

MEDIEN KUNST NETZ

MEDIA ART NET

Vor dem Hintergrund der künstlerischen und medientechnischen Entwicklung im Laufe des 20. Jahrhunderts fördert **Medien Kunst Netz** das Verständnis für historische und aktuelle Bezüge der künstlerischen Arbeit in und mit den Medien. Die Plattform setzt den Schwerpunkt auf die multimediale Aufbereitung und den freien Zugang zu hoch qualifiziertem Content. Durch eine Kombination verschiedener Zugangsformen erhält der interessierte Surfer ein attraktiv gestaltetes Angebot und der spezifisch Recherchierende eine profundere, umfassend dokumentierte Information zu dem Themenfeld Medien und Kunst. **Medien Kunst Netz** zielt auf die theoretisch und audiovisuell gleichermaßen schlüssige Herstellung gattungsübergreifender Zusammenhänge.

Medien Kunst Netz setzt den thematischen Zusammenhang in den Vordergrund und bietet dazu unterschiedliche Einstiegs- punkte: **spezifisch** über den Index oder die Suchmaschine und eine komplex verlinkte Datenbank, **explorativ** über visuelle Gliederungen, **künstlerisch** über neue Netzprojekte oder **wissenschaftlich-historisch** über Texte kompetenter AutorInnen. Ein Netzwerk von Kuratoren präsentiert daher eine Vielfalt von Fragestellungen und Kontextualisierungen.

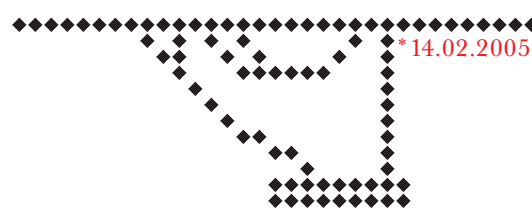
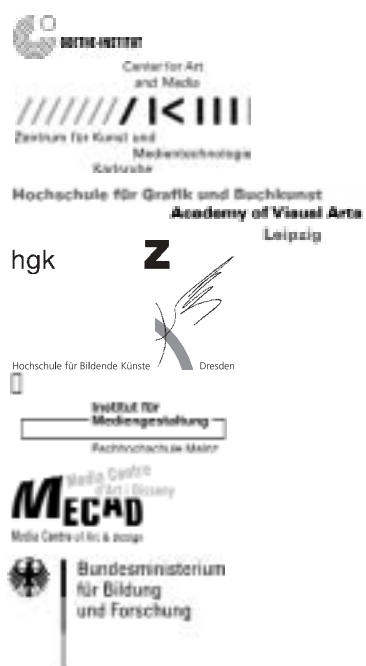
The currents of art and media technology development throughout the twentieth century serve as a background for historic and contemporary perspectives on artistic work in and with the media. **Media Art Net** aims at establishing an Internet structure that offers highly qualified content by granting free access at the same time. A combination of various representation modes offers a condensed, attractively presented multimedia focus for the «surfer» as well as profoundly documented information on a deeper level for the more research oriented user. The objective, therefore, is to establish a theoretically as well as audiovisually convincing form of relations and references that cross the boundaries of genre.

Media Art Net foregrounds topical crossreferences offering various access points: the **index** and search engine based on a complex structure of database links, the **exploratory** approach via visual summaries, the **artistic** perspective as it emerges in commissioned Net projects or the **scientific-historic** aspect as formulated in topical essays by competent authors. A network of curators presents a variety of approaches and contextualizations.

*spezifisch
explorativ
künstlerisch
wissenschaftlich-historisch*

*index
exploratory
artistic
scientific-historic*

940* Künstler/artists
1391* Werke/works
818* URL/URL
111* Texte/texts
3264* Bilder/images
200* Video/video
49* Audio/audio



Medien Kunst Netz/Media Art Net
im Auftrag von/commissioned by Goethe-Institut / ZKM
Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe //
finanziell unterstützt vom/with financial support by Bundes-
ministerium für Bildung und Forschung (BMB+F)//in Ko-
operation mit/in cooperation with Hochschule für Grafik
und Buchkunst (HGB), Leipzig / Hochschule für Bildende
Kunst (HfBK), Dresden (finanziell unterstützt vom/with
financial support by the educational portal site **Bildungsportal
Sachsen**) / Institut Cultural Studies in Art, Media and
Design der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich
(mit Mitteln von/with financial support by HGKZ, Pro Hel-
vetia und Präsidialamt der Stadt Zürich) / IMG Institut für
Mediengestaltung, Fachhochschule Mainz (finanziell unter-
stützt vom/with financial support by Wissenschaftsministe-
rium Rheinland-Pfalz) // MECAD Media Centre d'Art i
Disseny de la Escola Superior de Disseny ESDi, Barcelona.

1

In »**Medien Kunst Netz 1: Überblick zur Medienkunst**« sind die wichtigsten Autorenbeiträge noch einmal in Buchform versammelt, die online durch multimediale und audiovisuelle Werkdarstellungen ergänzt werden. «**Media Art Net 1: Survey of media art**» presents the authors' collected essays as a printed reader, accompanied by related multimedia and audiovisual materials online. Verlag / Published by SpringerWien NewYork ISBN 3-211-00570-6

2

»**Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte**« präsentiert ausgewählte Essays zu den von internationalen Partnern kuratierten Themen. «**Media Art Net 2: Key Topics**» offers a reader with selected core essays by the international partners and curators of the different topical areas. Verlag / Published by SpringerWienNewYork ISBN 3-211-23871-9

Thematische Schwerpunkte

Key Topics

Ästhetik des Digitalen

Die digitalen Technologien und Telekommunikationsmedien erzeugen radikale Veränderungen in den Bereichen Kunst, Wahrnehmung und Ästhetik, die zu neuen interdisziplinären Thesen Anlass geben. Dieses Themenfeld führt die sich herausbildenden Diskursparadigmen und Positionen vor, die es gestatten, die neuen ästhetischen Theorien und die Symbiose des wissenschaftlichen, künstlerischen, systemischen und medialen Denkens zu verstehen. Ein besonderer Stellenwert kommt einerseits dem historischen Überblick der vorläufigen Theorien zu, die sich mit der Interrelation von Ästhetik und Information auseinandergesetzt haben, und andererseits den ästhetischen Theorien der interaktiven Medienkunst, die den kreativen Dialog des Rezipienten mit der offenen Struktur des Werkes hervorheben. // Claudia Giannetti / MECAD, Media Centre of Art and Design der Designhochschule ESDi, Barcelona

/ **Ästhetik**
Theorie
Information



Bild und Ton

Ein wichtiges Moment, das die gesamten Avantgarde-Bewegungen des 20. Jahrhunderts durchzieht, ist der enge Zusammenhang der Innovation technischer Verfahren mit den neuen künstlerischen Ausdrucksformen und Inhalten und die Interferenz der Gattungen zu einer synästhetischen Kunst besonders in den 1910er/20er Jahren. Nach den Entwicklungen von Futurismus und Dada, nach Lautgedichten und neuer Typografie sowie Apparaten zur Schaffung einer Farbenmusik ist der entscheidende neue Schritt in den 1950er/60er Jahren, dass mit der Elektronik diese intermedialen Ansätze erstmals ihr adäquates Ausdrucksmittel finden. Die digitale Technologie macht heute viele Prozesse selbstverständlich, die Künstler vor 30 Jahren nur mühselig erzeugen konnten, man vergleiche John Cages Tonbandschnippel mit der heutigen Sampling-Technik. Dieser Themenkomplex fragt nach, in welcher Form und in welchen Kontexten intermediale Praktiken künstlerisch und technologisch erfolgreich sind? // Dieter Daniels/Inke Arns / HGB Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig

/ **Synästhetik**
intermedial
Sampling



Cyborg Bodies

Ausgangspunkt des Themas sind die Fantasien, Konstellationen und Repräsentationen techno-organischer, hybrider und synthetischer Körper und deren Metaphorik in einem weitergefassten Sinn. Festzustellen ist etwa, dass die Vorstellung des Maschinenkörpers in den letzten Jahren von Vorstellungen vernetzter, emergenter, dynamischer und biotischer Körperentitäten und kommunizierenden Informationsströmen eingeholt wurde. Das heißt, Cyborg impliziert hier nicht nur die Schnittstelle von Organismus und Maschine, sondern genereller die Fantasien hybrider, monströser, synthetischer, maschinenhafter, geklonter, digitaler, vernetzter und zellulärer Körper sowie der damit verknüpften diskursiven Bedeutungen im Sinne Donna Haraways. // Yvonne Volkart / Institute Cultural Studies in Art, Media and Design, HGKZ Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

/ **Fantasie**
Organismus
Maschine



Foto/Byte

Als das erste technische Bildgebungsverfahren hat die Fotografie die Produktion, Distribution und Rezeption von Bildern revolutioniert; seit zwei Jahrzehnten unterliegt sie selbst einer radikalen Transformation, deren Tragweite jenseits vorschneller Proklamationen wie der vom ›Tod der Fotografie‹ sich erst allmählich konturiert. Die Umbruchsituation von der analogen zur digitalen Technologie bildet den Ausgangspunkt des Moduls, das die Verankerung der heutigen intermedialen Kultur in der Mediengeschichte der Fotografie vergegenwärtigt. Zugleich wird den Veränderungen nachgegangen, denen die mit der analogen Fotografie verbundenen Begriffe und Formen von Repräsentation und Wirklichkeitsbezug im Zuge der Digitalisierung unterworfen sind. Die Beiträge nehmen künstlerische Positionen und private Gebrauchsweisen in den Blick, an denen sich Brüche ebenso wie Kontinuitäten zwischen fotografischer und ›post-fotografischer‹ Praxis aufzeigen lassen. // Susanne Holschbach / HGB Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig

/ **analog**
digital
post-fotografisch



Aesthetics of the Digital

Digital technologies and telecommunication media produce radical changes in the areas of art, perception and aesthetics that give rise to new interdisciplinary theories. This thematic field demonstrates the resulting paradigmatic discourses and tendencies, and these enable us to understand new aesthetic theories as well as the symbiosis of scientific, artistic, systemic, and media thought. Of special value on the one side is the historic overview of preliminary theories confronting the inter-relation of aesthetics and information, and on the other side the aesthetic theories of interactive media art that emphasize the creative dialogue of the recipient with the open structure of the work. // Claudia Giannetti / MECAD, Media Centre of Art and Design of the Superior School of Design ESDi, Barcelona

/ **aesthetic**
theory
information



Sound and Image

An important point of the collected Avant-garde movements of the twentieth century is the close relationship between technical innovations and new forms of artistic expressions and contents, and that of the interference of genres to a synaesthetic art, especially in the early 1910s and in the 1920s. After witnessing the developments of Futurism and Dada, sound poems, new typographies, and devices for creating color music, what proves to be a decisively new step in the 1950s and 1960s is that, with electronics, these intermedia approaches find their adequate means of expression for the first time. Today's digital technology makes commonplace many of the processes produced by artists thirty years ago with a great effort. John Cage's spliced segments of recording tape can now be compared with current sampler techniques. This complex of themes poses two questions in particular: In which forms and contexts are intermedia practices artistically and technologically most successful? // Dieter Daniels/Inke Arns / HGB Academy of Visual Arts, Leipzig

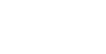
/ **synaesthesia**
intermedia
sampler



Cyborg Bodies

This topic takes the phantasies, constellations, and representations of techno-organic, hybrid and synthetic bodies and their metaphorics in a broad sense as its starting point. It is clear, for example, that in the past few years the notion of the machine body has been supplanted by notions of networked, emergent, dynamic and biotic body identities and communicating information streams. This means that the cyborg is not only implicated in the interface between organism and machine but more generally in the fantasies of hybrid, monstrous, synthetic machine-like, cloned, digital, networked, and cellular bodies as well as the networked discursive meanings in Donna Haraway's sense. // Yvonne Volkart / Institute Cultural Studies in Art, Media and Design, HGKZ Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich

/ **phantasy**
organism
machine



Photo/Byte

As the first ›technical‹ image medium, photography revolutionized the production, distribution, and perception of images, and for two decades has undergone its own radical transformation, whose significance gradually defines itself beyond the premature proclamations announcing the ›death of photography‹. This thematic module uses the shift from analog to digital technologies as the starting point for conducting a reappraisal of current debates addressing photography in today's digital culture from an historic perspective on the medium. In the crossover from an analog to digital image reproduction is precisely where changes with respect to forms of representation and indexicality show themselves. The authors focus on artistic as well as private uses of the medium to explore the discrepancies and continuities of photographic and ›post-photographic‹ practice. // Susanne Holschbach / HGB Academy of Visual Arts Leipzig

/ **analog**
digital
post-photographic



Medienkunst im Überblick

»Medienkunst im Überblick« ist das erste Modul von »Medien Kunst Netz«, zusammen mit einem Begleitbuch veröffentlicht im Januar 2004. Dieses Modul dient allen folgenden als materialreiche Grundlage und reagiert gleichzeitig auf eine Paradoxie der Vermittlung von Medienkunst: Durch Bücher kann sie nur unzureichend dargestellt werden – aber auch im Internet fehlte bislang eine umfassende und kuratierte Einführung in eben dieses thematische Feld. In der exemplarischen Auswahl von audiovisuellen Materialien und Quellentexten sowie in der theoretischen Kontextualisierung durch Autoren sehen wir eine wichtige Voraussetzung, um Medienkunst multimedial vermitteln zu können. Thematisch werden sowohl historische Entwicklungen wie inhaltliche Querverbindungen in 10 einführenden Essays zu einem Überblick zusammengeführt. // Rudolf Frieling / ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe // Dieter Daniels / HGB Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig

/ **Material**
Quellentext
Querverbindung



Generative Tools

»Generative Tools« oder »Software Art« sind Begriffe, die sich gelegentlich überschneiden, zugleich aber auch auf je eigene Weise den Themenschwerpunkt benennen. Zentrale Fragestellungen sind hier: Verlangt Software nach einem eigenständigen kulturellen Verständnis? Kann ein Kunstwerk »nur« als/ aus Software bestehen? Worin bestehen die Voraussetzungen, damit Software als Kunst und nicht als Hilfsmittel zur Erstellung eines digitalen Kunstwerkes verstanden werden kann? Ist »Software Art« ein Handwerk und/oder eine Kunst-richtung? Ist die Tatsache, dass eine Software aus Codes besteht, ausreichend, um als Kunstwerk deklariert zu werden? In welchen historischen Kontext werden die genannten Fragestellungen eingeordnet? Die Fragen werden anhand der drei Felder »generative Gestaltung«, »Software Art« und »generative Spiele« erforscht. // Tjark Ihmels/Julia Riedel / Institut für Mediengestaltung, Fachhochschule Mainz

/ **Software**
Code
Spiel



Kunst und Kinematografie

Wenn von »neuen Medien« und von »Medienkunst« die Rede ist, dann klammert man den Film als ›altes‹ neues Medium aus und legt den Nachdruck auf aktuelle technologische Entwicklungen und ihre ästhetische Reflexion. Zugleich aber ist offenkundig, dass sich eine historische Perspektive für das Verständnis der neuen Medien und Medienkunst nur gewinnen lässt, wenn man die Geschichte der Kinematografie ins Auge fasst. Dabei geht es um ein Verständnis der vielschichtigen Bezüge, die ihr künstlerischer Gebrauch eröffnet hat, und ebenso um ein Verständnis der institutionellen und sozio-ökonomischen Rahmenbedingungen, in denen sich dieser Gebrauch entwickeln konnte. Die Geschichte der Kinematografie wird auf diese Weise nicht als eine bloße Vorgeschichte der neuen Medien und Medienkunst begriffen, sondern eröffnet eine historische Orientierung im Umgang mit den neuen Medien. // Gregor Stemmrich / Hochschule für Bildende Kunst Dresden in Zusammenarbeit mit dem Bildungsportal Sachsen

/ **Film**
Geschichte
künstlerischer Gebrauch



Mapping und Text

Dieses Modul untersucht die verschiedenen Bereiche und Felder, die sich historisch wie aktuell zwischen Bild und Text gebildet haben. Es geht um künstlerische Strategien der Visualisierung von Texträumen genauso wie um semantische Navigation durch Bildräume. Die thematischen Essays befassen sich spezifischer mit Text und Hypertext, Datenbanken, Bildsuchmaschinen und dynamischen Repräsentationen. Nachdem die künstlerische Durchdringung der Eigenheiten der verschiedenen Medien geleistet ist, geht es hier um das Erstellen einer prozesshaften Kartografierung anhand des thematischen Leitfadens von Bild/Text. // Rudolf Frieling / ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

/ **Visualisierung**
Navigation
Kartografierung



Public Sphere_s

In unserer telematischen Zeit geht es nicht nur um das digitale Gemeinwohl. Vom Schutz der Privatsphäre zur zunehmenden Privatisierung gemeinschaftlicher Güter, von den abgeschirmten Wohnprojekten bis zum überwachten städtischen Raum; von der Einschränkung des Copyrights zur eingeschränkten Idee einer Gemeinschaft; von der Homogenisierung zur Globalisierung – der öffentliche Raum schwindet und unsere Vorstellungskraft von seinem Potential gleich mit. Glücklicherweise arbeiten viele KünstlerInnen und Kulturschaffenden mit, diesem globalen Trend zur Privatisierung und Entwaffnung des öffentlichen Raums etwas entgegen zu stellen. Ihre Arbeit setzt sich kritisch mit herrschenden Regimen auseinander und entwirft neue Möglichkeiten. »Public Sphere_s« ist eine Plattform zur Unterstützung einiger dieser Projekte und als eine Website für den kritischen, partizipativen und öffentlichen Diskurs über diese Themen. // Steve Dietz / Minneapolis und ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

/ **Privatsphäre**
Gemeinschaft
öffentlicher Diskurs



Survey of Media Art

«Survey of Media Art» was the first module published for «Media Art Net» in January 2004. This module serves as a foundation for all other «Key Topics,» and reacts at the same time to an additional paradox of mediation in the media: up until now, even those relevant Web sites that deal with media art still lacked a comprehensive introduction to this subject. The exemplary selection of materials and source texts, the semantic links made by both authors as well as the database are thus important prerequisite for developing approaches to a curriculum on media art. In terms of subject matter, ten introductory essays dedicated both to historical developments as well as interlinking references in terms of content are collected to a «survey.» // Rudolf Frieling / ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe // Dieter Daniels / HGB Academy of Visual Arts, Leipzig

/ **material**
source text
interlinking reference



Generative Tools

«Generative tools» and «software art» are terms which occasionally overlap. At the same time they designate, each in their own way, the thematic emphasis. Crucial questions pursued in the scientific contributions are: Does software call for a cultural understanding of its own? Can an artwork be composed ›only‹ as/from software? What prerequisites allow software to be understood as art and not as an aid for producing a digital artwork? Is «software art» a trade and/or artistic direction? Is the fact that software consists of code enough to declare it an artwork? In which historic context should the aforementioned questions be placed? The theme is investigated by way of three fields of interest: «generative design,» «software art,» and «generative games.» // Tjark Ihmels/Julia Riedel // Institute for Media Design, University of Applied Sciences, Mainz

/ **software**
code
game



Art and Cinematography

When speaking of «new media» and «media art,» film is ostracized as being the «old» new medium, with special emphasis given to current technological developments and their aesthetic reflection. Nevertheless, it remains evident that the historic perspective needed for understanding the new media and media art can only be achieved by keeping the history of cinematography in mind. Doing this involves understanding the complex relationships made accessible through the artistic approach to cinematography, as well as understanding the essential, institutional and socioeconomic conditions under which its use could be developed. In this way the history of cinematography is not understood as merely the prehistory of new media and media art; it also reveals an historic orientation regarding how the new media is handled. «Art and Cinematography» encourages a theoretical and historical confrontation with these developments. // Gregor Stemmrich / Academy of Fine Arts Dresden, in collaboration with the educational initiative Bildungsportal Sachsen

/ **film**
history
artistic approach



Mapping und Text

This project investigates different areas and fields of interest that historically and currently have emerged between image and text. It focuses on artistic strategies for visualizing spaces determined by texts as much as on a semantic navigation through image spaces. The themes are specifically concerned with the meta-discourse of the archive including database and search engines, and with a focus on dynamic representations. With the artistic exploration of different media and their inherent qualities meanwhile achieved, the principal concern here is to construct a process-related cartography using the thematic connecting thread of image-and-text. // Rudolf Frieling / ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe

/ **visualizing**
navigation
cartography



Public Sphere_s

In these telematic times, it is not just the digital commons that is at stake. From personal privacy to increasing privatization of societal goods; from gated communities to the town square on CCTV; from a limited right of copyright to a limited notion of the commonweal; from homogenization to globalization, the public sphere – along with our ability to imagine it – is withering. Many artists and cultural workers are actively challenging the global drift toward privatization and diminution of the public sphere and critically addressing current regimes and modeling new possibilities. «Public Sphere_s» is both a platform to support some of these projects, and a site for critical, participatory, public discourse about them and the issues they raise. // Steve Dietz / Minneapolis und ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe

/ **personal privacy**
commonweal
public discourse

