitbasierten Annotationen aufgeführt. Während es sich bei den einfachen Annotations-Beziehungen um reine Zuordnungen mit den Zuständen »zugeordnet« und »nicht zugeordnet« handelt, verfügen die zeitbasierten Annotationen über zusätzliche Meta-informationen zur Abbildung von Start- und Endzeit innerhalb des Mediums. Hierdurch wird eine zeitliche Verschlagwortung ermöglicht, die Rückschlüsse über die Macharten von Medien zulässt.

| medium | |
|-------------------------|----------------|
| id | integer |
| country_id | integer |
| filename | varchar(1024) |
| filetype | varchar(4) |
| filesize | bigint |
| title | varchar(255) |
| production_year | integer |
| materials_tech | varchar(255) |
| materials_color | varchar(255) |
| lido_rec_id | varchar(255) |
| object_ published_id | varchar(1024) |
| audio_track | varchar(255) |
| publish_indicator | varchar(255) |
| isil_id | varchar(255) |
| imai_work_id | varchar(255) |
| short_description | text |
| duration | bigint |
| description | text |



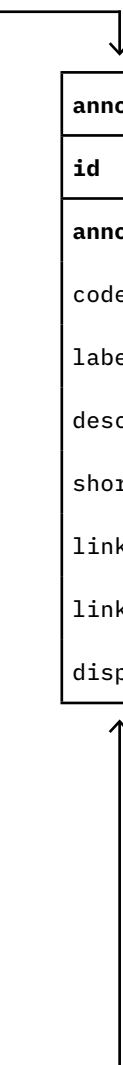
Annotationen zu Annotationen

Neben der Beziehung der Annotationen zu Medien (Tagging) sind auch Annotationen selbst untereinander verknüpft. Durch die Beziehung der Annotationen zueinander wird der Sprachraum definiert, welcher für die semantische Verschlagwortung des Online-Katalogs entwickelt wurde.

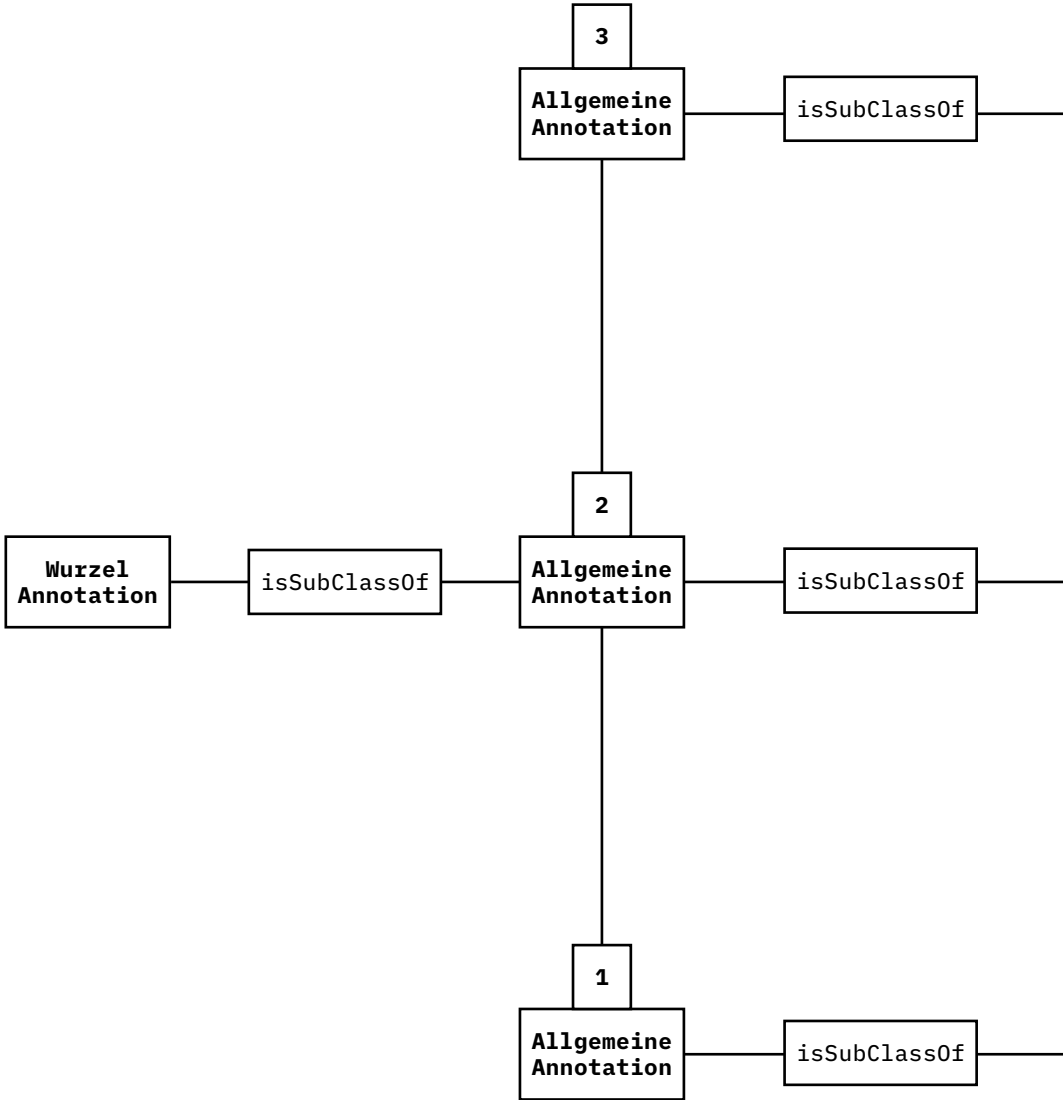
Ähnlich wie bei den Beziehungen von Künstler_innen zueinander handelt es sich auch hier um eine bidirektionale Beziehung, die ebenfalls je nach Blickrichtung eine andere Bedeutung erhält. Aus der Menge aller Annotations-Beziehungen ergibt sich somit ein sogenannter Wurzelbaum. Der Wurzelknoten ist hierbei die allgemeinste Form der Annotation, der generische Begriff Annotation als solches. Je tiefer im Baum eine Annotation verortet ist, desto spezifischer der Begriff.

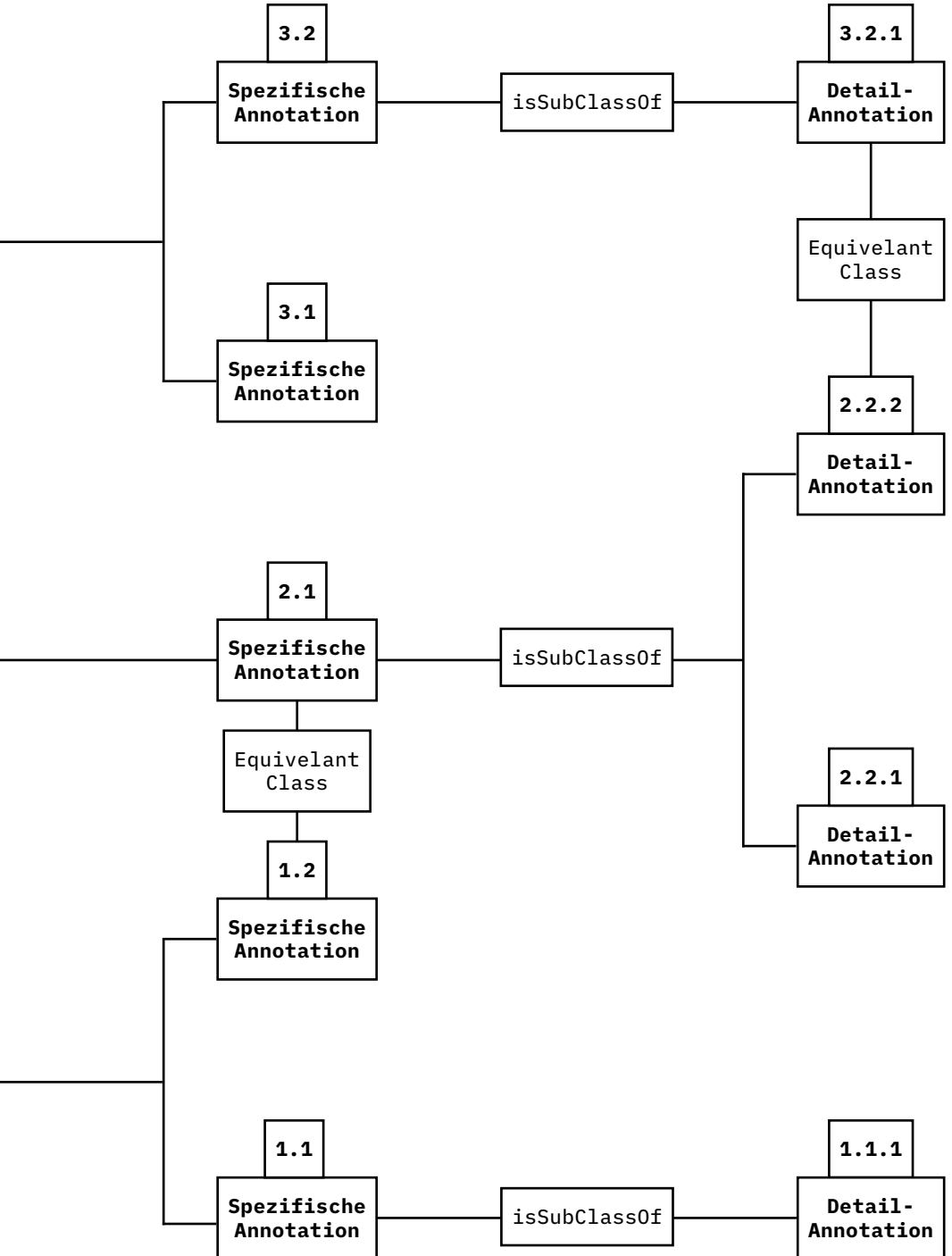
[> Beziehungen von Annotationen zueinander] zeigt die technische Darstellung der Annotationen in der Datenbank. Die Tabelle »annotation« beinhaltet die Informationen zum Schlagwort. In der Tabelle »annotation_relation« werden zwei Annotationen miteinander in Beziehung gesetzt. Für die Beziehung gilt ein in der Tabelle »annotation_relation_type« hinterlegter Beziehungstyp. Es werden aktuell zwei Beziehungstypen angewandt: isSubClassOf, was eine Eltern-Kind-Beziehung beschreibt, sowie equivalentClass, was eine allgemeine Ähnlichkeit definiert.

[> Exemplarische Darstellung der Annotationen, S. 60] zeigt exemplarisch einen möglichen Annotations-Baum, der durch diese beiden Beziehungstypen abgebildet werden kann.



| annotation | |
|---------------------------|----------------|
| id | integer |
| annotation_type_id | integer |
| code | varchar(255) |
| label | varchar(255) |
| description | text |
| short_description | text |
| link_url | varchar(1024) |
| link_text | varchar(1024) |
| display_in_ui | varchar(255) |





| Komponente | Technologie | Beschreibung |
|-------------------------|------------------------|--|
| Middleware | PHP/Symfony | Die Middleware konsolidiert Daten aus verschiedenen Datenquellen und stellt sie anderen Komponenten zur Verfügung (Data-Provider). Hauptaufgabe ist die Verarbeitung verschiedener Datenformate und Konvertierung in andere Formate. Vor der Konvertierung in andere Formate werden die Daten in einer zentralen relationalen Datenbank (PostgreSQL) abgelegt, um deren Integrität zu gewährleisten. |
| Webservice-API | PHP/Symfony | Der REST-konforme Webservice stellt eine Programmierschnittstelle für externe Applikationen bereit. Der Webservice ist eine technische Schnittstelle, die von verschiedenen Komponenten verwendet werden kann, um die Inhalte zu visualisieren. |
| Semantische Such-Engine | Apache Solr | Erfasst die textuellen Inhalte und legt diese in einem speziell für Volltext-Suchen optimierten Suchindex ab. Ermöglicht eine hoch performante Abfrage von Suchergebnissen zu textuellen Sucheingaben unter Berücksichtigung sprachlicher Merkmale wie Wortstambildung (Stemming), Stoppwörtern und Synonymen. |
| Redaktions-system | Drupal | Redaktionssystem für die Pflege und die Ausspielung der Webinhalte sowie die Einbindung der Such-Applikation. |
| Such-Applikation | Javascript/ ReactJS | Visuelle Umsetzung der Volltext-Suche und verschiedener Widgets zur Darstellung von Inhalten mit semantischer Ähnlichkeit. |

Technische Umsetzung – Software und System-Architektur

Für die Implementierung des Video-Archivs wurden verschiedene Software-Komponenten konzipiert und umgesetzt, die im Folgenden genannt und deren Kernaufgaben beschrieben werden [> Komponenten der Systemarchitektur]. Anschließend wird deren Interaktion skizziert und der Datenfluss visualisiert.

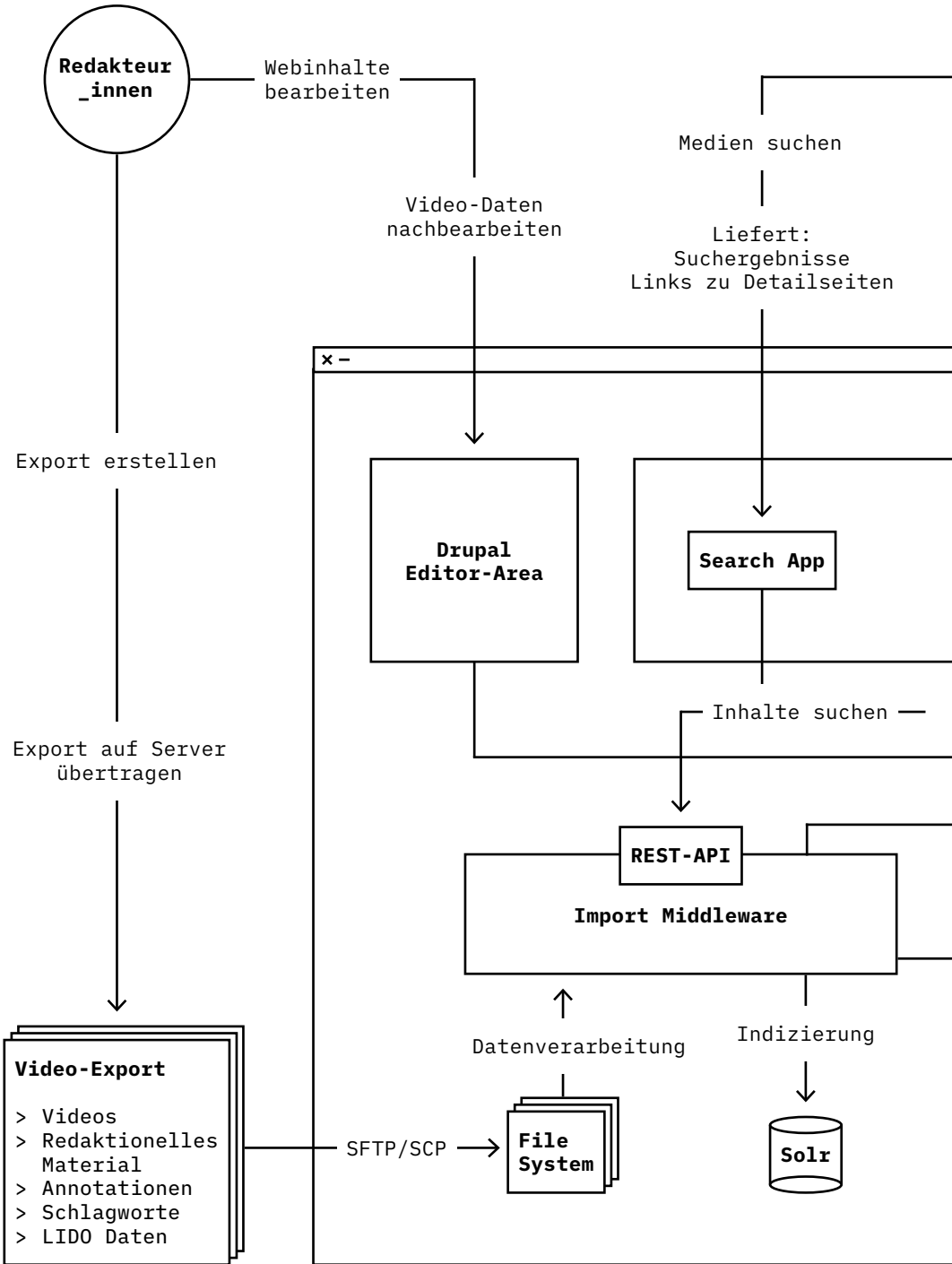
[> Interaktion der Software-Komponenten und Akteur_innen, S. 64] zeigt die einzelnen Software Komponenten in einem Komponenten-Diagramm. Weiterhin werden deren Interaktionen zueinander sowie zu den beteiligten Akteur_innen dargestellt.

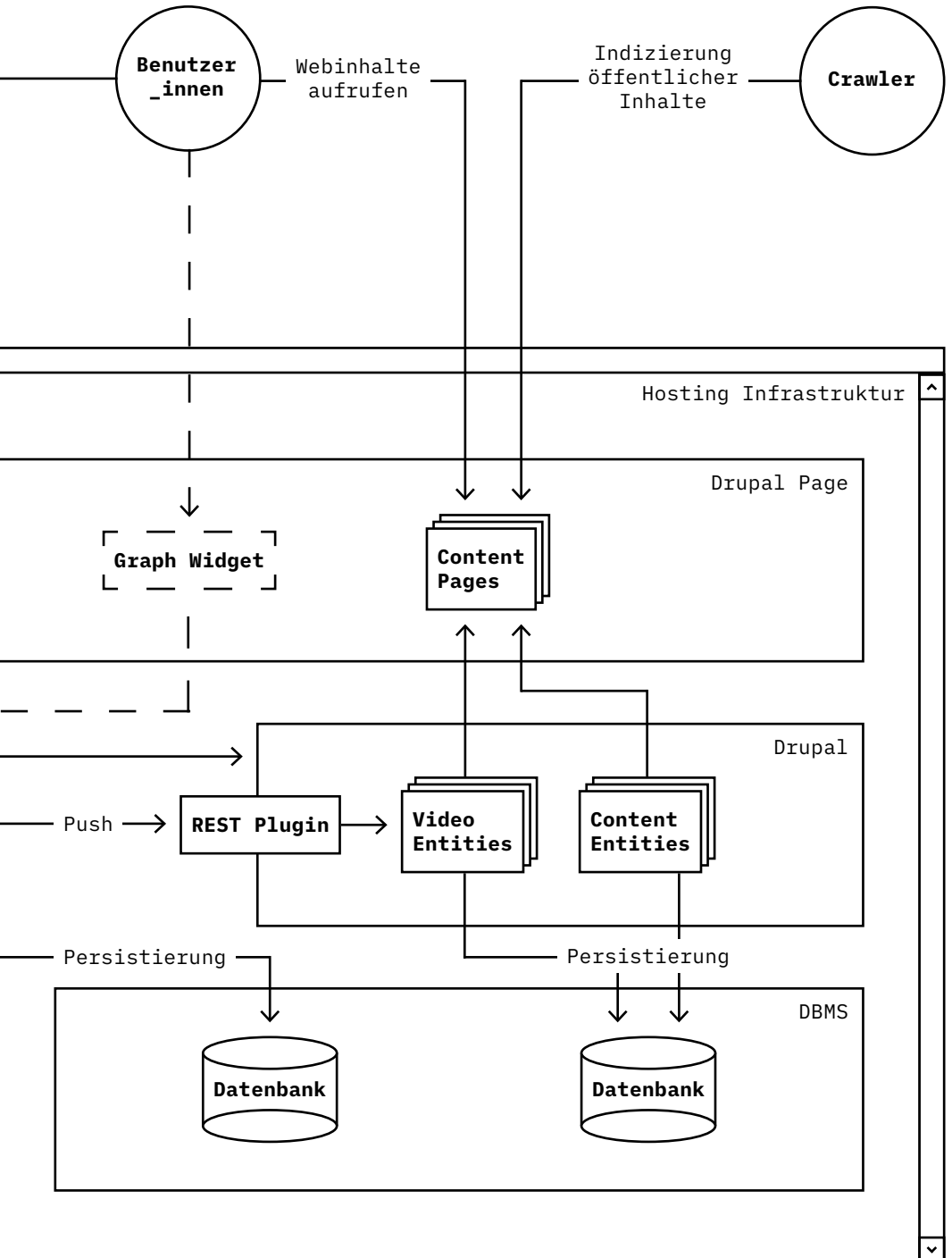
Der Datenfluss startet bei den Redakteur_innen, die für die Erstellung der Inhalte zuständig sind. Die Redakteur_innen schaffen die Inhalte und Metadaten, die im Abschnitt [> Datenquellen, -strukturen und Begrifflichkeiten, S. 51] beschrieben sind und stellen diese in Form eines Datenexports der Middleware bereit. Die Middleware verarbeitet die verschiedenen Datenformate und bereitet diese algorithmisch auf. Hierbei werden neben einer technischen Aufbereitung auch inhaltliche Eingriffe an den Daten vorgenommen, um diese für den Benutzer optimiert darzustellen. Beispielsweise werden die verwendeten Material-Techniken inhaltlich anhand bestimmter textueller Auszeichnungen konsolidiert und für die Nutzer_innen zusammengefasst. Weiterhin findet eine Integritätsprüfung der Inhalte statt. Beim Erzeugen von Beziehungen zwischen Entitäten wird mittels Fremdschlüsseln und Eindeutigkeits-Indizes sichergestellt, dass alle Entitäten vorhanden sowie vollständig und damit integer sind.

Die Middleware leitet die relevanten Daten für die Suche anschließend in aufbereiteter Form an die Such-Engine Solr weiter.

Hier werden die Medien sowie deren für die Suche relevanten Inhalte abgelegt. Hierbei werden zwei Arten von Informationen berücksichtigt: Daten, die für die Volltext-Suche relevant sind sowie Daten, die für die Filterung von Suchergebnissen relevant sind. Die Volltext-relevanten Inhalte wirken sich auf das sogenannte Scoring aus, also auf die Sortierung der Suchergebnisse, während sich die Filter-relevanten Daten auf die Einschränkung der Ergebnismenge beziehen. Die beiden Inhaltstypen schließen sich gegenseitig nicht aus, so dass auf einem Feld sowohl inhaltlich als auch per Filter operiert werden kann. Die Middleware leitet die Informationen an das Redaktionssystem Drupal weiter. Dort wird die Untermenge an Informationen abgelegt, die für die Präsentation benötigt werden. Dies beinhaltet die Medien, Künstler_innen sowie die Annotationen. Die komplexen Beziehungen der Entitäten hingegen werden hier nicht übertragen. Drupal enthält zudem weitere Webinhalte, welche von den Redakteur_innen der Stiftung imai gepflegt werden können.

Die dritte Schnittstelle der Middleware ist die Webservice REST-API. Diese verwendet, je nach Funktion des Webservice-Endpunkts, Informationen direkt aus der Datenbank oder aus dem Suchindex. Im Gegensatz zu den anderen Konsumenten der Middleware werden die Daten hier nicht weiter gespeichert, sondern zur Laufzeit abgefragt. Die Such-Applikation ist die letzte beteiligte Komponente in der Prozesskette des Datenflusses. Sie stellt die visuelle Oberfläche für die Benutzer_innen bereit. Hierzu konsumiert sie den Webservice per REST-API, übermittelt Anfragen der Benutzer_innen und stellt die Ergebnisse als Webinhalt dar. Die Such-Applikation besteht aus verschiedenen grafischen Elementen, um mit den Benutzer_innen zu interagieren.





Suchalgorithmus und semantische Ähnlichkeit

Das Such-Widget ist das zentrale Element bei der Suche nach Medien. Es besteht aus einer Such-Eingabe, einer Filter-Navigation sowie einer Ergebnisübersicht. [> Screenshot, Such-Widget] zeigt die Darstellung des Such-Widgets als Beispiel einer exemplarischen Verwendung der Suche. Über das Sucheingabe-Feld können Medien anhand ihres Volltext-Index aufgefunden werden. Für die Bewertung des Suchergebnisses verwendet die Such-Engine verschiedene Kriterien, um einen Score-Wert für das jeweilige Ergebnis zu ermitteln. Die Ergebnisse werden immer anhand ihres Score-Werts sortiert ausgegeben. Wird ohne Suchbegriff gesucht, erhalten somit alle Ergebnisse den einheitlichen Score-Wert 1 und werden in zufälliger Reihenfolge ausgegeben. Der Score Wert richtet sich nach verschiedenen Kriterien. So werden Suchtreffer in längeren Texten weniger hoch bewertet als in kurzen Texten. Weiterhin spielt ein Treffer des genauen Wortlauts oder nur eines Teiltreffers eine Rolle. Bei mehreren Suchbegriffen wird zudem eine inhaltliche Nähe der Begriffe innerhalb eines Textes positiv im Score-Wert berücksichtigt. Außerdem wurden Suchtreffer einzelner Felder mittels des Query-Boosting-Mechanismus von Apache Solr explizit höher bewertet.


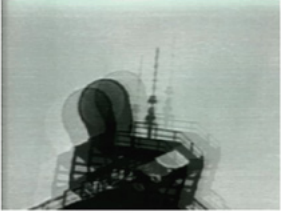
Die Tabelle [> Gewichtungsfaktoren] zeigt die Priorisierung der Suchtreffer anhand der einzelnen Attribute des Mediums. Über die verschiedenen Filter können die Benutzer_innen die Ergebnisse eingrenzen. Filter aus verschiedenen Filter-Facetten (Filter-Kategorien) werden hierbei mit einem logischen AND-Operator verknüpft, es müssen also alle Kriterien erfüllt sein. Mehrere Filter innerhalb einer Filter-Facette werden hingegen mit einem logischen OR-Operator verknüpft, es reicht also, wenn eines der Kriterien erfüllt ist.

The screenshot shows the 'imai' search interface. At the top, there is a search bar containing 'abstrakte Kunst'. Below the search bar, there is a 'FILTER SCHLIESSEN' button. The main content area is titled 'KÜNSTLER*IN' and features a list of artists with a search input field containing 'Ma'. The list includes: ALMY, MAX; GROEBEL, MATTHIAS; HOOYKAAS, MADELON; MAAS, GEORG; MAECK, KLAUS; MARXT, LUKAS; MAI WEEW, KEVIN PAWEL; ODENBACH, MARCEL; SATAKE, MAKI; ST. JAMES, MARTY; VEDDER, MARIA. To the right of the artist list, there are filter options: TITEL, THEMA, STILMITTEL, and JAHR. Below the filters, there are two image thumbnails. The first thumbnail is titled 'BAETHE, HANNO Fairy Tales' and has a 'JAHR' of 1985 and a 'LÄNGE' of 00:23:00. The second thumbnail is partially visible and has a 'JAHR' of 1985 and a 'LÄNGE' of 00:23:00.

FORSCHUNG ▾ VERANSTALTUNGEN ▾ TIMELINE

SUCHEN



18 VIDEOS GEFUNDEN

MCELWEE, VAN
Radlo Island: A Meditation On Japan

Ton

JAHR LÄNGE TON
1997 00:11:40 Mit Ton

| Attribut | Gewichtungsfaktor |
|---|-------------------|
| Titel | x 3.0 |
| Künstler_innen | x 2.0 |
| Verknüpfte Annotationen | x 1.5 |
| Kurzbeschreibung aus TMS | x 1.0 |
| Beschreibung aus redaktionellem Text-Dokument | x 1.0 |

Weitere Elemente der Such-Applikation sind die Ähnlichkeits-Widgets. Diese zeigen den Benutzer_innen verknüpfte Inhalte zu einem Referenz-Inhalt an. Im Rahmen des Projekts wurden drei solcher Widgets mit unterschiedlichen Suchkriterien implementiert: »Andere Werke des Künstlers/der Künstlerin«, »Andere Werke aus der Serie/Reihe« sowie »Ähnliche Videos«. [> Screenshot, Ähnlichkeits-Widgets] zeigt exemplarisch das Widget »Ähnliche Videos«.

Bei den Widgets »Andere Werke des Künstlers/der Künstlerin« sowie »Andere Werke aus der Serie/Reihe« handelt es sich um eine einfache Filterung anhand eines Kriteriums. Das Widget »Andere Werke des Künstlers/der Künstlerin« zeigt andere Medien, an denen die Künstler_innen in einer beliebigen Rolle mitgewirkt haben. Das Widget »Andere Werke aus der Serie/Reihe« zeigt direkt miteinander verknüpfte Medien an, z.B. im Falle von mehrteiligen Werken wie Trilogien oder Serien.

Das Widget »Ähnliche Videos« hingegen führt eine Suche nach semantischen Zusammenhängen zwischen den Werken aus. Als Grundlage für die Erkennung semantischer Ähnlichkeit von Werken werden deren indizierte Attribute »Material«, »Ton«, sowie die verknüpften einfachen und zeitbasierten Annotationen (im Suchfilter als »Thema« und »Stilmittel« bezeichnet) verwendet.

Ergebnis der technischen Umsetzung

Durch die gezielte Analyse, Aufbereitung und Konsolidierung der Inhalte aus den einzelnen Datenquellen wurden Erkenntnisse über die semantischen Zusammenhänge generiert. Durch die Implementierung des Video-Archivs können diese nun auch visuell dargestellt und damit einem Publikum nachvollziehbar präsentiert werden. Eine weitere Feststellung ist, dass die Vollständigkeit der redaktionellen Aufbereitung essenziell ist, um die Möglichkeiten der Suchalgorithmen voll auszuschöpfen. So werden redaktionell gepflegte Inhalte effektiver aufgefunden als solche, die nur mit rudimentären Merkmalen gepflegt sind. Insbesondere die Annotationen spielen hier eine zentrale Rolle. Die aktuell indizierten Medien sind zu ca. 5% mit einfachen Annotationen sowie zu ca. 15% mit zeitbasierten Annotationen verknüpft. Eine Vervollständigung der annotierten Medien wird daher an dieser Stelle empfohlen.

Folgeprojekte sollten zudem weitere innovative Visualisierungsformen der semantischen Zusammenhänge erforschen.

x -

ANDERE VIDEOS DER KÜNSTLERIN / DES KÜNSTLERS

ALMY, MAX
I Love You

JAHR LÄNGE TON
1976 00:05:22 Mit Ton

ALMY, MAX
Modern Marriage

JAHR LÄNGE TON
1979 00:02:00 Mit Ton

ALMY, MAX
The Thinker

JAHR LÄNGE TON
1989 00:07:39 Mit Ton

1 2

ÄHNLICHE VIDEOS

STEINA
Lilith

JAHR LÄNGE TON
1987 00:09:06 Mit Ton

VASULKA, WOODY & STEINA
In The Land Of The Elevator
Girls

JAHR LÄNGE TON
1989 00:09:30 Mit Ton

VEDDER, MARIA
Berlin 21.6.1996

JAHR LÄNGE TON
1996 00:11:13 Mit Ton

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

X -

STIFTUNG imai

ÜBER IMAI · VIDEOS · FORSCHUNG · VERANSTALTUNGEN · TIMELINE

Die Stiftung imai widmet sich der Archivierung, Distribution, Erhaltung und Vermittlung von Videokunst.

Stichwort eingeben, z.B. Künstler*in, Werk, Thema

SUCHEN

© MARIA WEDDER UND VG BILD-KUNST, BONN 2017

MIRIAM GOSSING & LINA SIECKMANN VIDEO VISIONEN DREAMS & MEMORIES VIDEO ONLINE-ARCHIV

Miriam Gossing & Lina Sieckmann The weird and the eerie

Die Ausstellung zeigt aktuelle Arbeiten der Kölner Künstlerinnen Miriam Gossing und Lina Sieckmann



DATUM 11.07.2020 - 13.09.2020
TYP Ausstellung



Weitere Veranstaltungen



Miriam Gossing & Lina Steckmann
The weird and the eerie
Die Ausstellung zeigt aktuelle Arbeiten der Kölner Künstlerinnen Miriam Gossing und Lina Steckmann



Dreams & Memories
Eine Sammlungsausstellung mit Videowerken, die Bezüge zur Fotografie herstellen



Stiftung IMAI zu Gast im HISK
Direktorin Linnea Semmering macht Atelierbesuche und berät Künstler*innen im Stipendienprogramm des Postgraduerteninstituts.

← 1 2 3 4 →

VIDEO BOX 9.4
Exemplare typografischer Gestaltung im Bewegtbild
Kuriert von Birgit Haaska, SK Stiftung Kultur der Sparkasse Köln-Bonn
Zu Gast: Angelika Herbig

Stiftung

Webitearchiv

Newsletter


IMPRESSUM

PRIVACY

FACEBOOK



TWITTER




STÄNDIGE PARTNER




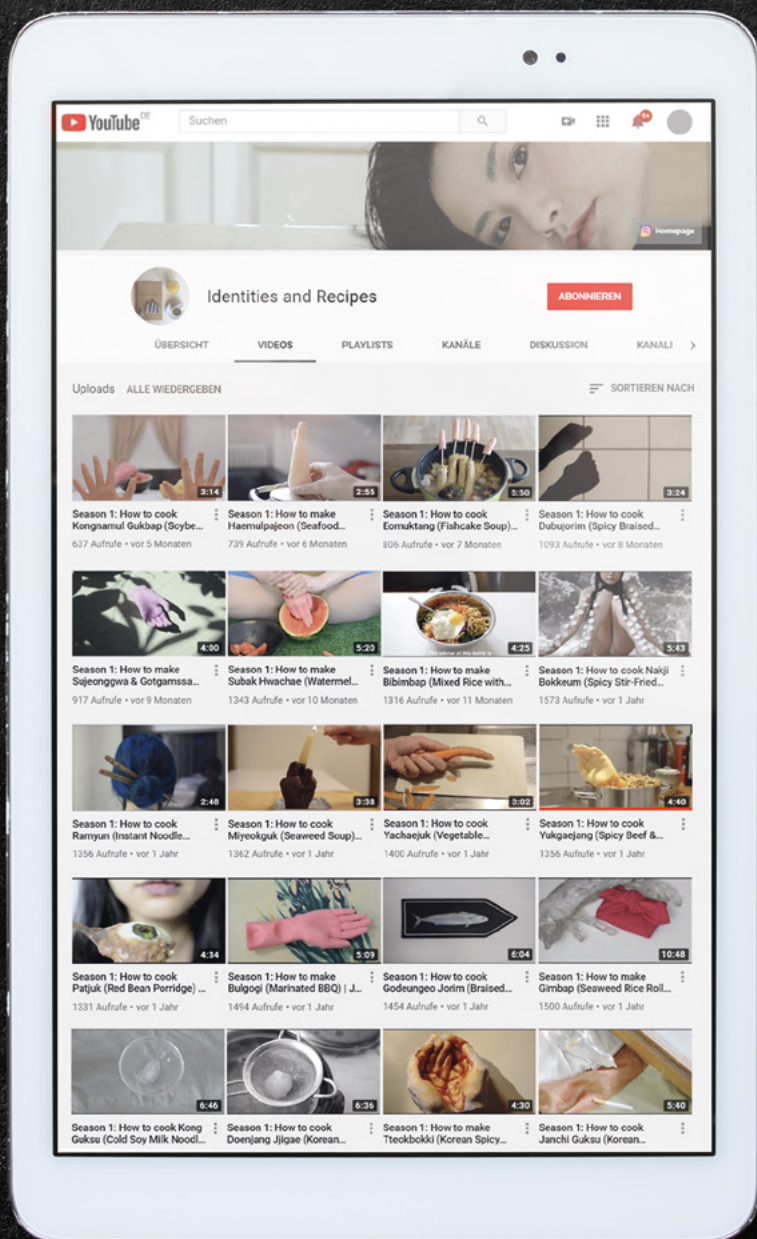
Landeshauptstadt Düsseldorf

PROJEKTPARTNER





Künstlerische Strategien der Videopräsentation im Internet am Beispiel von »Identities and Recipes«

> Darija Šimunović

Welche Strategien verfolgen Künstler_innen, um ihre Videowerke im Internet zu verbreiten und, vielleicht noch wichtiger, zu kontextualisieren? Auf den eigenen Websites der Künstler_innen sind Videos meist nur im Ausschnitt und selten in voller Länge verfügbar. Die Vermittlung und Kontextualisierung der Werke erfolgt in der Regel anhand von Videostills und kurzen Werkbeschreibungen. Videos hingegen werden eher zur Dokumentation des installativen Aufbaus in Ausstellungspräsentationen eingesetzt. Diese Art der Videopräsentation im Internet finden wir auch auf verschiedenen Kanälen kommerzieller Plattformen wie Vimeo, Instagram und anderen, die von Künstler_innen genutzt werden.

In der vorliegenden Fallstudie soll ein eher ungewöhnliches Beispiel der Videoveröffentlichung im Internet vorgestellt werden. Interessant ist dabei, dass die Werke in einem YouTube-Kanal in voller Länge für jede_n verfügbar sind, aber auch ihre parallele Auf-

nahme ins Programm der Stiftung imai.⁴⁹ Denn im Unterschied zu YouTube stellt die Medienkunststiftung – auch durch die Annotation und Verschlagwortung der Werke in ihrem Video Online-Archiv – einen kunstwissenschaftlichen Kontext für die Werke her. Doch die Übertragung eines YouTube-Kanals ins Online-Archiv der Stiftung imai setzt das Verständnis der künstlerischen Strategie der YouTube-Veröffentlichung voraus. Darauf soll im Folgenden eingegangen werden.

Ende 2019 wurden einzelne Videowerke aus der Reihe »Identities and Recipes« der Düsseldorfer Künstlerin Ji Su Kang-Gatto ins Programm der Stiftung imai aufgenommen. Die Reihe besteht aus 24 Videos, die die Künstlerin im monatlichen Rhythmus zwischen Januar 2018 und Dezember 2019 auf YouTube veröffentlichte.⁵⁰ Die Werke entstanden im Rahmen des postgradualen Studiums von Kang-Gatto an der Kunsthochschule für Medien (KHM) in Köln.

In »Identities and Recipes« ergründet die in Südkorea geborene und in Deutschland aufgewachsene Künstlerin ihre hybride kulturelle Identität anhand von persönlichen Erinnerungen und traditionellen Kochrezepten. In Anlehnung an klassische Kochvideos, die auf YouTube millionenfach angeboten werden, sind die Videos der Reihe mit »How to cook« oder »How to make« und den Namen koreanischer Speisen betitelt. Dies erleichtert zwar ihre Auffindbarkeit auf YouTube, suchte man nach entsprechenden Kochrezepten. Aber generiert der Algorithmus von YouTube auch andere Verweise, die dem künstlerischen Inhalt der Videos besser gerecht werden?

Welche Strategie verfolgt Ji Su Kang-Gatto, wenn sie die Werke in voller Länge online stellt? Welches Publikum kann die Künstlerin durch die Veröffentlichung auf YouTube erreichen? Warum hat sie diese Plattform gewählt, und nicht beispielsweise Vimeo, ein werbefreies Onlineportal für Videos, das inzwischen von vielen Künstler_innen für die Promotion ihrer Werke genutzt wird? Wie wirkt sich die YouTube-Veröffentlichung auf kommerzielle Verwertung der Videowerke aus, die auf dem Kunstmarkt vorwiegend in limitierten Auflagen zu finden sind? Und schließlich: Wie kann das künstlerische Konzept der YouTube-Reihe im Video Online-Archiv der Stiftung imai abgebildet werden?

Gewöhnlich ist YouTube keine Plattform für professionell produzierte Videokunst. Die sogenannten Official Artist Channels sind Musiker_innen vorbehalten und promoten entsprechende Musikclips.⁵¹ Wir finden zwar auf YouTube einige Kopien künstlerischer Videowerke, deren Herkunft und die somit Frage nach der autorisierten, originalgetreuen Wiedergabe aber meist unklar ist, so dass sie keine verifizierten Quellen darstellen.⁵² Hingegen können Ausstellungs-dokumentationen, die von Privatpersonen aufgenommen wurden, wie abgefilmte

Videoinstallationen, Informationen zur Ausstellungsgeschichte der Werke liefern.

Zum Konzept der YouTube-Reihe sagt Ji Su Kang-Gatto: »Ich mag es, wenn Kunst flexibel sein kann, weil das zeitgenössischer ist.«⁵³ Es werde auch ein Langfilm als Zusammenschnitt aller 24 Werke der Reihe entstehen, wobei einzelne Videos tagebuchartig mit der Einblendung des Monats ihrer Entstehung eingeleitet werden. Mit der Flexibilität der Kunst meint Ji Su Kang-Gatto nicht nur die Art der Verbreitung, die außerhalb der Festival- und Ausstellungspräsentationen auch online stattfinden kann, sondern auch, dass verschiedene Versionen des Werkes in unterschiedlicher Präsentationsweise möglich sind. So entwickelte sie für die Reihe diverse Formen der Präsentation, unter anderem die Leinwand-Projektion, die Bildschirmpräsentation, den installativen Aufbau mit Tablets und die Kinoprojektion. Die Tonwiedergabe erfolgt dabei entweder über Kopfhörer oder mittels Lautsprecher.

2019 zeigte die Künstlerin im Rahmen des Rundgangs an der KHM in Köln die Videos »How to make Subak Hwachae (Watermelon Punch)« und »How to cook Yukgaejang (Spicy Beef & Vegetable Stew)« auf Tablets, für die sie spezielle Silikonhüllen anfertigte. Der Ton lief über Kopfhörer, für die sie Halterungen in Fingerform, ebenfalls aus Silikon, erstellte. Da die Silikonplastiken ein wiederholtes Motiv in den Videowerken der Reihe »Identities and Recipes« sind, kann die Einbindung solcher Objekte in die Ausstellungspräsentation als eine Bestrebung der Künstlerin gedeutet werden, die Grenze zwischen der immateriellen Präsentation im Internet und der räumlichen Präsentation unscharf werden zu lassen.

Die YouTube-Reihe »Identities and Recipes« wurde von Ji Su Kang-Gatto der Kategorie Film & Animation zugeordnet⁵⁴,





die hauptsächlich Trailer für Filme und Serien enthält und – wie die anderen Themenkanäle auch – »automatisch über das Videoerkennungssystem von YouTube erzeugt«⁵⁵ wurde. Doch welchen Einfluss kann die Künstlerin auf die Auffindbarkeit ihrer Videos nehmen? Im Allgemeinen haben Videohersteller_innen, sogenannte »Creators«, keine Möglichkeit, die Funktionsweise der hochkomplexen YouTube-Algorithmen derart zu verstehen, als dass Manipulationen möglich wären. Da die Plattform aber darauf angewiesen ist, durch ansprechende Inhalte möglichst viele Zuschauer_innen zu erreichen, um somit ihre Werbeaufnahmen zu steigern, stellt YouTube in seiner »Creator Academy« verschiedene Tipps für professionelle Hersteller_innen zusammen: »Anstatt dich zu fragen, was unser Algorithmus mag, solltest du dich also eher darauf konzentrieren, was bei deinen Zuschauern gut ankommt.«⁵⁶ Neben der Auswahl der richtigen Kategorie und der strategisch gewählten Betitelung sei demnach vor allem die gezielte und vollständige Verschlagwortung der Videos hilfreich, um die Sichtbarkeit der Clips zu steigern. YouTube erklärt: »Suchergebnisse sind keine Liste der bei einer bestimmten Suchanfrage am häufigsten angesehenen Videos.«⁵⁷

Kann der Algorithmus von YouTube so »angeregt« werden, dass kunstinteressierte Zuschauer_innen erreicht werden? Ji Su Kang-Gatto dazu: »Bei YouTube finde ich den Moment des Kontrollverlustes spannend, weil ich nicht beeinflussen kann, wie die Werke kontextualisiert werden.«⁵⁸ Die von YouTube algorithmisch erzeugte Kontextualisierung von »Identities and Recipes« ist vielfältig und manchmal überraschend. Die Verweise auf ähnliche Videos führen zwar in der Regel zu den Videos, die der traditionellen koreanischen Küche gewidmet sind, aber auch zu anderen Kanälen, die auf kreative Weise verschiedene Genres vermengen. So werden auf dem vorgeschlagenen Kanal

»Binging with Babish«, den über sechs Millionen YouTube-Nutzer_innen abonniert haben,⁵⁹ Speisen nachgekocht, die wir aus populären Filmen kennen. Allerdings lassen sich keine Belege dafür finden, dass auch auf andere künstlerische Videowerke verwiesen wird. Es ist fraglich, ob der Algorithmus von YouTube künstlerische Inhalte in irgendeiner Form »erkennen« oder zumindest so zuordnen kann, dass weitere passende Verweise (auf andere Künstler_innen, ähnliche Ausdrucksmittel, verwandte Inhalte etc.) generiert werden. Dafür müssten künstlerische Videos in der YouTube-Kategorie Film & Animation entsprechend verschlagwortet werden – beispielsweise als Medienkunst. Wenn dem Beispiel von Ji Su Kang-Gatto weitere Künstler_innen folgten, könnte in Zukunft eine neue, passendere Kategorie automatisch von YouTube erstellt werden.

Welche Strategie hat die Künstlerin verfolgt, um die Sichtbarkeit ihrer Videos zu steigern? Fast zwei Monate nach der Veröffentlichung des letzten Videos der Reihe »Identities and Recipes«, am 11. Februar 2020, zeigt die automatisch ermittelte Kanalstatistik 26.838 Aufrufe an.⁶⁰ Ji Su Kang-Gatto kommentiert: »Ich habe mich auf die Kunst und die Regelmäßigkeit der Videoveröffentlichung konzentriert, und nicht darauf, viele Follower zu haben.«⁶¹ Gleichwohl hat die Künstlerin versucht, bei der Verschlagwortung einzelner Videos aussagekräftige Begriffe zu wählen und auch auf die Mehrsprachigkeit der Eingabe (Koreanisch und Englisch) geachtet, um möglichst viele Zuschauer_innen zu erreichen. Laut Kang-Gatto sind die von ihr gewählten Schlagwörter konkrete Begriffe, die direkte Verweise erlauben, so beispielsweise die Zutatenliste für die Speise. Andererseits können durch die Wahl der allgemeineren Begriffe und durch thematische Bezüge indirekte Verbindungen und Querverweise zu anderen YouTube-Videos gebildet werden. So hat die Künstlerin

das Video »How to cook Patjuk (Red Bean Porridge)« unter anderem mit »ghost« und »traditional Korean« verschlagwortet. Es handelt sich um eine Speise, die man in Korea traditionell am Tag der Wintersonnenwende zubereitet, um böse Geister zu vertreiben.⁶²

Wichtig ist auch, die Motivation der Künstlerin zu verstehen, ihre Werke in voller Länge auf YouTube hochzuladen. Sich mit YouTube als einem Phänomen unserer Zeit künstlerisch zu beschäftigen, liege nahe, so Ji Su Kang-Gatto, auch wenn es »wie das Fernsehen, nicht explizit eine Plattform für Kunst« sei.⁶³ Während sich frühere Generationen von Künstler_innen kritisch mit der Ästhetik und Medialität des Fernsehens auseinandersetzten, greifen Künstler_innen wie Ji Su Kang-Gatto heute verschiedene mediale Aspekte von YouTube auf. Es gehe ihr darum, individuelle Erfahrungen mit vielen zu teilen und den Spannungsmoment zwischen Privatheit und Öffentlichkeit künstlerisch zu nutzen.⁶⁴ Die Aufnahmen fanden in privaten Räumen statt, meist in der Küche der Künstlerin. Vor der Entstehung der Reihe habe sie viele Koch-Tutorials auf YouTube angeschaut und sich auf diese Weise die Zubereitung koreanischer Gerichte selbst beigebracht. In Korea seien solche Online-Tutorials und Kochsendungen im Fernsehen sowie Kochwettbewerbe sehr beliebt und ein Teil der nationalen Kultur.⁶⁵ In Anlehnung daran wird in den Videos der Reihe »Identities and Recipes« eine Zutatenliste eingeblendet und auch die Dramaturgie von Kochvideos befolgt, indem die Künstlerin das von ihr zubereitete Gericht vor der Kamera verspeist. So überrascht es zunächst nicht, dass der Algorithmus von YouTube weitere Kochvideos in der Playlist vorschlägt. Doch Ji Su Kang-Gatto vermittelt nicht das Kochen an sich. In den Videos geht die Künstlerin der Erforschung ihrer eigenen Identität nach und widmet sich der Frage, wie familiäre und gesellschaftliche Prägung unsere Persön-

lichkeit beeinflussen. So handelt das Video »How to cook Yukgaejang (Spicy Beef & Vegetable Stew)« vom Verlust eines nahen Familienangehörigen, der in Korea bestattet wurde, und den Erinnerungen, die durch eine alte Fotografie ausgelöst werden. In »How to cook Yachaejuk (Vegetable Porridge)« thematisiert sie den sexualisierten Rassismus, der ihr als Koreanerin in Deutschland begegnet. Das beliebteste Video der Reihe ist »How to make Chocolate Chapssal Tteok (Korean Chocolate Rice Cake)« mit 1.837 Aufrufen seit Februar 2018.⁶⁶ Zu dem Video schrieb der YouTuber PlasmaWisp einen der wenigen Kommentare, die wir zu »Identities and Recipes« finden: »I like that style. Odd but appealing«. ⁶⁷ Leider wurde die Kommentar-Funktion bisher selten von Zuschauer_innen genutzt⁶⁸, auch wenn YouTube eine gute Möglichkeit für Künstler_innen darstellt, in direkten Kontakt mit dem Publikum zu treten.

Auf welchen weiteren Plattformen finden wir künstlerische Videos? Das 2004 gegründete Onlineportal Vimeo wird inzwischen von vielen Künstler_innen für die Promotion ihrer Werke genutzt, vor allem weil es keine Werbung enthält. Im Gegensatz zu YouTube, wo die Unterscheidung zwischen den »Amateuren« und »Professionals« wenig sinnvoll erscheint,⁶⁹ wird Vimeo mit der künstlerisch anspruchsvollen Video-Produktion im professionellen Kontext assoziiert. Doch künstlerische Videowerke werden dort vorrangig archiviert und verwaltet, beispielweise um den Kurator_innen, Galerien und potentiellen Käufer_innen einen passwortgeschützten Zugriff für die Sichtung der Werke zu ermöglichen. In der Regel reichen Künstler_innen neue Werke frühzeitig bei Filmfestivals ein, um entsprechendes Fachpublikum zu erreichen. Parallel sind sie im Ausschnitt oder als Trailer – beispielsweise im eigenen Vimeo-Kanal oder auf der Website des/der Künstler_in – online abrufbar.

Daher ist das Konzept von Ji Su Kang-Gatto, die Reihe »Identities and Recipes« in voller Länge auf YouTube zugänglich zu machen, eher eine Ausnahme und kann als ein Experiment für neue Wege der Videopräsentation im Internet angesehen werden.

Dabei stellt sich die Frage, welche Auswirkung die Strategie von Kang-Gatto auf die kommerzielle Verwertung ihrer Videowerke hat. Denn seit den 1990ern sind Videos auf dem Kunstmarkt vorwiegend in limitierten Auflagen zu finden.⁷⁰ Das Konzept, die Werke in voller Länge und gebührenfrei online zu stellen, läuft schlichtweg den Regeln des Kunstmarktes zuwider. Um dieser Frage nachzugehen, lohnt es sich, einen Blick auf die Online-Archive der internationalen Vertriebe für Videokunst zu werfen. Durch ihre Verleih- und Verkaufsaktivitäten leisten diese Institutionen einen wichtigen Beitrag zur Verbreitung und Vermittlung dieser Kunstform. Dennoch können in den meisten Online-Archiven für Videokunst und experimentellen Film keine Werke in voller Länge gesichtet werden. Meistens stehen Informationen in Textform sowie Videostills bereit, aber keine Bewegtbilder. Eine Ausnahme stellt das Archiv der Stiftung imai dar, in dem das Vertriebsprogramm online abgebildet ist.⁷¹ Einige Institutionen (AV-arkki, Helsinki; LIMA, Amsterdam; V-Tape, Toronto; FILMFORM, Stockholm; Arsenal, Berlin) gewähren auf Anfrage den Zugang zu einem passwortgeschützten Bereich, in dem die Werke aus dem Vertriebsprogramm gesichtet werden können.⁷² Eine Innovation ist das Streaming-Angebot Vithèque von Videographe aus Montreal, das im Rahmen eines Abonnements mehr als 2.000 Videowerke bereitstellt.⁷³ Solche Angebote sind im Bereich Videokunst recht neu und es bleibt abzuwarten, welchen kommerziellen Nutzen sie einbringen können.

Reihe in das Online-Archiv der Stiftung imai einverstanden. Für die Zukunft wäre ein Vergleich der beiden Präsentationen im Internet hinsichtlich der Kontextualisierung, der Auffindbarkeit und der Verschlagwortung der Werke sicherlich aufschlussreich. Auch wäre es interessant zu untersuchen, wie die beiden Angebote vom Publikum angenommen werden, wenn sie parallel laufen. Wird ein kunstinteressiertes Publikum in Zukunft auch über YouTube auf die Reihe aufmerksam? Das Experiment von Ji Su Kang-Gatto geht weiter: Derzeit plant die Künstlerin eine zweite Staffel von »Identities and Recipes«, die ebenfalls auf YouTube veröffentlicht werden soll.

Ji Su Kang-Gatto ist mit der Aufnahme einzelner Videowerke aus ihrer YouTube-

Mitwirkende

> Prof. Dr. phil. Stefan Asmus

absolvierte zunächst eine dreijährige Verwaltungsausbildung und studierte dann Soziologie, Philosophie und Psychologie mit Schwerpunkt Systemtheorie bei Niklas Luhmann in Bielefeld und dem Rechtsphilosophen Walter Kargl in Wuppertal. Nach seinem Abschluss über autopoietische Systeme studierte er im Promotionsstudiengang Kunst, Kommunikationsdesign und Neuere Ästhetik bei Bazon Brock in Wuppertal. Er erhielt die Promotion zum Dr. phil. summa cum laude. Als wissenschaftlicher Mitarbeiter baute Asmus zu Beginn der 90er-Jahre an der Wuppertaler Designfakultät einen eigenständigen Bereich für digitale gestalterische Entwicklungsarbeit auf (Bildgebende Wissenschaften, Wissensdesign und Hypermedia), eine Tätigkeit, die er zunächst in Kassel als Professor für Systemdesign und seit 2001 in Düsseldorf als Professor für Interaktive Systeme fortsetzte. Asmus ist spezialisiert auf die Entwicklung und Gestaltung komplexer digitaler Wissenssysteme und cross-medialer Formate. Sein Forschungsinteresse gilt neben Studien zur Logik und Ästhetik der digitalen Medien der Entwicklung und Fortschreibung einer hypermedial angelegten Gestaltungstheorie auf systemtheoretisch-kybernetischer Basis (Systemtheoretische Ästhetik: Siehe asmus.de). Innerhalb seiner Vorstandstätigkeit im Institut für Medien, Kommunikation und Informationstechnologie (MKI) war er Initiator und Leiter der Arbeitsgruppe FACE, die seit 2002 die Webseiten sowie die digitale Informationsarchitektur der Hochschule Düsseldorf aufgebaut hat. Von 2006 bis 2011 und von 2014 bis 2018 war er amtierender Dekan des Fachbereichs Design der Hochschule Düsseldorf. Stefan Asmus ist Gründungsmitglied und seit 2011 wissenschaftlicher Direktor des institut bild.medien.

> Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey

studierte an der Kunstakademie Düsseldorf Abt. Münster, der Universität Münster und der RWTH Aachen Kunst- und Kunstpädagogik, Erziehungswissenschaft, Soziologie und Kunstgeschichte. Er arbeitete ab 1981 als künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter zunächst an der RWTH Aachen, wo er 1986 mit einer Arbeit über ästhetische Bildung und ästhetische Alltagsproduktion in Jugendkulturen zum Doktor der Erziehungswissenschaften promovierte. Anschließend arbeitete er in gleicher Funktion an der Universität Köln, bevor er 1989 als Professor für Gestaltungslehre an den Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf berufen wurde. Dort arbeitete er bis 2019 mit den Schwerpunkten Bild und Kommunikation, Bewegtbild sowie Illustration. 2011 gründete er das institut bild.medien im Auftrag des Fachbereichs Design und war bis 2019 dessen künstlerischer Direktor. Seit 2019 ist er als Lehrbeauftragter für Bewegtbild und Sound/Digitale Illustration und Animation am Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf tätig. Im Jahre 2019 wurde Reiner Nachtwey in den Vorstand des imai »intermedia art institute« in Düsseldorf berufen. Seit 1979 publiziert und veröffentlicht Reiner Nachtwey als Künstler, Wissenschaftler und Pädagoge seine Arbeit und stellt mit den Schwerpunkten fotografische Bilder, Video, Installation, Künstlerbuch und Zeichnung in zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen national und international aus.

> Dr. phil. Kathrin Tillmanns

studierte nach einer klassischen Ausbildung im Fotografenhandwerk Visuelle Kommunikation an der Hochschule Düsseldorf und Medien- und Kulturwissenschaften an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf im Promotionsstudium. Von 2008 bis 2014 arbeitete sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf in dem Lehr- und Forschungsgebiet Fotografie und Interdisziplinäre Bildkonzepte bei Prof. Gerhard Vormwald. Seit 2015 ist sie wissenschaftlich-künstlerische Mitarbeiterin am institut bild.medien und Teil der Geschäftsführung. 2016 promovierte sie am Institut Medien- und Kulturwissenschaften der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf zum Thema: »Medienästhetik des Schattens: Zur Neubestimmung des Mensch-Technik-Verhältnisses im digitalen Zeitalter«. Ihr Forschungsinteresse wird bestimmt durch technisch erzeugte Bilder wie die Kontexte ihrer Entstehung, Wirkmächtigkeit und Rezeption. Schwerpunkte ihrer künstlerischen Arbeiten sind zunächst fotografische Bilder, sowie die Auseinandersetzung mit der Frage nach ihren Bedingungen, nach Betrachtung und Anschauung, nach Nähe und Distanz, nach ihrer ihnen eigenen besonderen Relationalität und Materialität. Kathrin Tillmanns stellt seit 2003 regelmäßig als Künstlerin aus und lehrt am Fachbereich Design im Bereich Interdisziplinäre Bildkonzepte das Fach Digitale Illustration.

> Prof. Dr. phil. Renate Buschmann

ist Professorin für Digitale Künste und Kulturvermittlung an der Universität Witten/Herdecke. Von 2008 bis 2019 war sie Direktorin der Stiftung imai und dort für das BMBF-Projekt »Video Online-Archiv – erschließen/präsentieren/kommunizieren« verantwortlich. Nach einer Ausbildung zur Tischlerin studierte sie Kunstgeschichte und Archäologie in Köln und Florenz und promovierte an der Universität zu Köln über die »between«-Ausstellungen der Kunsthalle Düsseldorf. Sie war wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Kunsthalle Düsseldorf und an der Kunstakademie Münster und arbeitete als freiberufliche Kuratorin zur Ausstellungsgeschichte, Performancekunst und Fotografie. Während ihrer Tätigkeit bei der Stiftung imai hat sie sich auf die Archivierung, Konservierung und kuratorische Vermittlung von zeitbasierter und digitaler Kunst spezialisiert und mehrere Forschungsprojekte, Tagungen und Ausstellungen dazu durchgeführt. Sie hatte regelmäßig Lehraufträge an Hochschulen in Nordrhein-Westfalen und ist als Referentin international tätig. Von 2015 bis 2018 leitete sie das Forschungsprojekt über »Die Medienkunstagentur 235 Media« und hat dazu 2020 das Buch »Video Visionen. Die Medienkunstagentur 235 Media als Alternative im Kunstmarkt« herausgegeben.

> Lara Perski M.St.

ist Filmwissenschaftlerin. Sie studierte Anglistik und Kunstgeschichte an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und schloss ihren Master in Filmästhetik an der University of Oxford ab. Sie arbeitete mehrere Jahre als freiberufliche Übersetzerin und Redakteurin. Von 2017 bis 2018 war sie an der Philipps-Universität Marburg tätig, wo sie die Organisationsleitung des Marburger Kamerapreises übernahm. Ihre Publikationen widmet sie ästhetischer Evaluation sowie der Philosophie des bewegten Bildes und der Filmkritik. Ihr neuester Artikel ist in der Anthologie »The Films of Aki Kaurismäki«, herausgegeben von Dr. Thomas Austin bei Bloomsbury Academic, zu lesen. Seit April 2020 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Digitale Künste und Kulturvermittlung an der Universität Witten/Herdecke.

> Dipl. Inf. Lenz Lüers

studierte Medieninformatik an der University of Applied Sciences in Bremen, ehe er sich 2010 im Rahmen des EXIST Gründers stipendiums auf die semantische Analyse von strukturierten ortsbezogenen Daten spezialisierte. Seit 2012 berät er Unternehmen bei der Konzeption, Planung und Implementierung komplexer datengetriebener Webanwendungen. Das ZDF unterstützte er 2012 bei der Implementierung einer vollautomatischen semantischen Verschlagwortung ihrer redaktionellen Inhalte auf Basis individueller ontologischer Sprachräume. Von 2014 bis 2016 entwickelte er in Kooperation mit der Kölner Digitalagentur »kernpunkt« den »Communicator« – ein universelles B2B Kommunikationsportal auf Basis einer semantischen Datenbank in sieben Sprachen zur Optimierung der Kommunikation mit Kunden und Partnern. Von 2016 bis 2017 plante und realisierte er im Auftrag der Materna Information & Communications SE ein Retailportal für einen deutschen Automobilhersteller, welches auf Basis einer semantischen Datenstruktur zielgruppen-gerechte Inhalte ausspielt. Seit 2017 coacht er Unternehmen zudem bei der Implementierung agiler Arbeitsmethoden, sowohl für Teams der Softwareentwicklung als auch Teams anderer Gewerke. Im Jahr 2018 gründete er die OYASO GmbH, welche sich der Prozessoptimierung für Unternehmen aus dem Logistikbereich verschrieben hat.

Dipl.-Ing. Werner Majewski

studierte nach einer technisch-wissenschaftlichen Ausbildung zum Chemielaboranten und jahrelanger Tätigkeit im Bereich analytischer Chemie – unter anderem auch in Forschungseinrichtungen – Medientechnik an der Fachhochschule Düsseldorf und erlangte 2004 den Abschluss als Dipl.-Ing. Im Anschluss daran war er über mehrere Semester als Lehrbeauftragter in den Lehrgebieten Elektrotechnik und Informatik tätig. Im Jahr 2007 wurde er beim Zentrum für Medien, Kommunikation und Information (ZMKI) der FH Düsseldorf als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Systemadministrator fest angestellt. Ende 2010 wechselte er zum Fachbereich Design und unterstützte seitdem den Fachbereich in den Belangen Systementwicklung/ Systemadministration, Informatik und Medientechnik. Werner Majewski war aktives Mitglied des institut bild.medien. Seine Aufgabe bestand hier in der Konzeption und Entwicklung interaktiver Systeme unter Verwendung von Open-Source-Software. Eine wichtige Priorität seiner Arbeit bestand in der konsequenten Umsetzung der Grundsätze der Softwareergonomie.

Werner Majewski verstarb im Frühjahr 2018 an den Folgen eines Verkehrsunfalls.

Anna Sophia Schultz M.A.

studierte Kunstgeschichte, Psychologie und Romanistik in Tübingen, Köln und Paris. Nach einem wissenschaftlichen Volontariat bei den Skulptur Projekten 2007 in Münster war sie zunächst zwei Jahre als kuratorische Assistenz am Westfälischen Kunstverein in Münster tätig. Von 2009 bis 2013 konzipierte sie als Kuratorin am Ludwig Forum für Internationale Kunst in Aachen zahlreiche Ausstellungen und Publikationen zur Gegenwartskunst (u.a. Videoarchiv, 2009, Andreas Fogarasi, 2010, Becoming Visible, 2010, Susan Philipsz, 2011, Hyper Real, 2011, Magicgruppe Kulturobjekt, 2012, Michael E. Smith, 2013). Von 2013 bis 2018 war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin und Kuratorin in dem von der VolkswagenStiftung geförderten Forschungsprojekt »Videoarchiv« am Ludwig Forum für Internationale Kunst, das sich der wissenschaftlichen Erschließung und Präsentation der historischen Videobestände des Hauses widmete. In diesem Rahmen konzipierte sie mit Brigitte Franzen auch die Abschlusspublikation zum Projekt »videoarchiv-ludwigforum.de«, die im Sinne einer mediengerechten Darstellung als wissenschaftliche Website angelegt ist. Seit Juli 2018 ist sie Referentin im Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

> Dipl. Des. Katharina Regulski

studierte von 1999 bis 2004 Kommunikationsdesign am Fachbereich Design der Fachhochschule Düsseldorf. Mit der Arbeit »Konzeption und Entwurf eines Lernmittels für Jugendliche in Form eines Computerspiels (Grafikadventure)« erlangte sie den Abschluss als Diplom-Kommunikationsdesignerin. Im Zeitraum von September 2004 bis Dezember 2019 war sie in der Hochschulbibliothek in der Abteilung Informations- und technische Dienste mit den Aufgabenbereichen Corporate Design, Auskunft und Beratung, Social Media und Bestandsaufbau für den Fachbereich Design tätig. Seit 2020 leitet sie die Abteilung Information und Digitale Dienste. Dort ist sie für Öffentlichkeitsarbeit, die Konzeption und Implementierung neuer Beratungs-/ Schulungsangebote und digitale Dienstleistungen verantwortlich. Sie betreut als Teil des Editorial Teams die im Jahr 2004 gegründete Open-Access-Zeitschrift »Journal of Virtual Reality and Broadcasting«. Ihre Begeisterung für aktuelle gesellschaftliche und technische Entwicklungen konnte sie bei der Mitwirkung in innovativen Bibliotheks- und Hochschulprojekten einbringen (z.B. KatalogPlus, FACE, WebRelaunch HSD 2015, Social Media HSD).

Andrea Sigrist B.A.

studiert aktuell im Master Kommunikationsdesign an der Hochschule Düsseldorf und war innerhalb ihres Bachelorstudiums als Tutorin für Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey und Dr. phil. Kathrin Tillmanns tätig. Im Mittelpunkt ihrer Arbeiten stehen audiovisuelle Projekte. Ihre Videos wurden u.a. beim ZEBRA Poetry Film Festival, dem Düsseldorf Photo Weekend, dem Video- und Soundkunstfestival »die digitale düsseldorf« und dem Diffrazioni Multimedia Festival in Florenz gezeigt. Seit 2019 ist sie Teil des »KOLORIT Soundkollektivs«, das jungen

Künstler_innen mit Projekten im Bereich elektroakustische Musik, Ambient Music und Videoprojektionen eine Plattform bietet.

Jonathan Rösen B.A.

schloss im Februar 2020 seinen Bachelor of Arts in Kommunikationsdesign an der Hochschule Düsseldorf ab. Innerhalb seines Studiums war er seit 2016 u.a. für Prof. Mone Schliephack, Prof. Harald Fuchs und Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey als Tutor tätig. Darüber hinaus betreute er von 2018 bis 2020 mit Stephan Kugler das Projekt »Music in Motion«, welches innerhalb des institut bild.medien in Zusammenarbeit mit dem Kulturamt der Stadt Düsseldorf umgesetzt wurde. Den Fokus seiner Arbeit bilden analoge Animationsformen und Experimentalfilme.

Doris Ahlgrimm M.A.

studierte Kommunikationsdesign an der Hochschule Düsseldorf mit Schwerpunkt experimentelles Design. Während ihres Studiums arbeitete sie von 2016 bis 2019 im Fachgebiet »Form, Farbe und Malerei« unter Leitung von Prof. Celia Caturelli als Tutorin. In der Wahlperiode 17/18 war sie in gewählter Funktion Mitglied des Fachbereichsrates Design. Seit 2016 ist sie Gründungsmitglied des Hochschulsenders »Paradise-Park« unter Leitung von Prof. Anja Vormann. Dieser ist ausgerichtet auf Designkontexte im Themendreieck von Kommunikation, Digitalisierung und Gesellschaft. Mit Master of Arts schloss sie 2019 ihr Studium ab. Seitdem arbeitet sie als freie Designerin.

Jan Buschmann

studiert, nach einer klassischen Ausbildung als Mediengestalter (Print), Kommunikationsdesign an der Hochschule Düsseldorf. Seit 2015 arbeitet er selbstständig in den Bereichen Film, Fotografie und

in der Produktion von bildbezogenen Print- und Onlinemedien. Dabei kooperiert er mit einem starken Netzwerk aus Gestaltenden und Kunstschaffenden. Neben kommerziellen Arbeiten beschäftigt er sich künstlerisch/forschend mit computergenerierten Bildern und ihren fiktiven Räumen. Die daraus resultierenden Arbeiten verbinden digitale und analoge Techniken und waren bereits in verschiedenen Ausstellungen zu sehen.

Dipl. Inf. Michalis Nicolaides

geboren in Nikosia/Zypern, studierte Informatik an der TU Darmstadt. Er beendete das Studium als Diplom-Informatiker. Im Anschluss arbeitete er mehrere Jahre bei der Fraunhofer Gesellschaft (IPSI) in den Bereichen Information Retrieval und Human-Computer-Interface, sowie bei der Firma Intelligent-Views, wo er die Gruppe für die Prototypenentwicklung führte. In dieser Zeit begann er das Kunststudium an der Universität Mainz, welches er an der Kunstakademie Düsseldorf fortsetzte und als Meisterschüler von Professor Klaus Rinke erfolgreich beendete. Als Video-, Installations- und Performancekünstler nutzt er bevorzugt Techniken aus der Informationstechnik. Er zeigte seine Arbeiten in mehreren Shows und Workshops im In- und Ausland, u.a. in Deutschland, Holland, Zypern, Lettland, Italien, Spanien, China und Korea. Michalis Nicolaides lebt und arbeitet in Düsseldorf.

Eva Philippen B.A.

studiert im Master Kommunikationsdesign an der Hochschule Düsseldorf. Der Fokus ihrer Arbeiten ist die wissenschaftlich-ästhetische Analyse der Frage des Ichs und des Seins in der sich wandelnden, digitalen Gesellschaft. Vor ihrem Studium absolvierte sie eine Ausbildung zur Fachangestellten für Markt- und Sozialforschung und arbeitete als Projektmanagerin in einem innovativen Marktfor-

schungsinstitut. Zu dieser Zeit gründete sie die Künstlergruppe »Lazlo«, die junge Musiker_innen unentgeltlich bei dem Aufbau einer eigenen Identität unterstützt. Mit ihrem Kurzfilm »My Galakto-Phone« schloss sie 2019 den Bachelor of Arts ab. Dieser belegte auf dem Filmfestival »shorts in the box« den ersten Platz.

> Darija Šimunović M.A.

ist eine bosnisch-deutsche Kulturwissenschaftlerin und in der Stiftung imai seit 2010 für die Videokunst-Sammlung und deren Vertrieb verantwortlich. Sie studierte Kunstwissenschaft, Sprache und Kommunikation sowie Kulturinformatik an der Universität Lüneburg. Von 2003 bis 2005 war sie wissenschaftliche Volontärin am Institut für Bildmedien des ZKM – Zentrum für Kunst und Medien in Karlsruhe und parallel als Kunstvermittlerin am dortigen Medienmuseum tätig. Nach weiteren beruflichen Stationen am Hardware MedienKunstVerein (HMKV) in Dortmund und an der Technischen Universität Dortmund nahm sie ihre Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Stiftung imai auf. Im imai und als freiberufliche Kuratorin hat sie zahlreiche Kulturprojekte, Screenings und Kunstausstellungen realisiert. Ihre Publikationen und Forschungen widmet sie unter anderem der Materialität ephemerer Kunstformen und der Geschichte der Videokunst.

milkmonkey GmbH

ist eine Designagentur aus Düsseldorf, mit Fokus auf digitalen Inszenierungen und User Experience. Gemeinsam mit Spezialisten aus Strategie, Consultancy, Design, UX und Development werden aus Projekten neue Erlebnisse geschaffen. milkmonkey ist Teil des FOU ZOO, dem experimentell-künstlerischen Zweig Labor Fou und dem Denklabor für angewandte Designforschung FOUTURE. Die Schwerpunkte sind Data Science und KI.

institut bild.medien

> bildpunktmedien.eu

Das institut bild.medien ist ein wissenschaftlich-künstlerisches Forschungsinstitut der Fakultät Design an der Hochschule Düsseldorf. Es synthetisiert die unterschiedlichen Arbeitsansätze der Lehr- und Forschungsgebiete Hypermedia, Interaktive Systeme, AV-Design, sowie Digitale Animation/Bild und zeitbasierte Medien.

Ziel ist die Durchführung von Forschungs- und Entwicklungsvorhaben in der Schnittstelle von gestalterischer Praxis und theoretischer Reflexion in den Schwerpunktbereichen Bild, Digitalität und Medien.

Konkret liegen die Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte des instituts bild.medien in den Bereichen:

- > der medialen und digitalen Evolution, Konstitution und Ästhetik des Bildes sowie bildgebender Verfahren
- > der Rezeptions- und Wirkungsdimension von Bildwirklichkeiten
- > der Rolle von Bild und Bewegtbild in den Hypermedien
- > der Untersuchung von Bildstrategien zwischen Objekt
- > Raum und Ton
- > der Entwicklung künstlerisch-gestalterischer Produkte und Produktionen im Schnittfeld von animierter Illustration, Video, Installation sowie digitaler Wissensproduktion und Interaktion

Stiftung imai - inter media art institute

> stiftung-imai.de

Die Stiftung imai wurde 2006 gegründet, um in Deutschland eine Institution zu etablieren, die sich der Erhaltung, dem Vertrieb und der Vermittlung von Medienkunst widmet. Auf Initiative der Landeshauptstadt Düsseldorf und der Kölner Medienkunstagentur 235 Media wurde die Stiftung ins Leben gerufen. Mit nachhaltiger Unterstützung der Kunststiftung NRW und der Kulturstiftung der Länder sowie in Kooperation mit dem NRW-Forum und der Stiftung Museum Kunstpalast wurden die umfangreiche Videokunstsammlung und die dazugehörige Vertriebsstruktur, die 235 Media seit den 1980er-Jahren aufgebaut hat, auf die eigenständige, gemeinnützige Stiftung imai übertragen.

Das Archiv der Stiftung imai umfasst ca. 3.000 künstlerisch und dokumentarisch wertvolle Werke, die einen weitgefassten Überblick über die Entwicklung der Video- und Medienkunst geben: von den Pionierinnen und Pionieren der 1960er-Jahre bis in die Gegenwart. Mithilfe einer zweijährigen Förderung durch den Landschaftsverband Rheinland (LVR) wurden bis Ende 2017 rund 1.800 Werke digitalisiert und

langzeitarchiviert. Die Erhaltung von zeitbasierter und digitaler Kunst stellt für alle Institutionen, die diese Kunstform sammeln, eine Herausforderung dar. Die Stiftung imai beteiligt sich mit eigenen Studien, Workshops, Symposien und Veröffentlichungen an der Diskussion und Weiterentwicklung von Lösungsansätzen bei der Konservierung, Restaurierung und Archivierung von Medienkunst.

Das Vertriebsprogramm zählt ebenfalls zu den Aufgabenbereichen der Stiftung, um Medienkünstler_innen zu fördern und ihre Arbeiten für Forschung, Lehre und öffentliche Präsentationen zugänglich zu machen. Annähernd 1.500 audiovisuelle Werke von über 100 internationalen Künstler_innen können über die Stiftung imai ausgeliehen und angekauft werden. So entwickelt sich die Stiftung imai seit Jahren zu einem Zentrum für die Archivierung, Vermittlung und Erforschung von zeitbasierter und digitaler Kunst und stellt deutschlandweit eine einmalige Infrastruktur für Lehre und Forschung, für Kurator_innen und Künstler_innen, und für alle, die sich für Video- und Medienkunst begeistern, bereit.

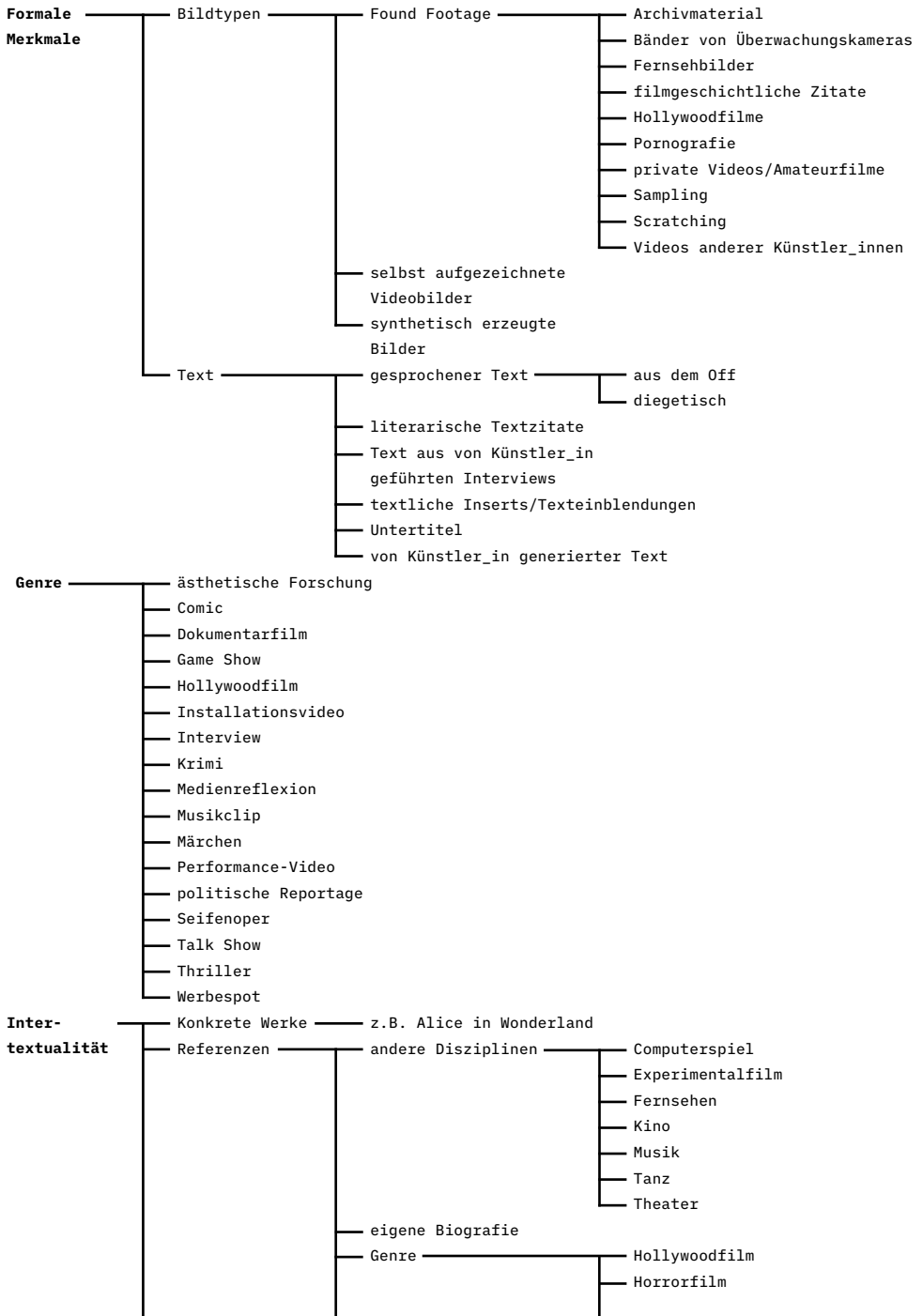
Anhang

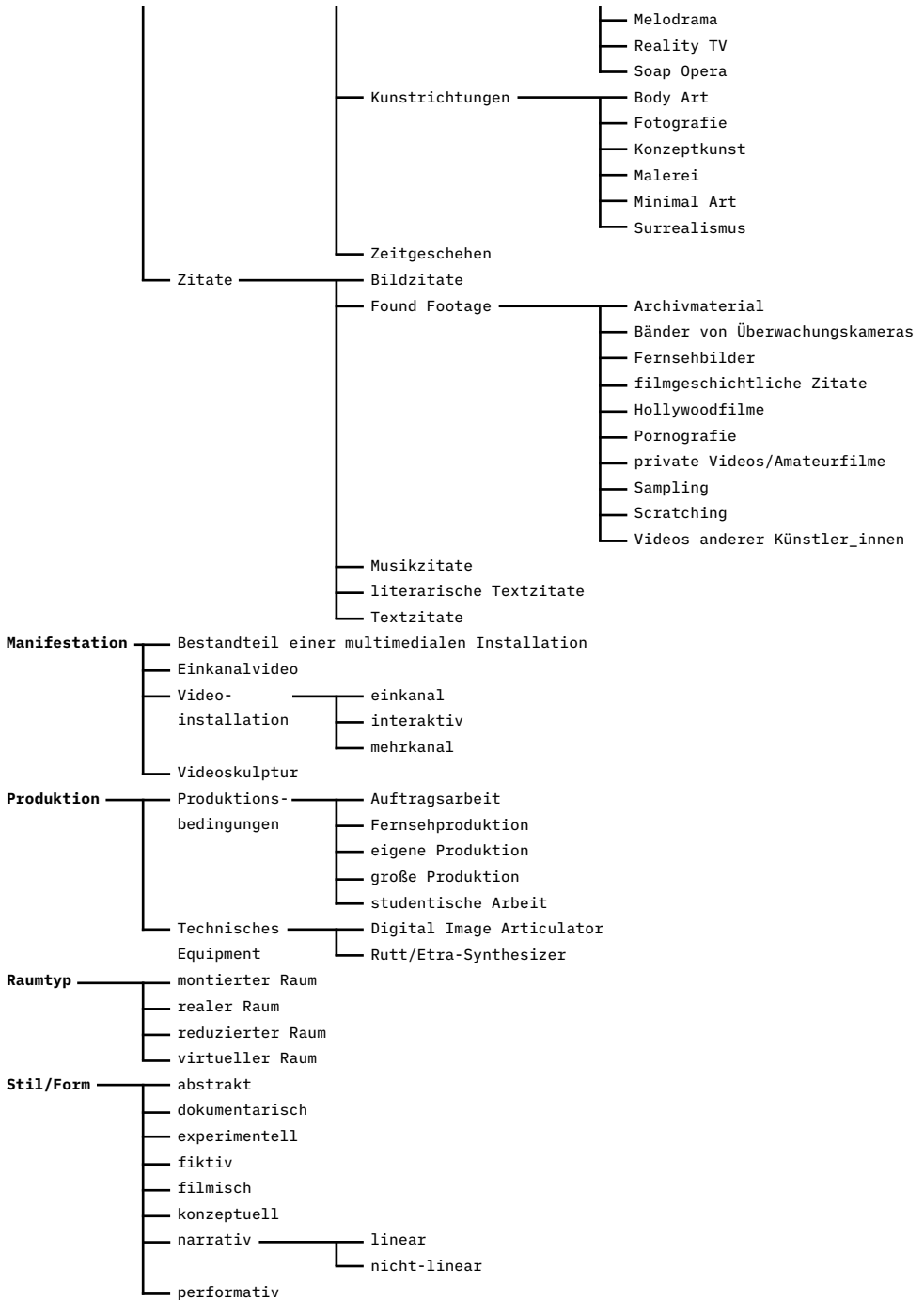
94 Schlagwortbaum

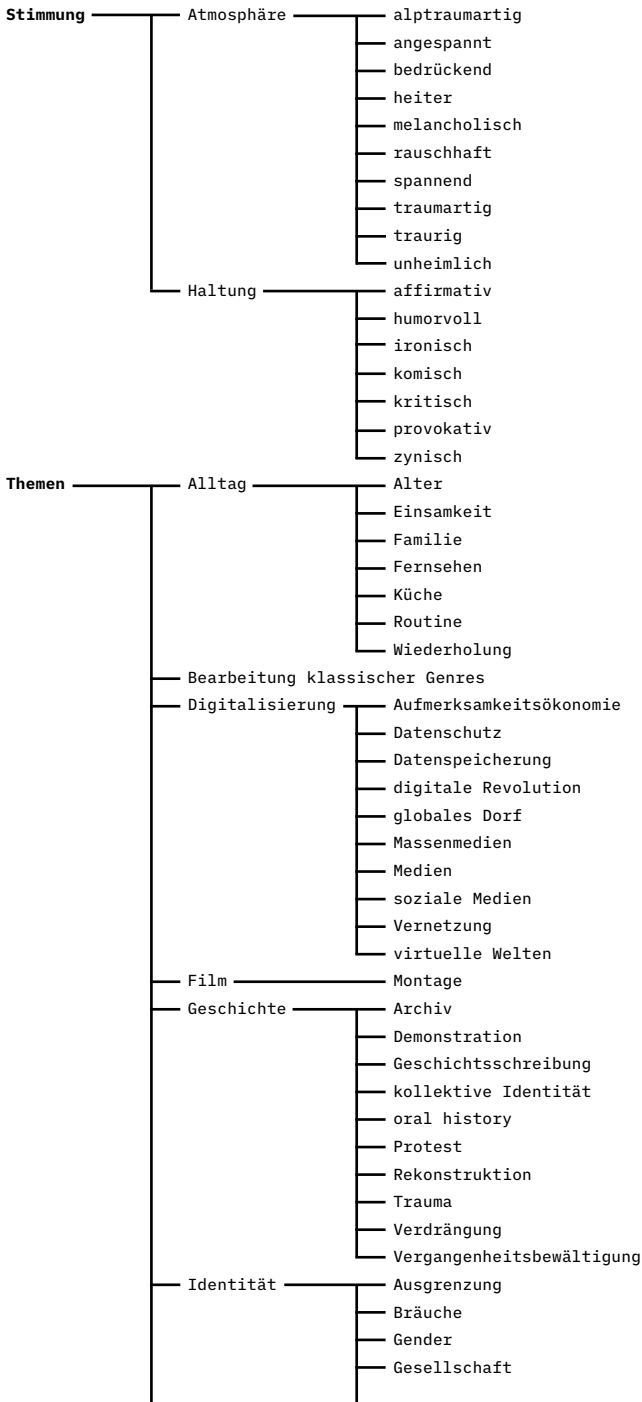
100 Medienspezifische bildnerische Mittel

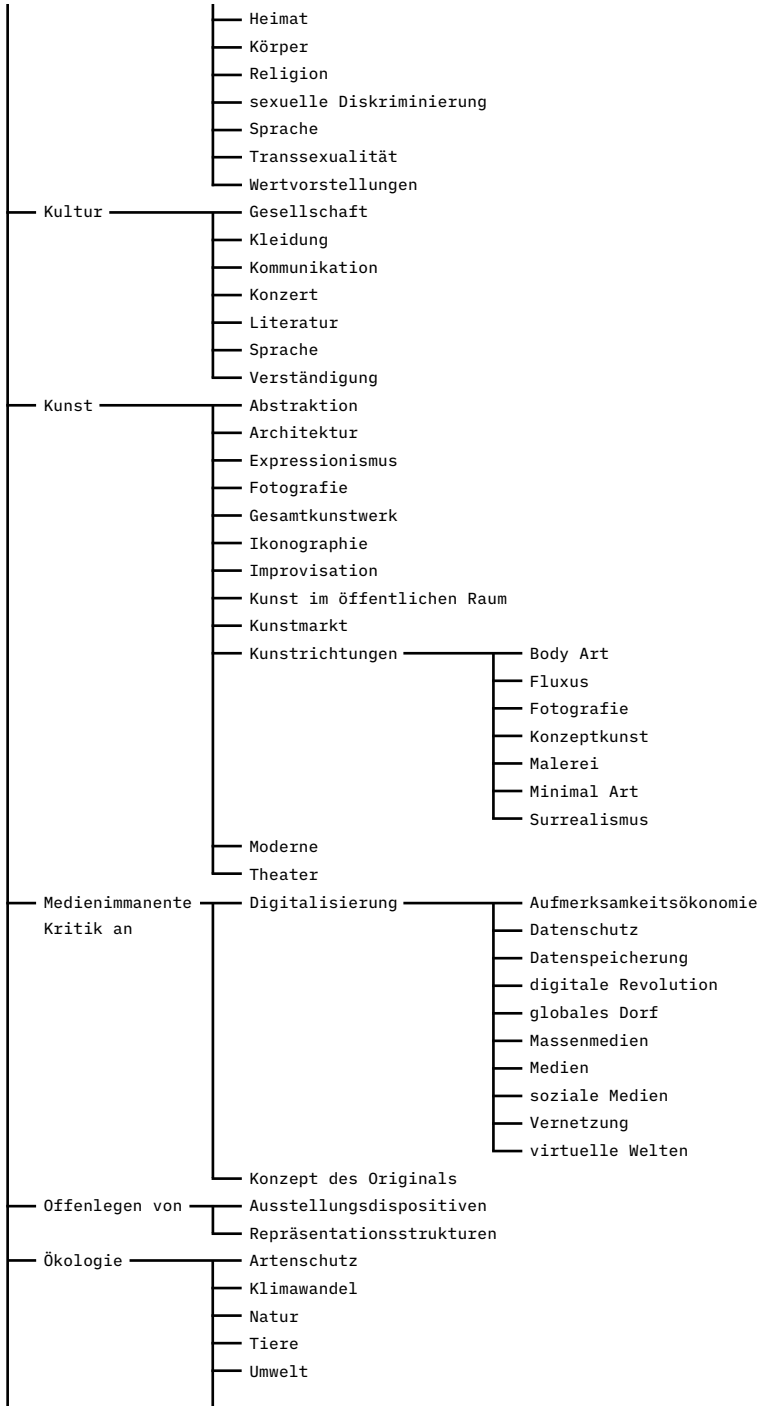
102 Schlagwörter im Online-Archiv

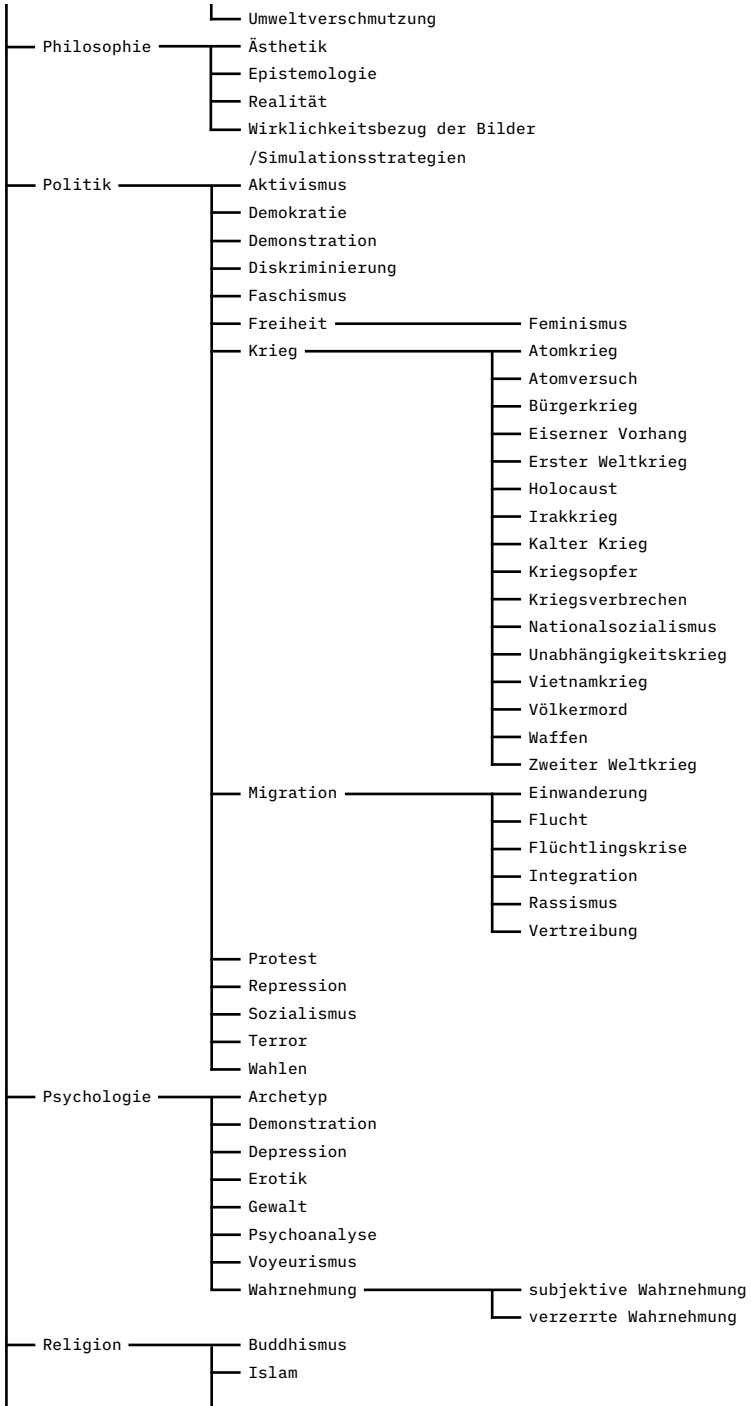
104 Relationales Datenbankschema

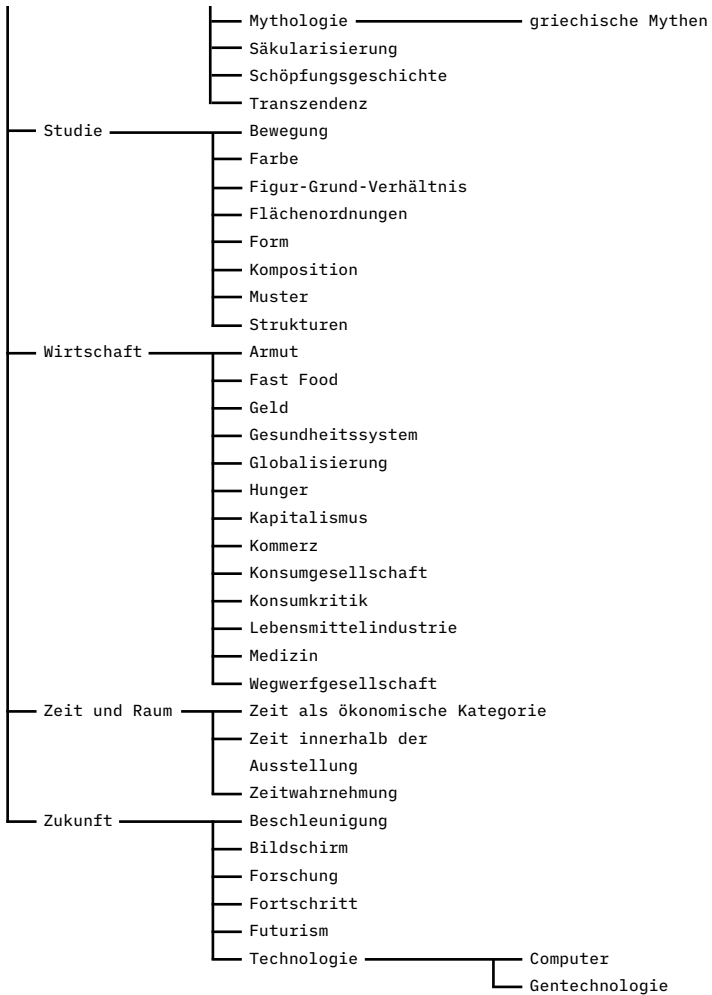




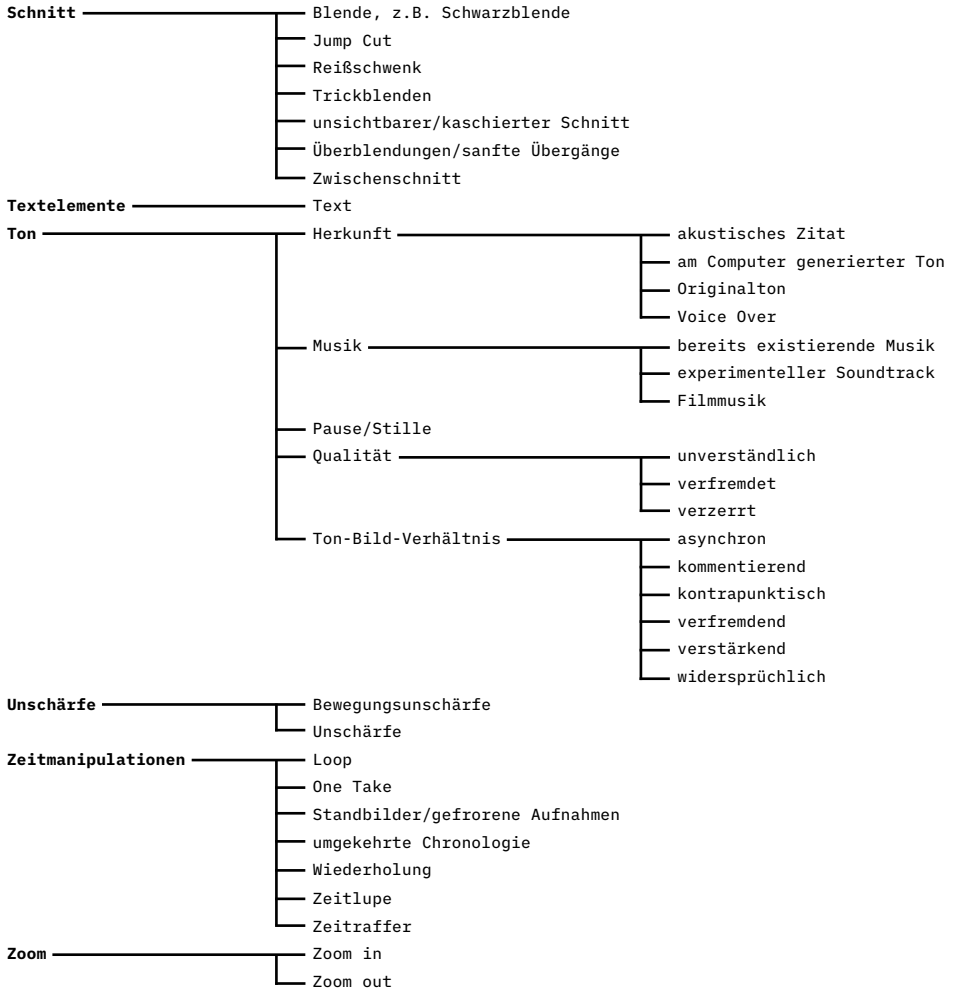






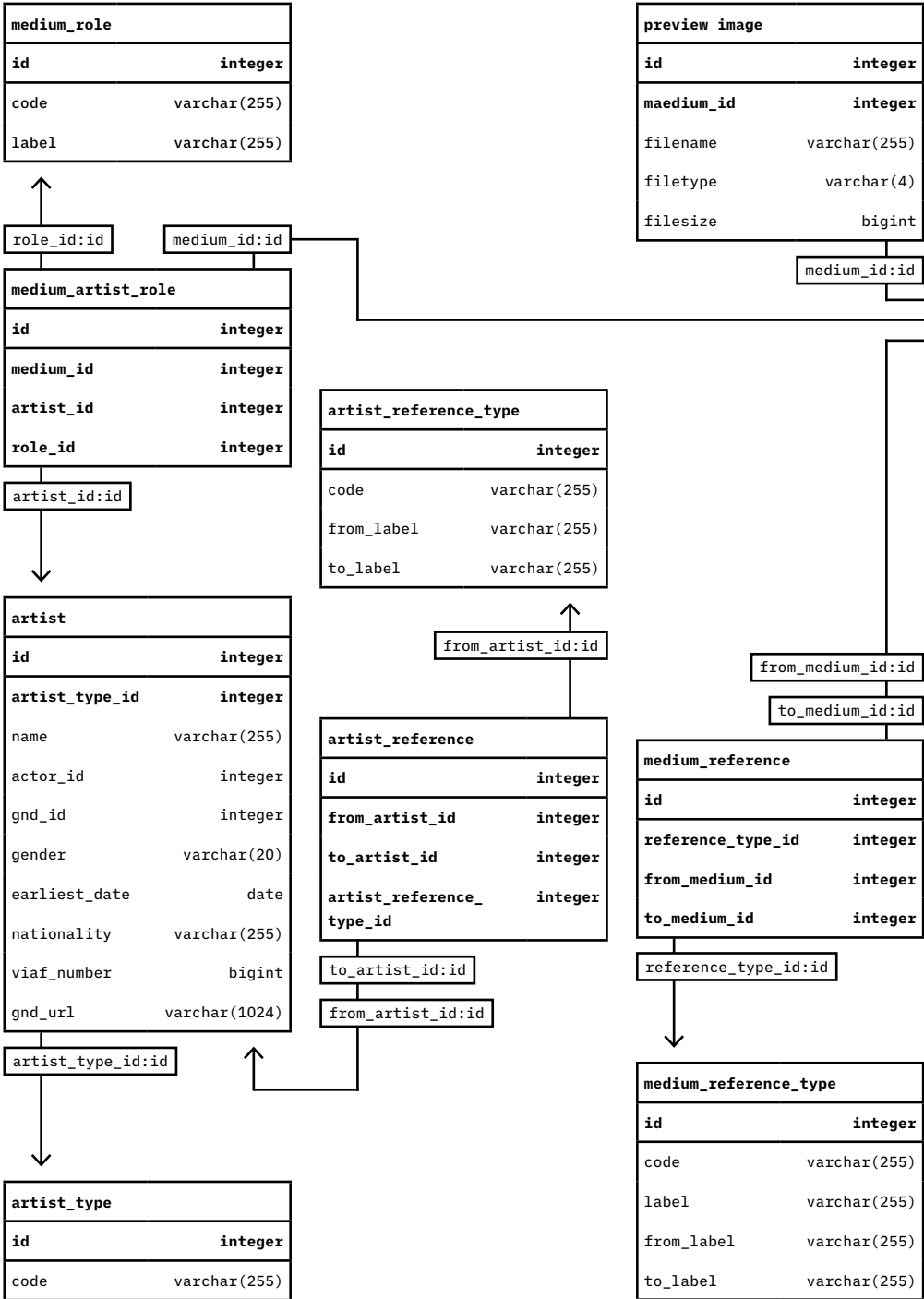


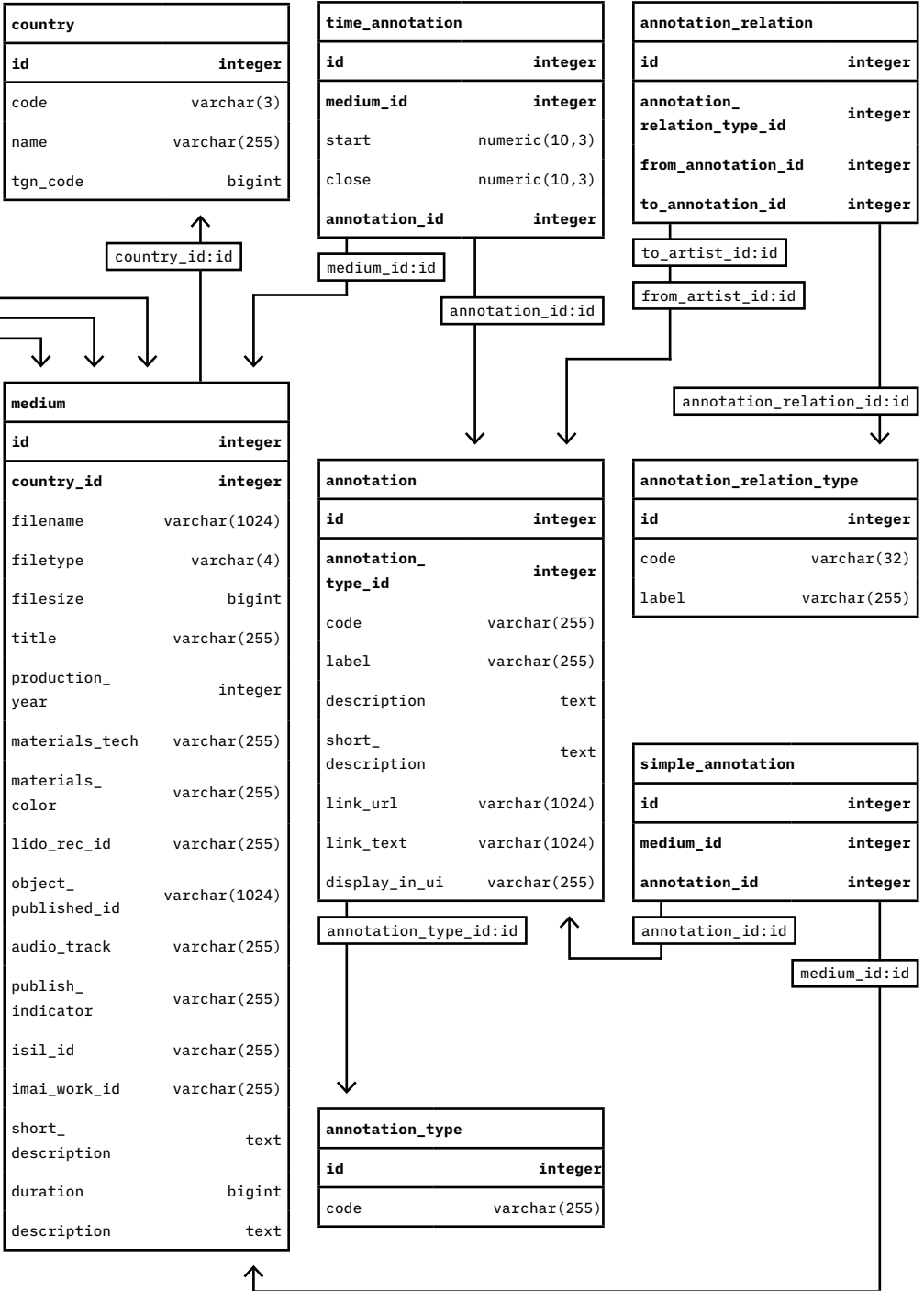




A abstrakt, Abstraktion, affirmativ, Aktivismus, akustisches Zitat, Alltag, alptraumartig, Alter, ambivalent, am Computer generierter Ton, andere Disziplinen, angespannt, Animation, Archetyp, Architektur, Archiv, Archivmaterial, Armut, Artenschutz, Artists, asynchron, Atmosphäre, Atomkrieg, Atomversuch, Aufmerksamkeitsökonomie, Aufnahmemodi, Aufsicht (Vogelperspektive), Auftragsarbeit, aus dem Off, Ausgrenzung, Ausstellungsdispositiven, autonome Kamerabewegung
Ä Ästhetik, ästhetische Forschung
B Bänder von Überwachungskameras, Bearbeitung klassischer Genres, bedrückend, bereits existierende Musik, Beschleunigung, Bestandteil einer multimedialen Installation, bewegliche Kamera, Bewegung, Bewegungsunschärfe, Bild-im-Bild-Einblendungen, Bildrauschen, Bildschirm, Bildtypen, Bildumkehrung, Bildzitate, Blenden, z.B. Schwarzblende, Body Art, Bräuche, Buddhismus, Bürgerkrieg
C Closed Circuit, Comic, Computer, Computerspiel
D Datenschutz, Datenspeicherung, Demokratie, Depression, deutliche Manipulation, diegetisch, digitale Revolution, Digital Image Articulator, Diskriminierung, Dokumentarfilm, dokumentarisch, Drohne
E eigene Biografie, eigene Produktion, Eingriffe in das Ausgangsmaterial, einkanal, Einkanalvideo, Einsamkeit, Einschub, Einwanderung, Einzelbildschaltung/Stop-Motion, Eiserner Vorhang, Elektronische Trickverfahren, Epistemologie, Erotik, Erster Weltkrieg, experimentell, experimenteller Soundtrack, Expressionismus
F Familie, Farbbalken, Farbe, Farbe und Schwarzweiß, Farbfilter, Faschismus, Feminismus, Fernsehbilder, Fernsehen, Fernsehproduktion, Figur-Grund-Verhältnis, fiktiv, Film, filmgeschichtliche Zitate, filmisch, Filmmusik, Flächenordnungen, Flucht, Flüchtlingskrise, Fluxus, Form, Formale Merkmale, Formen der Fragmentierung, Forschung, Fortschritt, Found Footage, Fragmentierung, Freiheit, Futurism
G Game Show, Geld, Gender, Genre, Gentechnologie, Gesamtkunstwerk, Geschichte, Geschichtsschreibung, Gesellschaft, gesprochener Text, Gesundheitssystem, Gewalt, globales Dorf, Globalisierung, griechische Mythen, große Produktion
H Haltung, Handkamera, Heimat, heiter, Herkunft, High Key, Hollywoodfilm, Holocaust, Homosexualität, Horrorfilm, humorvoll, Hunger
I Identität, Ikonographie, Improvisation, Installationsvideo, Integration, intendierte Bildstörungen, interaktiv, Intertextualität, Interview, Irakkrieg, ironisch, Islam
J Jump Cut
K Kalter Krieg, Kamerabewegung, Kamerafahrt, Kamerafahrt, Kameraperspektive, Kapitalismus, Kino, Kleidung, Klimawandel, kollektive Identität, komisch, kommentierend, Kommerz, Kommunikation, Komposition, Konkrete Werke, Konsumgesellschaft, Konsumkritik, kontrapunktisch, Kontrastübersteigerung, Konturstanze, Konzept des Originals, Konzeptkunst, konzeptuell, Konzert, Körper, Kranfahrt, Krieg, Kriegsoffer, Kriegsverbrechen, Krimi, kritisch, Küche, Kultur, Kunst, Kunst im öffentlichen Raum, Kunstmarkt
L Lebensmittelindustrie,

leeres Bild, Licht, Lichtintensität, Lichtqualität, linear,
 literarische Textzitate, Loop, Low Key, Luftaufnahme **M** Malerei,
 Manifestation, Märchen, Massenmedien, Medien, Medienimmanente Kritik
 an, Medienreflexion, Medizin, mehrkanal, melancholisch, Melodrama,
 Migration, Minimal Art, minimale Verfremdungen, Mischung, Mobiltelefon,
 Moderne, Montage, montierter Raum, Morphing, motivierte Kamerabewegung,
 Musik, Musik, Musikclip, Musikzitate, Muster, Mythologie **N** narrativ,
 Nationalsozialismus, Natur, nicht-linear **O** Offenlegen von, One Take,
 oral history, Originalton **Ö** Ökologie **P** Pause/Stille, Performance-Video,
 performativ, Personen, Perspektive, Philosophie, Politik, politische
 Reportage, Pornografie, private Videos/Amateurfilme, Produktion,
 Produktionsbedingungen, provokativ, Psychologie
Q Qualität **R** Rassismus, Raumtyp, rauschhaft, realer Raum, Realität,
 Reality TV, reduzierter Raum, Referenzen, Reißschwenk, Rekonstruktion,
 Religion, Repräsentationsstrukturen, Repression, Routine, Rutt/Etra-
 Synthesizer **S** Säkularisierung, Sampling, Schichtung/Collage, Schnitt,
 Schöpfungsgeschichte, Schrägsicht/Dutch angle, Schwarzweiß, Schwenk,
 Scratching, Seifenoper, selbst aufgezeichnete Videobilder, Soap Opera,
 Solarisation, soziale Medien, Sozialismus, spannend, Split Screen,
 Sprache, Standbilder/gefrorene Aufnahmen, stark gerichtetes Licht,
 statische Kamera, Stil/Form, Stimmung, Strukturen, studentische
 Arbeit, subjektive Wahrnehmung, Subkultur, Surrealismus, synthetisch
 erzeugte Bilder **T** Talk Show, Tanz, Technisches Equipment, Technologie,
 Terror, Text, Text aus vom Künstler geführten Interviews, Textzitate,
 Theater, Thriller, Tiere, Ton, Ton-Bild-Verhältnis, Transsexualität,
 Transzendenz, Trauma, traurig, Trickblenden,
U umgekehrte Chronologie, Umkreisung, Umwelt, Umweltverschmutzung,
 Unabhängigkeitskrieg, unheimlich, Unschärfe, Unsichtbarer/kaschierter
 Schnitt, Untersicht (Froschperspektive), Untertitel, unverständlich
Ü Überblendungen, Überlagerung **V** Verdrängung, verfremdend, verfremdet,
 Vergangenheitsbewältigung, Vernetzung, Verpixelung, Verständigung,
 verstärkend, Vertreibung, verzerrt, verzerrte Wahrnehmung, Verzerrung,
 Videoinstallation, Videos anderer Künstler, Videoskulptur,
 Vietnamkrieg, virtueller Raum, virtuelle Welten, Voice Over,
 Völkermord, vom Künstler generierter Text, Voyeurismus
W Waffen, Wahlen, Wahrnehmung, Warping, Wegwerfgesellschaft, Werbespot,
 Wertvorstellungen, widersprüchlich, Wiederholung, Wiederholung,
 Wirtschaft **Z** Zeit als ökonomische Kategorie, Zeitgeschehen, Zeit
 innerhalb der Ausstellung, Zeitlupe, Zeitmanipulationen, Zeitraffer,
 Zeit und Raum, Zeitwahrnehmung, Zentralperspektive, Zerstörung des
 Ausgangsmaterials, Zitate, Zoom, Zoom in, Zoom out, Zukunft, Zweiter
 Weltkrieg, Zwischenschnitt, zynisch





Quellen

- 01 Siehe Kluge, Friedrich (1899)
Etymologisches Wörterbuch der deutschen
Sprache. Straßburg: Trübner.
- 02 Grimm, Jacob und Wilhelm (1854–1961):
Deutsches Wörterbuch. Leipzig.
Quellenverzeichnis Leipzig 1971.
S. Hirzel Quellenverzeichnis Leipzig 1971.
Stand: 02.2020. In Bd. 14, Sp. 1741–1744.
- 03 Foucault, Michel (1981): Archäologie
des Wissens. Berlin: Suhrkamp, S. 188.
- 04 Siehe Quelle 03.
- 05 Kittler, Friedrich (1993):
Draculas Vermächtnis. Technische Schriften.
Leipzig: Reclam S. 65.
- 06 DDB Deutsche Digitale Bibliothek,
deutsche-digitale-bibliothek.de.
- 07 Europeana ist eine der Digital Service
Infrastructures (DSI) der Europäischen Union.
pro.europeana.eu.
- 08 prometheus – Das verteilte
digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre,
prometheus-bildarchiv.de.
- 09 Reichart, Wilfried (1976): Interview mit
Jean-Luc Godard. In: Filmkritik,
Nr. 242, Febr. 1977.
Frankfurt Verlag Filmkritik.
- 10 Vostell, Wolf (1963): Television Décollage.
Smolin Gallery/New York, Nam June Paik
Exposition of Music – Electronic Television.
Galerie Parnass, Wuppertal.
- 11 Sharp, Willoughby (1976): Videoperformance.
In: Ira Schneider/Beryl Karat (Hg.): Video
Art. An Anthology. New York I London: Harcourt
Brace Jovanovich, S. 252.
- 12 Krauss, Rosalind (1978):
Video. The Aesthetics of Narcissism.
In: Gregory Battcock (Hg.):
New Artists Video. A Critical Anthology.
New York: E. P. Dutton, S. 50.
- 13 Acconci, Vito (1971): Centers.
Benglis, Lynda (1973): Now.
- 14 Krauss, Rosalind (1978): Video. The Aesthetics
of Narcissism. In: Gregory Battcock (Hg.):
New Artists Video. A Critical Anthology.
New York: E. P. Dutton, S. 59.
- 15 Brian Eno im Interview mit Joe Ewart, NME New
Musical Express (9. November 1985). Quelle:
moredarkthanshark.org/eno_int_nme-nov85.html,
Stand: 01.2020.
- 16 Derrida, Jacques (1. Januar 1997): Dem Archiv
verschrieben: Eine Freudsche Impression.
Berlin: Brinkmann & Bose Verlag. S. 35.
- 17 Siehe Georges, Karl Ernst (1918):
Ausführliches lateinisch-deutsches
Handwörterbuch. Darmstadt. Wissenschaftliche
Buchgesellschaft (Nachdruck 1998), Band 2, Sp.
3478–3481.
- 18 Ebeling, Knut/Günzel, Stephan (2009):
Einleitung. In: dies. (Hg.), Archivologie.
Theorien des Archivs in Philosophie, Medien
und Künsten. Berlin. S. 7–26, hier S. 8.
- 19 Siehe dazu Buschmann, Renate/Nitsche,
Jessica (Hg.)(2020): Video Visionen. Die
Medienkunstagentur 235 Media als Alternative
im Kunstmarkt. Bielefeld: transcript Verlag.
- 20 Assmann, Aleida (2009): Archive im Wandel der
Mediengeschichte. In: Ebeling/Günzel
(Siehe Quelle 18), S. 165–175, hier S. 175.
- 21 Ernst, Wolfgang: Das Archiv als Gedächtnisort.
In: Ebeling/Günzel (Siehe Quelle 18),
S. 177–200, hier S. 199.
- 22 Siehe Quelle 21.
- 23 Siehe Buschmann, Renate (2020):
Kuratorische Praxis für zeitbasierte Kunst
– die Videolounge der Stiftung imai. In:
rheinform. Informationen für die rheinischen
Museen, Nr. 01/2020, S. 32–35.
- 24 Assmann, Aleida (2009): Archive im Wandel der
Mediengeschichte. In: Ebeling/Günzel
(Siehe Quelle 18), S. 165–175, S. 174.
- 25 Eberhardt, Joachim (2011): Was ist
Sacherschließung? In: Detlev Hellfaier und
Elke Treude (Hg.): Museum, Region, Forschung.
Festschrift für Rainer Springhorn. Unter
Mitarbeit von Rainer Springhorn. Lemgo:
Landesverband Lippe (Schriften des Lippischen
Landesmuseums, 7), S. 19–28.
- 26 Ewert, Gisela/Umstätter, Walther (1999):
Die Definition der Bibliothek: Der Mangel
an Wissen über das unzulängliche Wissen ist
bekanntlich auch ein Nichtwissen. In: Biblio-
theksdienst 33/6, S. 957–971, S. 966.

- 27 Haller, Klaus/Fabian, Claudia (2004): Bestandserschließung. In: Rudolf Frankenberger und Klaus Haller (Hg.): Die moderne Bibliothek. Ein Compendium der Bibliotheksverwaltung. Berlin: De Gruyter, S. 222-261.
- 28 Gantert, Klaus (2016): Bibliothekarisches Grundwissen. 9., vollständig aktualisierte und erweiterte Auflage. Berlin, Boston: De Gruyter Saur.
- 29 Siehe Quelle 25.
- 30 Deutsche Nationalbibliothek (2017): Regeln für die Schlagwortkatalogisierung (RSWK), d-nb.info/1126513032/34.
- 31 BDB Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände e.V. (Hg.) (2000): Berufsbild 2000. Bibliotheken und Bibliothekare im Wandel. Online verfügbar unter vdb-online.org/publikationen/einzeldokumente/2000_bdb-berufsbild-2000.pdf.
- 32 Knorz, Gerhard (2011): Informationsaufbereitung II: Indexieren. In: Rainer Kuhlen, Thomas Seeger und Dietmar Strauch (Hg.): Grundlagen der praktischen Information und Dokumentation. 5., völlig neu gefasste Ausgabe. München, Berlin: Saur; De Gruyter, S. 179-188.
- 33 Siehe Quelle 27.
- 34 Flimm, Oliver (2007): Die Open-Source-Software OpenBib an der USB Köln – Überblick und Entwicklungen in Richtung OPAC 2.0. In: BIBLIOTHEK Forschung und Praxis 31 (2), S. 1., DOI: 10.1515/BFUP.2007.185.
- 35 Peters, Isabella; Stock, Wolfgang G. (2008): Folksonomies in Wissensrepräsentation und Information Retrieval. In: Information 59 (2), S. 77-90.
- 36 W3C (Hg.) (2014): Resource Description Framework (RDF). Online verfügbar unter w3.org/2001/sw/wiki/RDF, Stand: 01.2020.
- 37 Sadeh, Tamar; Walker, Jenny (2003): Library portals. Toward the semantic Web. In: New Library World 104 (1/2), S. 11-19.
- 38 W3C (Hg.) (2012): OWL 2 Web Ontology Language. Document Overview (Second Edition). W3C Recommendation
- 11 December 2012. w3.org/TR/owl2-overview/, Stand: 01.2020.
- 39 Berners-Lee, Tim (2006): Linked Data. Design Issues. w3.org/DesignIssues/LinkedData.html, Stand: 06.2009.
- 40 LinkedData.org (2020): Linked Data. <http://linkeddata.org/>, Stand: 01.2020.
- 41 Hochschulbibliothekszentrum Köln hzb (Hg.) (2020): lobid. Dateninfrastruktur für Bibliotheken. lobid.org/, Stand: 01.2020.
- 42 Foucault, Michel (1974): Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 38.
- 43 Wittgenstein, Ludwig (1998): Vermischte Bemerkungen. Eine Auswahl aus dem Nachlass, hg. von Georg Henrik von Wright, Blackwell: Oxford, S. 13.
- 44 Stöhr, Franziska (2016): endlos. Zur Geschichte des Film- und Videoloops im Zusammenspiel von Technik, Kunst und Ausstellung, Transcript: Bielefeld.
- 45 Stöhr, Franziska (2016): (Siehe Quelle 44), hier S. 21.
- 46 pan.do/ra ist eine Open-Source-Plattform für Medienarchive. Sie wird zur zeitgenauen Verschlagwortung und medienspezifischen Analyse der Bewegtbildmittel der Stiftung imai genutzt.
- 47 Die Open-Source-Software Protégé (protege.stanford.edu) ist ein sog. Ontologie-Editor. Mit dem Programm lässt sich ein komplexes und flexibles Netzwerk an Schlagworten erstellen und bearbeiten.
- 48 Manovich, Lev (2005): Black Box – White Cube. Merve Verlag: Berlin, S. 49
- 49 Eine jährlich wechselnde Jury wählt neue künstlerische Positionen für das Vertriebsprogramm der Stiftung imai aus.
- 50 youtube.com/channel/UCr0lHWznvxCfHyrZJaGasGw/videos, Stand: 02.2020.
- 51 Siehe artists.youtube.com Stand: 02.2020.

- 52 Siehe Beispiel: Art of Memory (1987) von Woody Vasulka, YouTube-Kategorie: Bildung, youtube.com/watch?v=lG0iTd83tD4, Stand: 02.2020. Als Quelle der Werkkopie wurde die George Mason University Library angegeben, wobei eine aus dem Bibliotheksbestand ausgeliehene VHS-Kassette digital ausgespielt und auf dem Kanal Library VHS Rips online gestellt wurde.
- 53 Gespräch zwischen Ji Su Kang-Gatto und der Verfasserin am 07.02.2020.
- 54 Die Kochkanäle bei YouTube werden dem Themenkanal Lifestyle und der Kategorie Praktische Tipps & Styling zugeordnet.
- 55 Themenkanal »Film«, Ende 2013 generiert. »Ein neuer Kanal wird automatisch erstellt, sobald ein bestimmtes Thema sehr häufig auf YouTube auftritt. [...] YouTube verwendet bestimmte Algorithmen, um die zentralen Themen in einem Video zu ermitteln. Anschließend werden mithilfe dieser Informationen Videosammlungen für alle möglichen Interessensgebiete zusammengestellt.« support.google.com/youtube/answer/2579942, Stand 02.2020.
- 56 creatoracademy.youtube.com/page/lesson/discovery?cid=get-discovered&hl=de#strategies-zippy-link-1, Stand: 02.2020.
- 57 Siehe »Die Rangfolge von Videos wird anhand von verschiedenen Faktoren bestimmt. Unter anderem spielt es eine Rolle, inwiefern Titel, Beschreibung und Videoinhalte der Suchanfrage des Zuschauers entsprechen.« creatoracademy.youtube.com/page/lesson/discovery?cid=get-discovered&hl=de#strategies-zippy-link-2, Stand: 02.2020.
- 58 Die Künstlerin in einem Telefonat mit der Verfasserin am 17.02.2020.
- 59 Siehe youtube.com/user/bgfilms/about, Stand: 02.2020.
- 60 youtube.com/channel/UCr0lHWznvxCfHyrZJaGasGw/about (zuletzt aufgerufen am 11.02.2020). Zum Vergleich: Art of Memory von Woody Vasulka (Siehe Quelle 52), 10.086 Aufrufe seit dem 30.10.2015. Stand: 02.2020.
- 61 Siehe Quelle 58.
- 62 Siehe youtube.com/watch?v=v6vSTwLrSC4 Stand: 03.2020.
- 63 Siehe Quelle 58.
- 64 Hier und im Folgenden: wie Quelle 58.
- 65 Siehe den Beitrag »Korean Food Contest held in Seoul commemorating 2019 ASEAN-KOREA special summit« von Arirang News vom 27.11.2019: youtube.com/watch?v=pTHtea8tr6o, Stand: 02.2020.
- 66 Siehe youtube.com/watch?v=An0aPrb9u98, Stand: 02.2020.
- 67 Siehe Quelle 66.
- 68 Siehe Kommentare unter: youtube.com/watch?v=kLt4xFUGcLo, youtube.com/watch?v=MfsASFWQzQo und youtube.com/watch?v=Xxp9BjG-BXI, Stand: 02.2020.
- 69 Zur Nutzertypisierung in Amateure und Profis siehe Marek, Roman (2013): Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums. Bielefeld: transcript Verlag, S. 48-60. Siehe auch: Burgess, Jean/Green, Joshua (2009): The Enterpreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide. In: Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick (Hg.): The YouTube Reader. Stockholm: National Library of Sweden, S. 89-107.
- 70 Erika Balsom hat die künstlich herbeigeführte Limitierung von Kunstwerken im Kontext der Geschichte der Videokunst und des Films fundiert analysiert. Siehe insbesondere das Kapitel »The Limited Edition« (2017) in ihrem Buch: After Uniqueness. A History of Film and Video Art in Circulation. New York: Columbia University Press, S. 127-165.
- 71 Die Videos aus dem Vertriebsprogramm der Stiftung imai können unentgeltlich in voller Länge angeschaut werden. Siehe stiftung-imai.de/videos/online-archiv, Stand: 03.2020.
- 72 Siehe av-arkki.fi/services/festival-catalogue/; mediakunst.net/; vtape.org/preview-rent-purchase; filmform.com/distribution/for-curators/; arsenal-berlin.de/distribution/sichtungsbereich/anmeldung.html, Stand: 03.2020.
- 73 Abokosten: 7,99 kanadische Dollar/Monat. vitheque.com, Stand: 03.2020.

Impressum

Herausgeber_innen

institut bild.medien
Prof. Dr. phil. Stefan Asmus
Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey
Dr. phil. Kathrin Tillmanns

Fakultät Design
Peter Behrens School of Arts
Hochschule Düsseldorf
Münsterstraße 156
40476 Düsseldorf

bildpunktmedien.eu
hs-duesseldorf.de

Band 15 in der Reihe ALUF
– Aus Lehre und Forschung

Projektleitung

Prof. Dr. phil. Stefan Asmus
Prof. Dr. päd. Reiner Nachtwey
Dr. phil. Kathrin Tillmanns

Projektleitung Stiftung imai

Prof. Dr. phil. Renate Buschmann

Wissenschaftliche Mitarbeit

Lara Perski M.St.

Dipl.-Ing. Werner Majewski
Anna Sophia Schultz M.A.

Andrea Sigrist B.A.
Jonathan Rösen B.A.
Doris Ahlgrimm M.A.
Jan Buschmann
Eva Philippen B.A.

Programmierung Online-Archiv

Dipl. Inf. Lenz Lüers

Visuelles Konzept Online-Archiv

milkmonkey GmbH

Technische Kommunikation

Dipl. Inf. Michalis Nicolaidis

Kooperationspartner_innen

Stiftung imai

Prof. Dr. phil. Renate Buschmann

Darija Šimunović M.A.

Angelika Gwozdz M.A.

Bibliothek Hochschule Düsseldorf

Dipl. Des. Katharina Regulski

Gestaltung

Jan Buschmann

Lilo Schäfer M.A.

Koordination

Andrea Sigrist B.A.

Druck

Das Druckhaus

Print und Medien GmbH

Buchbindung

Buchbinderei Mergemeier GmbH

Papier

Metapaper rough white

Schrift

IBM Plex Sans, IBM Plex Mono

Auflage

640

Fotografie, Grafik

Jan Buschmann

Abbildungen

nexd.de: S. 23

pan.do/ra: S. 45, 46

Protégé: S. 45

stiftung-imai.de: S. 29, 30, 67, 69, 71

Ji Su Kang-Gatto: S. 75, 76

Abbildung Cover

pan.do/ra Slitscan:

Silvia Kirchhof »Push«

Annotationssoftware

pan.do/ra

protege.stanford.edu

 institut **bild.medien**

HSD PBSA

imai INTER MEDIA
ART INSTITUTE

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt wurde vom BMBF
– Bundesministerium für Bildung und
Forschung im Bereich eHeritage im Kontext
des Rahmenprogramms für die Geistes-,
Kultur- und Sozialwissenschaften im
Schwerpunkt »Das kulturelle Erbe – von
der Forschung bis zur Bildung« gefördert.

BNBest-BMBF 98

Copyright

Autor_innen und Herausgeber_innen
Alle Rechte vorbehalten

© Düsseldorf 2020

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet
diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über: dnb.d-nb.de abrufbar.

ISBN 978-3-941334-29-8

In memoriam
Werner Majewski
† 2018

in: 9.185, out: 72.32, text: BEWEG_UNSCH in: 9.185, out: 72.32, text:
19, text: UEBERG in: 9.887, out: 86.503, text: HAND in: 9.887, out: 86.
text: TEXT in: 15.502045559, out: 21.21091992, text: LAUT in: 15.50204
7037, out: 72.611, text: UNVER in: 20.471497037, out: 72.611, text: VE
KT in: 49.156, out: 56.716, text: TEXT in: 72.076, out: 74.709356195, t
EWEG in: 72.611, out: 122.124, text: STUDIO in: 72.611, out: 122.124, t
399729129, out: 83.84, text: GROSS in: 79.958465002, out: 85.741, text
text: ZOOM_OUT in: 85.728, out: 89.55002076, text: UEBERBL in: 86.837
text: TRICK in: 90.964, out: 95.327, text: BI_IM_BI in: 100.88, out: 1
8.030109282, text: ZOOM_IN in: 107.199, out: 112.266816021, text: SLOW
291, out: 121.916, text: BEWEG in: 113.473472291, out: 121.916, text:
96, text: BI_IM_BI in: 122.124, out: 123.766718077, text: ST_B in: 122
M in: 123.766718077, out: 227.164850632, text: LAUT in: 123.766718077
: 123.831, out: 140.230554467, text: BEWEG in: 136.661451718, out: 167
3, text: HI_KEY in: 144.057, out: 152.268645643, text: KONTRAST in: 144
in: 145.689, out: in: 0, out: 15.494196155, text: STILLE in: 2.63881281
72.32, text: BEWEG_UNSCH in: 9.519310442, out: 10.614170819, text: UEB
n: 9.887, out: 86.503, text: FARBFI in: 10.63, out: 15.299156598, text
xt: LAUT in: 15.502045559, out: 21.21091992, text: 0_TON in: 20.471497
: 72.611, text: VERFR in: 20.471497037, out: 72.611, text: QU_VZ in: 3
4.709356195, text: ZOOM_IN in: 72.076, out: 72.876854672, text: UEBERBL
ut: 122.124, text: EXPERI in: 72.611, out: 122.124, text: FILM_M in: 7
, out: 85.741, text: TRICK in: 79.958465002, out: 85.741, text: BI_IM_
UEBERBL in: 86.837, out: 101.580628812, text: SLOW in: 87, out: 120.16
0.88, out: 102.32, text: HI_KEY in: 102.441221086, out: 123.864143685,
1, text: SLOW in: 110.703, out: 212, text: HAND in: 111.278492733, ou
: 121.916, text: K_SCHW in: 114.470264811, out: 120.572102596, text: T
text: ST_B in: 122.124, out: 123.766718077, text: STILLE in: 123.76671
in: 123.766718077, out: 227.164850632, text: STUDIO in: 123.766718077
1451718, out: 167.001, text: HI_KEY in: 138.56, out: 141.337369358, te
: KONTRAST in: 144.274991766, out: 144.931907136, text: UEBERG in: 144
text: UEBERBL in: 72.076, out: 74.709356195, text: BEWEG in: 72.611, o
: FILM_M in: 72.611, out: 122.124, text: LAUT in: 74.399729129, out: 83
xt: BI_IM_BI in: 83.064367721, out: 84.851982294, text: ZOOM_OUT in: 85
120.16, text: GROSS in: 90.964, out: 95.327, text: TRICK in: 90.964, o
864143685, text: VERFR in: 104.481370636, out: 108.030109282, text: ZO
78492733, out: 118.358, text: HI_KEY in: 113.473472291, out: 121.916,
5, text: TRICK in: 114.470264811, out: 120.572102596, text: BI_IM_BI in
766718077, out: 227.164850632, text: FILM_M in: 123.766718077, out: 22
out: 227.164850632, text: EXPERI in: 123.831, out: 140.230554467, text