

Database-Ontology

Modern frames for modern art

Hausarbeit aus Kunsttheorie bei Burkhard Schmidt von Alexander Baratsits

“After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate – database.” (aus “Database as a symbolic form”, Lev Manovich <http://www.manovich.net/docs/database.rtf>, 1998).

Dieses Zitat hebt die jetzige und zukünftig noch zunehmende Bedeutung der Form Datenbank als kulturelles Ausdrucksmittel hervor. Zugleich stellt Manovich einen Wandel vom **Narrativen** als Schlüsselform kulturellen Ausdrucks der Moderne zum Korrelativ des Computerzeitalters, der **non-linearen** Datenbank fest. Diese beiden Aspekte, Bedeutung und Formwandel motivierten zum nachfolgenden Aufsatz, der sich mit der Entwicklung von online-Datenbanken im Kunstkontext beschäftigt. Die Arbeit geht davon aus, dass mit der Entwicklung digitaler Technologien sich das Darstellungsinstrumentarium erweitert und zukünftig multimediale Darstellungsweisen einen zentralen Stellenwert in der zeitgenössischen Kunst einnehmen wird. Die Auseinandersetzung mit der Form, die Alexander Galloway schlicht als Umgang mit einer grossen Quantität an Daten definiert, erfolgt zu einem frühen Zeitpunkt der Entwicklung. Die Arbeit beschränkt sich daher vor allem darauf der Frage nachzugehen, ob es sich bei Datenbanken überhaupt um eine eigenständige künstlerische Darstellungsform handelt - nicht einfach nur um eine Ansammlung vieler Daten und worin die ProtagonistInnen ihre künstlerische Intervention bzw. Handlungsmöglichkeiten sehen.

Mit der nachfolgenden Arbeit wird versucht, anhand von 3 online-Datenbanken möglichst unterschiedliche Herangehensweisen und damit eine möglichst breite Palette möglichen Ausdrucks darzustellen. Die Betreiber agieren allesamt aus einem künstlerischen Kontext

heraus bzw. verfolgen mit ihrer Arbeit einen künstlerischen Anspruch. Die ProtagonistInnen stehen aber auch in einem medientheoretischen Diskurs, der so wie ihre Interpretationen daraus und damit auch Handlungsanleitungen für ihr eigenes Tun in die Dokumentation der Gespräche einfluss.

Die Darstellung findet in Form von Beschreibungen der Projekte und Interviews mit den ProtagonistInnen statt. Es handelt sich dabei um “Virtual Borders” von Manu Luksch (A/UK), “open meta archive” von Thomax Kaulmann (D) und rhizome.org mit Alexander Galloway (USA) als einem der Protagonisten.

Eingangs sollte zwecks der Genauigkeit der Begriff der Datenbank genauer unter die Lupe genommen werden. Dabei sei nochmals auf Lev Manovich’s Aufsatz verwiesen, der dort als Definition ausführt:

“In computer science database is defined as a structured collection of data. The data stored in a database is organized for fast search and retrieval by a computer and therefore it is anything but a simple collection of items. Different types of databases — hierarchical, network, relational and object-oriented — use different models to organize data. For instance, the records in hierarchical databases are organized in a treelike structure. Object-oriented databases store complex data structures, called "objects," which are organized into hierarchical classes that may inherit properties from classes higher in the chain.”¹

Von dieser allgemeineren Definition kommt Manovich zur user-Sicht:

New media objects may or may not employ these highly structured database models; however, from the point of view of user's experience a large proportion of them are

databases in a more basic sense. They appear as a collections of items on which the user can perform various operations: view, navigate, search. The user experience of such computerized collections is therefore quite distinct from reading a narrative or watching a film or navigating an architectural site. Similarly, literary or cinematic narrative, an architectural plan and database each present a different model of what a world is like.

Database as a cultural form ...

It is this sense of database as a cultural form of its own which I want to address here. Following art historian Ervin Panofsky's analysis of linear perspective as a "symbolic form" of the modern age, we may even call database a new symbolic form of a computer age (or, as philosopher Jean-Francois Lyotard called it in his famous 1979 book Postmodern Condition, "computerized society"),² a new way to structure our experience of ourselves and of the world. Indeed, if after the death of God (Nietzsche), the end of grand Narratives of Enlightenment (Lyotard) and the arrival of the Web (Tim Berners-Lee) the world appears to us as an endless and unstructured collection of images, texts, and other data records, it is only appropriate that we will be moved to model it as a database. But it is also appropriate that we would want to develop poetics, aesthetics, and ethics of this database."

Das Computerzeitalter tritt uns non-linear gegenüber, deshalb ist es nur angebracht, diese non-linear darzustellen, genauso wie es angebracht ist, Poesie, Ästhetik und Ethik von Datenbanken zu entwickeln.

¹ "database" Britannica Online. <<http://www.eb.com:180/cgi-bin/g?DocF=micro/160/23.html>> [Accessed 27 November 1998].

² Jean-Francois Lyotard, The Postmodern Condition: A Report on Knowledge, trans. Geoff Bennington and Brian Massumi (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984), 3.

Am unmittelbarsten Bezug auf die Auseinandersetzung linear/nonlinear nimmt das Projekt **Virtual Borders** von ambientTV. Das Projekt ist ein Medienmix von Film, Datenbank, website und Radio. Jedes Medium wird je nach Stärke eingesetzt. Einer näheren Betrachtung wird die Dokumentation unterzogen, die noch ihrer Fertigstellung harret. Im wesentlichen soll es eine filmisch/narrative Rahmenhandlung geben, die für das notwendige involvement sorgen soll. Während des Filmes gibt es dann etwa die Möglichkeit, etwa zu einem 3 minütigem Interview im Film über ein Interface in die Datenbank einzusteigen und die ungekürzte Fassung des Interviews sich anzusehen bzw. dann in Folge wieder in den Film einzusteigen. Alle Rohmaterialien werden mit angeboten, eine Schwerpunktsetzung und Recherche kann nach individuellem Interesse erfolgen.

Um den Inhalt kurz abzudecken nachfolgend Auszüge aus den websites von ambienttv. (<http://www.ambienttv.net/akha/synopsis.html>)

Virtual Borders is a multifaceted media linkage and presentation, which documents a unique meeting of the Akha people. The 3 million Akha are an ethnic minority group scattered across the border regions of 5 countries. Like Gypsies, Jews and Vlachs in Europe they never had their own lands.

We transmit their discussions at this meeting in Jinghong, Yunnan, China via Internet to their radio station in Thailand from where it is transmitted live to the remote mountain villages where radio is the only media.

The 'documentary' covers this remarkable meeting but also tells the story of one man's epic journey from Thailand to China to attend the gathering of his people. It will also be a moving filmic record of how the Internet - combined with 'low-tech' - can unite peoples across borders.

* FILM & INTERNET INGREDIENTS

VIRTUAL BORDERS aims at uniting and exploiting the best of all media: radio, internet and film. The film narrative and its subjective point of view serves as INTERFACE to further information and an unedited variety of opinions. static data / information environment: story and database containing archived material (music, interviews, stories, conference documents, photos, etc)

dynamic data: communication interfaces, mailing lists,
www.hani-akha.org website edited by Akha.

The pool of information and options of communication are accessible online. The assumption is that only users with existing specific interest start browsing in the VIRTUAL BORDERS pool using conventionally indexed navigation systems, like alphabetic or chronologic order. The film henceforth fullfills the task of engaging a broader audience and introducing it to the subject matter. The "story" of the protagonist eventually motivates the user to dig deeper into the issue and to make use of the available options described above. In this sense, the film narrative is an "emotional, subjective, artistic" interface to "scientifically organised database" and discourse.

<http://www.ambientTV.net/akha/format.html>

Während eines Aufenthaltes bei art server unlimited 2 in Kroatien wurde dieses Interview geführt. Aufgrund des internationalen Rahmens der Veranstaltung wurde das Gespräch auf Englisch geführt.

1) Why would you refer to your online project 'Virtual Borders' as a 'documentary'?

VB mostly captures existing situations which would have happened that way with or without our media presence I look at the part where the production of VB influences the story - by setting up the internet radio connection to the FM transmitter - as the sequence which emphasises that media reality is part of reality, also in seemingly remote parts of the world. VB can also be looked at as a 'sculpture of four-dimensional information architecture'.

2) What if you had made a traditional documentary on this topic instead of an online documentary At which points could you detect an overlap in the two documentaries? What would be the major differences?

To converge many media within a (documentary) project means to me bridging many users of these different media.

3) What is the aim you would like to reach for with 'Virtual Borders'?

To inspire and to connect.

4) What kind of audience would you like to reach?

FM radio programmes: 3 Mio Akha people

Dvfilm version: any audience which prefers stories to be "delivered" to them

Internet: anyone of the 'global' online audience + 'specialist' audience + Akha people.

5) By the means of digital possibilities things are easier to manipulate but it becomes more difficult to detect (entdecken) these manipulations.

I don't agree. It was easier in times before the explosion of media and networks to manipulate the headlines of a handbill or newspaper without anyone finding out about it ...

As an individual we have to determine ourselves what is truth or reality for us.

Is one of the purposes of with 'Virtual Borders' to give people more clarity about the truth, by offering the audience to interact with the characters in the documentary and with yourself, so that by doing this you can prove a truth and create a common reality?

I am not in the position to 'hand out' truth since I don't 'own' it. The interactive structure and the easy possibilities to get in touch with personalities featured in the documentary are means to get people to stop for a moment and to rethink the questions we are asking.

The Hani-Akha Conference created a similar situation. People coming together felt they shared a common reality through the set of similar questions (represented through the set of keywords in VB) they were asking regarding their future - even if being far from having found an answer in common.

6) What are the consequences for you as documentary maker in your role as narrator when the interactive possibilities of the Internet are involved?

VB has following structure by completion:

It starts as a quicktime movie, introducing the protagonist and the Akha people in a quite impressionist (as opposed to factual) way. He is shown travelling to the conference in China and meeting the other main characters along the way. This 20 minute sequence obeys (gehörchen) the rules of a film narrative: it unavoidably reflects the subjective view of the film director, but at the same time the strength of dramaturgy is exploited to involve on an intuitive level - a quality a database interface is usually lacking by nature.

The moment our protagonist arrives at the conference, he faces as many opinions as there are participants. The story splits up into a four-dimensional information space: the change of format of VB from linear narrative to interactive database structure allows to construct

an information architecture that mirrors the existence of many different opinions, and reflects the way topics and realities are intertwining (ineinandergreifend) and touching upon each other.

An excessive pool of 'information' is accessible online. Material, which doesn't make it into the film sequence, is published in an online database, but the assumption is that only users who share already an interest for this very specific subject matter (Inhalt eines Buches ...), start browsing material using an alphabetical index.

The film narrative therefore is fulfilling the task to introduce a larger audience to the subject matter. The story motivates the user to look at the issue from different points of view. In that sense, the film / narrative is an "emotional, subjective, artistic interface" to a "scientifically organised database" as well as to an open online communication structure for direct involvement.

How does this second part of VB work?

The user can choose a keyword (for example: tradition, script, human rights, Laos etc). The movie continues along this search string by lining up and playing all the clips in the database which belong to this theme.

The second important feature is the 'information environment'. The movie is embedded in a frame of associated pictures or texts or communication options. At any point, the assembled movie can be stopped and a new theme can be followed - either horizontally by starting another list of movie clips, or vertically by digging deeper into the database and retrieving text-, sound-, or whatever -based information.

7) The director of the traditional documentary makes important choices in relation to the filming and editing process. You could say that the strength of the narration is founded in the way of filming and editing. In case of 'Virtual Borders' we are dealing with a much broader, much more multimedia and interactive project. Which means and modes of producing do you use to strengthen your narration?

Half I make use of linear narration, half I hand over the tools to the user.

8) In the traditional documentary the function of the documentary maker is very clear. He conducts the angles (Einfallswinkel) of the cameras, selects and organizes the images by editing, doing so he creates the product according to his own vision. Is your function as the author of an online documentary still as influential as it would be in the traditional documentary?

As described in 6) I do not renounce (verzichten) all techniques of filmmaking for the sake of multimedia. I believe that each media has its strengths and advantages compared to another media, and it is my intention to exploit and fuse the best of all media: film, radio and internet. This is the type of "media convergence" I am interested in.

To come back to your question regarding my influence on form - let's look at it one by one since different parts of the project seem to underlie different degrees of exposure (Ausgesetzt) to my influence:

Radio: The VB team made the live radio coverage of TIHAC via the Mountain People Radio Station possible as such. The RealAudio files, which had been fed to the FM transmitter, provide the 'red line' and narrative in the film structure. This method allowed the questions to be formulated by Akha themselves for a media they know and trust. We were happy not to have any influence on the questions the radio presenter was asking.

Film: My admittedly subjective point of view based on my understanding of the situation of the Akha people

Internet: 1. The database structure is designed along conventional common sense guidelines, but, as we all know, also science is not 'neutral'.

2. The community web-site is 100% under control by Akha. I simply give remote technical help if required.

3. The information environment of the clips stored in the database follow my personal chains of associations.

9) What are the possibilities for the public to participate in 'Virtual Borders'?

What kind of function do you lay in the hands of your audience?

- *To chose issues of interest*
- *Communicate with people involved or featured in VB*
- *To publish related content on hani-akha.org*

10) What expectations do you have of the online documentary developments in the future?

TV and cinema documentary are said to be in a crisis due to lack of sufficient funding especially for profound pre-production. Online documentary will not be an answer to this problem, since it adds costs of postproduction (including those of constant maintenance of the online project) but does not open up new revenues.

The most interesting documentary genre at the moment seems to me to be the DIY (do it yourself) documentary, where people who are engaged in an issue simply 'do it'. Lack of financial or technical resources is settled by investment of time and know-how. Online documentary will open up new possibilities for those working in this DIY spirit, it will allow to by-pass established distribution channels, and to keep alive an unedited discourse around the theme of the documentary.

This is another important point: the potential of the documentary film to trigger a discourse. At many film festivals filmmakers faced the question... ok now the audience knows about this or that injustice, so what now? What are they supposed to do? Here the internet steps in as a solution also in combination with TV/cinema documentary by simply hosting discussion for a. Again, the maintenance of it can hardly be financed but people with personal interest will run it like they did with homepages...

Secondly, there will be a boom of real-time, unedited web-cast streams. This 'aesthetic of the constant flow' will have an impact on viewers habit and on other film genres, not only documentary.

11) What in your opinion will be the position of the online documentary in society?

Let's put it the other way around. Today information is accessible. The question now is how to generate curiosity, how to motivate people to deal with and to process certain information without manipulating them into it, as boulevard press does.

I see a potential in the use of narrative, multimedia, games structures, or what I call the ambient information interface as introduction to information / archives / databases for online documentary in order to achieve an position through popularity without compromise on quality.*

** Ambient Information Interface:*

A way to design an interface in 3 layers: ambient - emotional - factual.

Media will be omnipresent, in some parts of the world they are already so. My premise being that omnipresent media cannot be screaming media since it cancels each other out, I suggest the Ambient Information Interface which presents information in poetic form, as impressions, without specific structure of an beginning or an end, of environmental quality. Ambient information is designed in a way that it sensitises by existing in the background, rather than turning every beep into a spectacle.

The second premise is that all media are going to be interlinked, or converged. The responsible human being can then chose by her/himself if to let the ambient information flow or if to pay more attention and to enter a deeper layer - the narrative interface. From here on it functions as described on the example of VB at 6).

12) Do you like to remark anything about your online project or about this questionnaire?

** FILM ALWAYS HAS AN END, WHILE REALITY CONTINUES*

At the beginning of the film, the audience gets introduced to an "idyllic" looking Akha village, where kids are wearing their traditional costumes and time seems to stand still. Soon conversations amongst the villagers break this "ethnographic cliché" as they speak about being filmed and about the internet-radio plan. Media reality becomes more and more visible when the story evolves: the last frame of the film is the homepage of the Akha community website, which was initiated as part of the film production. Therefore, the "last frame" of the film serves as window into a constantly changing documentation by the Akha.

Intervention der “Dokumentaristin” wird va. mit einem triggering of a discourse beabsichtigt. Durch das impressionistische Intro wird aus der subjektiven Sicht der Filmerin die Geschichte aufbereitet um involvement zu provozieren. “This a database-interface is lacking by nature” – wiewohl sich jedoch die Frage stellen wird, wie das Interface überhaupt gestaltet sein wird bzw. ob das filmisch/narrative überhaupt von der Datenbanl zu trennen sein wird, soll doch auf einer Oberfläche der Film laufen der quasi im Splitscreenverfahren von einem Informationenvironment mit Menüleiste, Kasten für Untertitel etc. umgeben sein wird.

Die Form der Datenbank erlaubt verschiedene Versionen des Gleichen zu erzählen, indem durch das Aneinanderfügen unterschiedlicher Teile der Datenbank bzw. das hinzufügen von neuen Teilen jeweils eine eigene Geschichte erzählt. Das Werk vollzieht sich in der Aufführung selbst bzw. durch die Interaktion des users, die sich im klicken manifestiert. Die open online communication structure for direct involvement gibt Antwort auf den Satz “Film always has an end while reality continues.

Das zweite angeführte Beispiel ist das **Open Meta Archive** (<http://oma.orang.org>). Es ist ein Projekt im Rahmen von Radio Internationale Stadt und stellt eine Fortentwicklung der beiden Vorläufer orang.orang.org einer Audiodatenbank und dem Open Video Archive (<http://ova.zkm.de>) dar. Das OMA erlaubt die Archivierung von audio- und videofiles sowohl als auch die Archivierung von Texten und Bildern und ist quasi eine Zusammenführung der Vorläufersysteme. Wesentlicher Teil des Systems soll/ist die Verknüpfung mehrerer Datenbanken durch den gegenseitigen Austausch der Metadaten (zB Beschreibung eines bestimmten Tonfiles, eines bestimmten Objektes).

Thomax Kaulmann, Programmierer der Systeme betont im Gespräch im besonderen den Vernetzungsaspekt:

Essentiell ist die Vernetzbarkeit von Archiven und das geht nur, wo der Datenbankansatz ähnlich ist.

Mir ist es noch nicht ganz klar, vielleicht muss man das technisch dann noch klären, wo der essentielle Punkt ist, dass so ein System vernetzbar ist.

Nun es gibt da das Archiv A mit einem Audiofile. Dieses Audiofile wird mit Text beschrieben (Titel, Autor, etc.). Diese Daten müssen mit dem Audiofile assoziiert werden, die Datenbank zeigt dann auf das Audiofile. Dieses Audiofile ist nun in Server A eingetragen. Nun geht ein Mail an eine mailingliste von denjenigen, die das Zeug haben wollen. Server B liest diese Mail und kopiert die Daten in seine Datenbank. Server B weiss, dass die Daten von A sind. Hier passiert eine Spiegelung und keine Selektion.

Weshalb eine Spiegelung? Um die Downloadzeiten zu verkürzen, Speicherkapazität zu erweitern ... ?

Der Download passiert dezentral, nur die Metadaten werden gespiegelt, damit die auf den anderen Servern verfügbar sind und redaktionell gearbeitet werden kann.

Das müsste dann von der Struktur her immer gleich sein.

Die OMA-Systeme werden alle gleich sein, man kann allerdings Erweiterungen vornehmen, die dann allerdings nicht ausgetauscht würden. Man baut eine eigene Tabelle rann als Relation und da kann man dann halt seine eigenen speziellen Informationen mit abspeichern, d.h. sich ein Alleinstellungsmerkmal aufbauen.

Mir geht's um sowas wie der Dublin-core-Standard. Das ist quasi die Standardisierung von schriftlichen Dokumenten, in der Erfassung der Metadaten für Bibliotheken. Weltweiter Standard. Um sich Austauschen zu können.

Hat man eine eigene Datenbank als Knoten in einem Netzwerk, dann sind die anderen sichtbar. Ich kann dann aber nicht nur mehr anbieten, sondern es geht dann um Kontextualisierung, du hast deine Daten dann schon im System und kannst sie dann nutzen, um neue Metazusammenhänge zu konstruieren.

Was stellst du dir darunter vor?

Ich mache jetzt ein Feature über die Einstürzende Neubauten ... habe Bilder, Texte, Videos von ihnen und die bringe ich jetzt zusammen, das ist Kontextualisieren. Das ist die Wiederverwendung der einzelnen Medien die ich da habe, die dann aber innerhalb dieses Systems irgendwo sein können. Das ist wie das Rundfunkarchiv.

Ich habe das OMA jetzt testweise im Netz, die Suchmaschinen haben einen Narren daran gefressen. Das System erzeugt für den Benutzer, für den Server statische Seiten die google reinliest wie nichts. Die spielen da rum mit 6000 Seiten, die ich jetzt hab im Netz. Wenn du da ein Netz aufbaust dann hast du locker mal 30-40.000 Seiten im Netz mal angeschlossene Server, wir können die richtig totmachen die ganzen fuck - Suchmaschinen werden richtig obsolet damit mit der Zeit, da gehst du dann am besten gleich rein in das OMA-System und suchst dein Zeug.

Jedes angeschlossene System hat das Potential, die ganzen Seiten nochmal in einer Suchmaschine reinzutun. Wenn ich einen Partner hab, dann packt der auch nochmal diese 6000 Seiten rein aber mit dem gleichen Inhalt. Und du kannst ja soviele Knoten einbauen wie du lustig bist. Zur Zeit gibt's eine Grenze von 999 Knoten. Jeder Knoten kann momentan 4 Mio. Objekte verwalten. Die Eingabe erfolgt über ein Webinterface, die Metadaten werden dann in ein XML umgewandelt und in die mailingliste gepostet. Und die Datenbank liest dass dann aus.

Wie weit ist die Entwicklung des Netzwerkes fortgeschritten?

Das Netzwerk ist erst im Aufbau. Zur Zeit ist nur die orang.orang.org vernetzt mit Knoten in Berlin, London und Riga. Potentielle Partner in Zukunft sind Hyperwerk und Plug in/ in Basel, New York, Prag (Soros-Center), Riga, Australien (sind super Kontentgeber – Radioqualias – die noch in AUS sind), Kunstradio/silverserver/t0 etc.

Wichtig ist mir festzustellen, dass das Netzwerk offen ist, das ist keine Kunstdatenbank – Wissenschaftler, Musiker, politische Sachen sind da drauf (z.B. Greenpeace). Das ist auch keine komische Installation, ohne besonderen Nutzen.

Inwieweit siehst du diese Datenbank als Kunstwerk? Wo liegt da der Kunstkontext?

Es gibt Architekten, die arbeiten mit einer künstlerischen Herangehensweise und es gibt Architekten, die Bauen ihr ganzes Leben lang 2 oder 3 Modelle und ich sehe mich halt als einen Architekten, der ein Haus baut, das einen künstlerischen Anspruch erfüllt. Man kann ein content-managementsystem machen für den kommerziellen Bereich, das du dann einfach kaufst, wo eben klar ist, wer das dann auch benutzt, eben irgendwelche Angestellte irgendeiner Firma, die sich das auch nicht aussuchen können aber es gibt dann halt auch noch die Möglichkeit, ein contentmanagementsystem zu machen, was halt extrem offen ist, was so offen ist, dass jeder es sich selbst runterladen kann, was verletzbar ist und auch somit eine Offenheit hat. Es gibt halt keine kommerziellen contentmanagement-systeme unter 1 Mio. Mark, die untereinander vernetzbar wären. Aber du kannst es selber machen, es ist programmierbar, du kannst Konzepte machen du kannst es realisieren und du kannst es auch verschenken. Es ist halt ein Problem, wenn du so eine Leistung verschenkst, dass die dann auch eine Akzeptanz findet. Weil immer irgendwie versucht wird, da einen Makel zu entdecken. Anstatt dessen gehen sie halt hin und kaufen eine Software für 100000 Mark, die kann nicht mehr aber man hat halt einen Ansprechpartner oder sind eben zufrieden, dass sie eine Rechnung bekommen haben. Aber besser ist es halt dann trotzdem nicht.

Das interessante Moment finde ich ist, wie Leute damit umgehen mit dieser Verantwortung, wenn sie jetzt einen Account haben. Das Internet ist ein bidirektionales Medium, aber was jetzt probiert wird ist halt das einzukesseln in ein unidirektionales Medium, das heisst jeder kriegt halt seinen schnellen down-stream damit er halt auch die schönen Bilder ankucken kann oder auch Filmchen, aber auf gar keinen Fall in der Lage ist, den selber auch zu senden, auch wenn er wollte, das ist halt nicht mehr möglich, dann auch noch was zu senden.

Ich finde auch nicht, dass man die Eingabesysteme einschränken sollte, ich glaube es ist ein Trugschluss, dass man da irgendwelche Rechte einräumen muss oder nicht, es kann zwar sein dass es an Qualität verliert, aber das ist ja das spannende daran. Es gibt Leute, die tippen halt nur einen Titel rein, und das war's dann eigentlich schon, und dann findet Manns halt nicht wieder, aber die sind verantwortlich, damit umzugehen, man kann sich natürlich ein Ideal vorstellen, wo das jeder einträgt, aber ich glaub halt nicht, das Manns halt dann auch forcieren kann. Das ist halt eine Kultur die man da erlebt, die sich daran ausdrückt, wie verschlagworte ich meinen ganzen Kram, und wie sozial bin ich damit, es eben auszufüllen. Ist es leicht, Sachen wieder zu benutzen, geht der Kontext quasi aus der Beschreibung hervor usw. Das sind Sachen die für mich sehr interessant sind. Was ich nicht glaube ist zum Beispiel, dass man ein Rollensystem braucht, wo man halt sagt, der Benutzerkreis darf nur das und der Benutzerkreis darf nur das Ich glaube, dass jeder die gleichen Rechte haben sollte, was zu machen und dass das dann halt auch widerspiegelt, was die Leute da tun.

Wir versuchen uns immer auch anzugleichen; wenn du so ein Austauschformat aufbaust, dann bist du nicht mehr allzu flexibel, weil du ja eine Abhängigkeit hast, du bist ja verantwortlich, dass du halt nicht zuviel änderst, weil das sonst mit den anderen Systemen nicht mehr kompatibel wird oder ist. Sondern das musst du ganz behutsam vorgehen und

auch eine Kommunikation aufbauen, sozialen Kontakt herstellen – immer ganz gut & wichtig, ist ja auch das schöne daran zu schauen, was die Leute dazu bringt, sich inhaltlich auszutauschen, nicht nur vor Ort sondern auch international, das macht schon Spass.

Das ist irgendwie ein sozialer Impact, den das ganze hat, das halt auch das, was ich eigentlich zeigen will mit dem was ich da mache, dass es schon wichtig ist, dass Leute miteinander umgehen letztlich und sich auch klar drüber sind was sie da machen und was für Reichweiten und Konsequenzen das hat.

Das ist deine künstlerische Interpretation des Werkes?

Thx: Ja. Und das ist eigentlich ganz gut. Damit liege ich bestimmt sehr weit vorne.

Die künstlerische Intervention selbst liegt hier in der Gestaltung und zur Verfügung Stellung eines Instrumentes und in der Aufrechterhaltung einer Kommunikation. Denn schon das System der Beschlagwortung liegt in der Hand der Benutzenden und stellt somit auch in gewisser Weise Kommunikationsstrukturen dar. Die Betonung des Austauschbaren Kerns, des austauschbaren Objektes unterstützt den kollaborativen Charakter des Werkes ebenso wie die Offenheit, die einen “natürlichen Lauf der Dinge” erlauben soll.

Drittes Beispiel und in seiner Konzeption sicherlich Gegenstück zu dieser Offenheit ist das Kunst-Archiv von **rhizome.org**. Es wird von einem editorial team bearbeitet und bezieht seinen Wert aus dieser Beschlagwortungsarbeit. Das Nachfolgende Gespräch wurde mit Alexander Galloway geführt, einem net-artist, Programmierer und Journalisten im editorial stuff von rhizome,

Rhizome is a new media art organisation, it was started in 1996 in Germany using a server in the netherlands, it started just as an email-list, everyone who was on the list could use rhizome to exchange information about the new media art community, exchange reviews of new artworks, announcements, pressreleases. It was started by Mark Tribe and he moved back to NY and I early came on board 1996. Since then R. has grown in to a more multifascined organisation, we are still rather small, we have 4 people on staff in NY City and we have a very international community which is associated with what we do. We have now instead of having one email list we have about 6, we also have a website which almost functions like a magazine where you can read new articles and new information, there is also an extensive database which chronicles the history of all these texts and information. So the organisation itself has expanded and today we have approximately 7-8000 members which have subscribed and use this system over 75 countries all over the world. One of our newest projects is called the rhizomes art base. The artbase is an archive of internetbased artworks. So we've been spending 5 years of talking about all these artworks and we thought it would be a good service to offer the free archiving of the same works so artists have the ability to submit their works into our archive, it's a relatively open submission process, the artist then has the option to upload their project into our server, which we will host for them for free or if the artist wants to have immediate control over their own work and have their own server they can also host it on their own server but an entry of the page remains on the rhizome database.

A few words to your own person?

My history is more on the editorial and written or literary side of things, that's my history, so I work on the editorial capacity at rhizome but I have 2 roles, the 2nd one is the programmer, I do all the programming of the database and the website and all of our new projects. At rhizome I basically work on all of content of the editorial content and the technical content.

The main task of your work is collecting and archiving information?

Yes rhizome has several prime functions and one of the most important is to archive material that is related to the newmedia art community,

What is the aim by collecting all these things, what will you do with all these things?

We serve a historical function, just plain and simple, we are creating an archive which other people can consult, they can do research. It's important as an historical document, that represents some of the going ons in the art community, it's some history of this particular type of cultural production so we really think that it's an important service to the larger cultural community to be able to host this information so it doesn't get lost so people know about the history. But on top of that we also perform a sort of editorial service which is that we index all of this information allowing it to be retrieved in crossreferenced and understood in better ways so for example for every interview or article we archive, we attach a whole series of indexing fields to it, we say his article is about video or cd-rom or tactical media, this sort of keywords that are signed to it. We also read the articles and extract proper names or titles and put those in the indexing fields so what really makes the rhizome database unique as opposed to other email lists that are archived is that we really do this kind of editorial indexing process which adds value to the database as a whole.

You see yourself also as an artist. Do you still see some sort of artistic things in your work, is there an artistic demand or approach?

Absolutely. I think that one of the most important tasks for digital artists is to be able to manipulate and work with datasets in an interesting way, large quantities of data. So for example rhizome has a quantity of data, it's small compared to many databases but it's 5 years in the running, it has about 2000-3000 unique dataobjects in the database which have associating indexingfields and associated information, so one of the things we do at rhizome is we actively promote this sort of artistic interpretation and artistic experience of that data, we have a program which is called alt.interface which currently has 3 artworks in it. These artworks are what we call interface artworks and the rawmaterials are not paint or clay but they are infact the data itself, so we bring an artist to work with the rhizome database and to interpretate it or mark is up convert it into some visual form. One example is an interface that I worked on with my colleague Mark Tribe and Mark Luntenberg called stary night which is a sort of visual interface into the rhizome database.

AB: Do you miss some sort of narrative aspects to express your work or to express information or opinion. I've seen this stary night you can see there points, once they are lighter, once they are very tighny points and how do you think do you express things – that is not a story – to work out my question ...

That's a good point. The concept of the narrative has been very important for previous artistic media. The novel is an example or the film those are both two media forms that rely very closy on a certain linear progression of a particular story, a paricular narrative. Web functions in a different way, it doesn't necessarily have this sort of linear unfolding of information and this has been widely explored and documented. It's this whole idea of hypertext. There can be many different roots that you take through an experience, so I think you're exactly right, that there is a whole new philosophy of designing webpages. You have to take into account on the fact that things can always be different. So instead of fixating on the absolute precise quality of a useres experience on the web you basicaly have to fixade

on the imprecise contingent uncontrollable experience, that they can take. So in the case of rhizome there is a sort of multiple many different experiences, that someone can have using the website or in my own artistic work, you have basically let go of control and let the user create their own narrative, create their own linear progression.

To come back to my question, you don't miss some sort of narrative aspect in your artworks to stress things you want put focus on?

Not in my work, not at all. I obviously appreciate a good film or a good novel, and I think linear narrative is its own artwork, there is an art to doing that. However it's not the only way that creative experiences can be made. For example a painting is not necessarily a linear experience. If you view a painting you follow an own way through it and there are many examples of nonlinear type of processes.

I'm going to read a short sentence of Lev Manovich, he wrote an article with the title "databases as a symbolic form" and he starts with the sentence: After the novel, and subsequently cinema privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate – database." Would you agree to this?

I think that Lev Manovich definitely has an important point. It's important to remember that we are not talking about a sort of transformation from point A to point B, where narrative equals database. We are talking about 2 radically different types of media and if any connections could be made between these both different forms, I think that he's right that in the context of film for example narrative is highly important it is almost the most important thing and he is also correct in saying that in the context of the web or the digital world, narrative is taken out of that central role and what becomes that central role is these quantities of data plain and simple which he is calling databases. For example there is a vast majority of internet artworks, which turn on this idea of taking a quantity of data and converting it in some other form so we have artists who take html pages and convert them

into music, or convert them in animations or we have artists who will take a certain body of data and do a kind of performance that makes reference to that data or uses that data as its raw materials.

What do you think as a conclusion do you agree to this theory, that databases are the new keyform of cultural expression, what can you imagine will develop out of this sort of seeing the world and expressing it?

It's a very positive evolution of the arts in my opinion. The reason being is that it opens a whole new level of possibilities for the person who is making the work. Why is that the case? Well the reason why that's the case is that when someone's database and there is data in the database and the data does have some kind of meaning it's possible but since data is so interchangeable everything can be converted from one form into another you can have an image, that is converted into text, with ASCII-text for example. The medium itself is so variable, there is no preexisting mandate in the medium itself, so what it does opens up all this sort of new possibilities. It means that there won't necessarily be some sort of oppressive force for example imposed from the outside which was commonly the practise of former artists reacting this in a political way just some sort of outside imposition of preexisting meaning. So just in conclusion I think that the digital medium itself opens up a whole new level for the artists to create a work which is more enjoining with their desires for how they see the world, how they want the world to be maybe to become better and how they want their own practise as artists and members of a community to become better in future.

Von Galloway wird ebenso wie von Kaulmann die Multifunktionalität der Datenbankobjekte als essentiell für Datenbankkunst beurteilt. Dadurch werden die Objekte zum Rohmaterial, das durch Interfaces auf unterschiedliche Art und Weise präsentiert werden kann, sei es in Form von websites, Musik, Animationen, Plastiken, whatever. Die Erstellung der Interfaces als auch des Rohmaterials sind im Unterschied zu OMA jedoch Einzelarbeiten (bzw. Kleinkollektive), die Darstellung einer Kommunikationsplastik bzw

einer sozialen Plastik spielen eine untergeordnete Rolle, im Vordergrund steht vielmehr die Frage nach der Fähigkeit eines Künstlers Daten zu manipulieren und auf eine interessante Art und Weise aufzubereiten.

Das Computerzeitalter tritt uns non-linear gegenüber, deshalb ist es nur angebracht, diese non-linear darzustellen, genauso wie es angebracht ist, Poesie, Ästhetik und Ethik von Datenbanken zu entwickeln.

Die drei dargestellten Projekte verfolgen unterschiedliche Ansätze. Während in Manu Luksch Virtual Borders der Einflechtung narrativer Elemente die Möglichkeit im Gegensatz zum Dokumentarfilm, selbst die Auswahl unter dem vorhandenen Rohmaterial zu treffen, gegenübergestellt wird übergibt Kaulmann die Datenbank der community und ist im Kern nur am Kommunikationsprozess und dessen Darstellung interessiert. Und Galloways stary night ist dagegen einer bestimmten Bildästhetik verpflichtet, (das Archiv selbst ist eine akribische Sammlung von netArt Daten und als solches ein wichtiges Museum zeitgenössischer Kunst).

Der Fortführungsgedanke ist allen 3 Projekten immanent, das Zielereignis der jeweiligen Projekte also nicht vorherbestimmt und auch nicht geplant. "The world appears to us as an endless and unstructured collection of images, texts, and other data records, it is only appropriate that we will be moved to model it as a database."