

**erschließen / präsentieren / kommunizieren:
Videokunst der Stiftung imai im Netz**

Dr. Kathrin Tillmanns^a | Lara Perski MST^b

^a ^b Forschergruppe Prof. Dr. Stefan Asmus, Prof. Dr. Reiner Nachtwey,
institut bild.medien, PBSA, Hochschule Düsseldorf; Dr. Renate Buschmann, Stiftung
imai, Düsseldorf. Kontakt: kathrin.tillmanns@hs-duesseldorf.de

KURZDARSTELLUNG: Mit diesem Projekt wird die Erschließung des digitalisierten Daten- und Videobestandes der Stiftung imai ermöglicht und als fachspezifische Quelle für Forschung und Lehre zugänglich gemacht. Ziel des Projektes ist es, eine fachwissenschaftliche Erschließung mit Metadatenanreicherung, Speicherung und Publikation von Objekten dieses speziellen kulturellen Erbes, hier Bewegtbild in Form von Videokunst, zu erreichen. Hierzu werden kunst-, kultur- und medienwissenschaftliche Methoden angewandt und ein kontrolliertes Vokabular erstellt, das die zeitbasierten Werke der Sammlung sachgerecht und eindeutig beschreibt und eine Grundlage für die erweiterte, internetbasierte semantische Suchanfragen bildet.

1. PROJEKTVORSTELLUNG

Das institut bild.medien der HSD und die Stiftung imai starteten im März 2018 ein Kooperationsprojekt, das zum Ziel hat, die Videokunstbestände der Stiftung imai wissenschaftlich zu erschließen und als interaktive Datenbank online zu stellen. Einen ersten Online-Katalog, in dem ein Großteil des Videokunstbestands in voller Länge abrufbar war, unterhielt die Stiftung imai bereits seit 2006. Mehrere technische und grafische Anpassungen mussten daran über die Jahre vorgenommen werden, um die Zugänglichkeit zu erhalten. Zuletzt wurde im Jahr 2014 mit Unterstützung des institut bild.medien ein Relaunch vorgenommen.

Das bisherige Online-Videoarchiv bot lediglich die Möglichkeit, nach grundlegenden Daten (Künstlername, Titel, Entstehungsjahr u.a.) zu recherchieren. Eine umfassende semantisch orientierte Suche und dynamische Verknüpfungen der Videos untereinander fehlten bislang und sollen nun wesentlicher Bestandteil der neuen sein. Dazu werden

anhand kunst- und medienwissenschaftlicher Methoden Metadaten zu den Videokunstwerken systematisch erhoben. Diese Daten bilden die Grundlage für semantisch orientierte Suchoptionen. Ziel ist es, ein zukunftsfähiges Medienkunstportal zu entwickeln, das wissenschaftliches, künstlerisches und kuratorisches Arbeiten unter Berücksichtigung der technologie- und zeitbasierten Spezifik des Mediums unterstützt, so wie weitere Möglichkeitsräume öffnet. Aus diesem Grund wurde eine werkspezifische und zeitgenaue Verschlagwortung der Videos vorgenommen, die sowohl inhaltliche Aspekte als auch bildästhetische Mittel einbezieht. Hierbei werden gestalterische und formalästhetische, bildnerische und akustische Gestaltungsmittel in einer punktuellen, zeitlich genauen Annotation festgehalten. Dafür musste ein fachspezifisches Vokabular zusammengestellt werden, da es hierzu bisher keine direkten Modelle gab. Es wurde eine Begriffsmatrix erstellt die, videokunstspezifisch und möglichst allgemein verständlich ist.



Abb. 1: Ausstellungsansicht der Videolounge der Stiftung imai. Bildquelle: nexd

2. HAUPTSCHWERPUNKTE

Bereits zu Anfang des Projektes wurde entschieden, dass bei einer Verschlagwortung der Videos vor allem ihr formale Merkmale hervorgehoben werden. Die bildnerischen Mittel wurden in bisherigen Indexierungsprojekten kaum erfasst, was sich durch die relative Komplexität und Obsukrität vieler Begriffe erklären lässt.

Als Kunstrichtung, deren Ursprünge auf die Auseinandersetzung mit dem elektronischen Videosignal zurückzuführen sind, ist die Geschichte der Videokunst durch eine fast unvergleichliche Fülle an formellen, technischen und medialen Experimenten gekennzeichnet. Diese Experimente sind oft schwer beschreibbar und die Begriffe, die für diese Beschreibung notwendig sind, sind den meisten Nutzern unbekannt.

Die weite Verbreitung uneindeutiger Begriffskategorien veranschaulicht, dass es sich bei Videokunst bisher um eine relativ wenig erforschte Kunstform handelt.

Entsprechend schwierig war es, ein kontrolliertes Vokabular, das zur Verschlagwortung und Annotation benutzt werden konnte, zusammenzustellen. Der Mangel an spezifisch der Videokunst gewidmeten Sachlexika bedeutete, dass andere Videokunstonlineportale und Ontologien, wie das ADA oder das AAT von Getty, ergänzend zur Hilfe herangezogen werden mussten, um eine akzeptierte Definition möglichst vieler Termini zu erreichen.

Da es sich bei bei Videokunst um eine zeitbasierte Kunstform handelt, galt es nicht nur das jeweilige Video im allgemeinen zu verschlagworten, sondern auch in seinem spezifischen Verlauf zu annotieren. Nur so wird einerseits die Signifikanz der gewählten Schlagwörter deutlich und andererseits eine besondere Verlinkung auf der zeitlichen Verlaufsebene zwischen den einzelnen Videos als neuer Möglichkeitsraum geschaffen. Die Herausforderungen, die ein solches Vorhaben mit sich bringt – technische wie organisatorische – wurden zu einem zentralen Aspekt im Projekt und erfuhren eine ständig angepasste Feinjustierung.

diese mithilfe physischer Erfahrungen und einer spezifischen Steuerung zugänglich gemacht und dadurch neu konstituiert werden.

4. REFERENZANGABEN UND DANK

Das Projekt konnte erst durch die Förderung des BMBF im Rahmen des Programms eHeritage, Förderung von Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zur Digitalisierung von Objekten kulturellen Erbes, durchgeführt werden.

Wir danken dem Digitalen Kunst- und Kulturarchiv Düsseldorf. Darüber hinaus danken wir den Mitarbeitern der Forschergruppe: Lenz Lüers, Michalis Nicolaides, Anna Sophia Schutz, Katharina Regulski, Andrea Sigrist, Jonathan Rösen, Doris Ahlgrimm und milkmonkey für ihre Zeit und fachliche Kompetenz.

An dieser Stelle sei auch den Studierenden der begleitenden Seminare am Fachbereich Design der Hochschule Düsseldorf, sowie den Dozentinnen Dr. Renate Buschman und Darija Šimunović gedankt, welche sich in unterschiedlichen Seminaren praktisch und theoretisch intensiv mit der Thematik auseinandersetzten.

5. QUELLEN

[1] ADA - Archiv für digitale Kunst
www.digitalartarchive.at

[2] Art + Achitecture Thesaurus (AAT) ®
www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/about.html