

## Digital Art Works. The Challenges of Conservation / ZKM (Karlsruhe, Oct–Feb 12)

Karlsruhe, 29.10.2011–12.02.2012

Denise Rothdiener, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien

---

Digital Art Works. The Challenges of Conservation -----

Vortragsreihe im ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Lorenzstr. 19, 76135 Karlsruhe

ZKM\_Vortragssaal, 03.11., 30.11., 14.12., 18.01., 08.02., jeweils 18 Uhr, Eintritt frei

Sprache: Deutsch

// PLEASE SCROLL DOWN FOR ENGLISH VERSION //

Wie lassen sich digitale Daten dauerhaft sichern, wenn das neue Notebook bereits veraltet ist, sobald man damit das Geschäft verlässt? Dieses Phänomen stellt auch die Kunst vor Probleme: Was passiert mit Medienkunst, wenn sich das Internet-Environment, für das sie konzipiert wurde, verändert? Dürfen Arbeiten, die einst für den PC entwickelt wurden, heute auf dem iPad gezeigt werden? Eine Vortragsreihe im Rahmen der Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“ (29.10.2011–12.02.2012) im ZKM | Medienmuseum geht Fragen nach dem Sammeln, Ausstellen und Erhalten computerbasierter Kunstwerke auf den Grund und lässt die Vorgänge rund um die digitale Konservierung sichtbar werden.

Seit wenigen Jahrzehnten erlaubt die Digitalisierung eine leichtere Bearbeitung und Weitergabe von Daten; im Internet sollen sie jedem Nutzer jederzeit an jedem Ort zur Verfügung stehen. Grundsätzlich aber ist die Bewahrung von digitalen Inhalten einer immer kurzfristigeren Anpassung an neue technische Systeme unterworfen. Damit scheint das Fortbestehen des kulturellen Gedächtnisses grundsätzlich unsicher.

Seit Januar 2010 erarbeitet das ZKM | Karlsruhe gemeinsam mit insgesamt fünf Partnern aus Frankreich und der Schweiz in dem EU-Forschungsprojekt „Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung“, kurz „digital art conservation“ Strategien zur Erhaltung digitaler Kunstwerke.

Anhand von zehn Fallstudien wurden Konzepte für die langfristige Erhaltung dieser, aufgrund des rapiden technologischen Wandels besonders fragilen Kunstwerke entwickelt. Die zehn Fallstudien sowie weitere Werke aus der ZKM-Sammlung bilden den Kern der Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“; sie eröffnen das breite Spektrum um die Problematik der Konservierung digitaler Kunst und verweisen auf deren Notwendigkeit.

Zum Projekt „digital art conservation“:

„digital art conservation“ widmet sich in erster Linie der Erforschung und Darstellung von Konservierungsmethoden. Es möchte, aufbauend auf der langjährigen Erfahrung des ZKM | Karlsruhe mit der Ausstellung „Digital Art Works“, zwei Symposien und einer zum Abschluss des Projekts erscheinenden Publikation, einen Beitrag zur internationalen Diskussion im Bereich der Konservierung leisten. Das Projekt läuft bis Dezember 2012 und ist durch das EU-Programm INTERREG IV Oberrhein kofinanziert.

Im Rahmen von „digital art conservation“ wurde im Herbst 2010 auf der internationalen Fachkonferenz „The Digital Oblivion“ am ZKM | Karlsruhe die Frage nach der Zukunft des digitalen kulturellen Erbes diskutiert, insbesondere im Hinblick auf die Konservierung digitaler Medienkunst: Was bedeutet die immer schnellere technische Entwicklung für KünstlerInnen, SammlerInnen und KonservatorInnen? Sind die bisher gültigen Kriterien der Originalität, der Langlebigkeit und Werthaltigkeit von Kunstwerken und deren Sammlung auf digitale Medienkunst anwendbar? Erste Erkenntnisse werden in der Ausstellung „Digital Art Works. The Challenges of Conservation“ präsentiert.

Am 24./25. November 2011 findet zudem ein Symposium des Forschungsprojekts „digital art conservation“ in Straßburg statt.

Kuratoren der Ausstellung: Bernhard Serexhe, Chiara Marchini Camia

Weitere Informationen:

<http://www02.zkm.de/digitalartconservation/>

[http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$7767](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$7767)

VORTRAGSREIHE:

---

Do, 03.11.2011

Der persönliche Computer – 30 Jahre PC

Vortrag von Boris Jakubaschk

ZKM\_Vortragssaal, 18 Uhr

Der Personal Computer hat die Büroarbeit komplett verändert. Aber auch die Art, wie man sich im Berufsleben oder privat informiert, wie man kommuniziert und wie man kreativ arbeitet, wurde durch PCs stark beeinflusst. Der Vortrag schildert mit Hilfe funktionierender Exponate, wie der erste IBM PC entstand und welche der zahlreichen Vor- und Nachfahren seine Entwicklung maßgeblich beeinflusst haben.

---

Mi, 30.11.2011

Einführung in die langfristige Speicherung digitaler Bilder

Vortrag von Sven Schönauer

ZKM\_Vortragssaal, 18 Uhr

Einen Datensatz können wir ohne Hilfsmittel nicht betrachten. Das digitale Bild gibt es seit über 30 Jahren. Dabei gibt es viele Verluste – die Bilder, welche ‚überlebt‘ haben, sind Vorbilder für heutige Strategien bei der Langzeitarchivierung von Daten. Aus den Fehlern der Anfänge hat man gelernt. Im Laufe der Zeit sind viele Entwicklungen in heute selbstverständliche Technologien eingeflossen. Eine Entwicklung ist die derzeit vieldiskutierte „Cloud“. Grundlagen der Digitalisierung des Farbmanagements helfen, den Bilddatenbestand zu erzeugen und ihn zu bewerten. Das richti-

ge Dateiformat auszuwählen und auf ein geeignetes Medium zu speichern, sind einfache Mittel bei der Erhaltung.

---

Mi, 14.12.2011

Hacken als (Lebens-)Kunst

Vortrag von Sven Braun

ZKM\_Vortragssaal, 18 Uhr

„Hacken ist, wenn man das Wasser für das Fertigkartoffelpüree mit der Kaffeemaschine erhitzen kann.“ (Wau Holland)

---

Mi, 18.01.2012

8mm Ewigkeiten. Vom analogen 8mm Schmalfilmformat zur digitalen Kopie

Vortrag von Anna Leippe

ZKM\_Vortragssaal, 18 Uhr

Der 8mm-Schmalfilm blickt auf eine über 80-jährige Geschichte zurück und ist damit ein wichtiger Teil unseres visuellen und kulturellen Gedächtnisses geworden. Um die Filme zu schonen und trotzdem zugänglich zu machen, scheint eine Digitalisierung die ideale Lösung zu sein. Aber hier zeigen sich unerwartete Schwierigkeiten. Der 8mm-Film gilt als Material des Amateurfilmers und wird daher in den wenigsten hochprofessionellen Kopierwerken behandelt. Das Archiv muss auf einen Markt ausweichen, der stark durchmischt ist mit verschiedenen Techniken und Qualitäten. In diesem Vortrag sollen die Besonderheiten des 8mm-Films bei der Vorbereitung und Durchführung seiner Digitalisierung besprochen und eine Übersicht über die unterschiedlichen ‚Übersetzungsmöglichkeiten‘ gegeben werden.

---

Mi, 08.02.2012

Die Erhaltung von Computerspielen und die Rolle der Emulation

Vortrag von Andreas Lange

ZKM\_Vortragssaal, 18 Uhr

Wie Computerspiele sind auch die meisten digitalen Kunstwerke komplexer Natur und erfordern nicht selten die Interaktion mit dem Rezipienten. Dies führt dazu, dass technisch aber auch kuratorisch gesehen die Erhaltung von Computer- und Videospiele und digitalen Kunstwerken gleiche Voraussetzungen und Ziele haben. Ein zentrales Werkzeug der Konservierung für komplexe digitale Artefakte sind Emulatoren, die ganz wesentlich in der Retrogamer Community entwickelt worden sind und die nun von institutioneller Seite aufgegriffen werden. So startete 2009 das Europäische Forschungsprojekt KEEP ([www.keep-project.eu](http://www.keep-project.eu)) mit dem Ziel, die in der Games Community entstandenen Programme in einem größeren gesellschaftlichen und kulturellen Kontext nutzbar zu machen. Andreas Lange wird als Direktor des Computerspielemuseums und Mitglied des KEEP Konsortiums über den aktuellen Stand und zukünftige Perspektiven berichten.

Kontakt:

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Lorenzstr. 19  
D-76135 Karlsruhe  
Tel: +49 (0) 721-8100-1200  
Fax: +49 (0) 721-8100-1139  
E-Mail: info@zkm.de  
www.zkm.de

// ENGLISH VERSION //

---

Digital Art Works. The Challenges of Conservation

---

Series of lectures at ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe  
Lorenzstr. 19, 76135 Karlsruhe, Germany  
ZKM\_Lecture Hall, Nov 3, Nov 30, Dec 14, Jan 18, Feb 8, each 6 p.m., admission free  
Language: German

How can digital data be stored over the long term if the new notebook is already obsolete as soon as it leaves the store? This phenomenon also presents problems in art: What happens to media art when the Internet environment for which it was conceived, changes? Is it admissible to show works that were once developed for the PC now on an iPad? A Series of lectures in the context of the exhibition "Digital Art Works. The Challenges of Conservation" (October 29, 2011–February 12, 2012) at the ZKM | Media Museum fundamentally explores questions related to collecting, exhibiting, and maintaining computer-based art works and makes the work concerning digital conservation visible.

For a few decades now, digitalization has enabled and simplified the processing and distribution of data; digital data are available on the Internet for all users at all times. Basically, however, the conservation of digital content has been subject to an increasingly rapid adaptation to new technical systems. This circumstance creates uncertainty concerning the sustainability of our cultural memory.

Since January of 2010, ZKM | Karlsruhe, together with five partners from France and Switzerland have developed strategies for the conservation of digital art works in the framework of the EU research project "Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung," or "digital art conservation."

Using ten case studies, concepts were developed for the long-term conservation of the type of art works, which have become fragile due to rapidly changing technology. The ten case studies as well as other works from the ZKM collection form the core of "Digital Art Works. The Challenges of Conservation"; they open up the broad spectrum of problems in the conservation of digital art and point to the necessity of preservation.

About digital art conservation:

The project "digital art conservation" is dedicated primarily to the research and presentation of conservation methods. Building on the experience over many years of ZKM | Karlsruhe, "Digital Art Works" aims to hold two symposia and a publication of collected essays, adding a contribution to the international discussion in the area of conservation. The project runs until December 2012

and is co-financed by the EU program INTERREG IV Oberrhein.

In the context of “digital art conservation,” a discussion was held in autumn 2010 at the international conference “The Digital Oblivion” at ZKM | Karlsruhe, which investigated the question of the future of our digital cultural inheritance, especially in regard to the conservation of media art: What effect do the ever more rapid developments in technology mean for artists, collectors, and archivists? Do the criteria that have applied until now – that of originality, longevity, and sustainability of art works and collections – still apply to digital media art? The first results will be presented in the exhibition “Digital Art Works. The Challenges of Conservation.”

Furthermore, from 24–25 November 2011 a symposium will be held in Strasbourg on the research project “digital art conservation.”

Curators: Bernhard Serexhe, Chiara Marchini Camia

Further information:

<http://www02.zkm.de/digitalartconservation/>

[http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$7768](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$7768)

---

SERIES OF LECTURES:

Thurs, November 3, 2011

Personal Computer – 30 years PC

Lecture by Boris Jakubaschk

The personal computer has transformed office work entirely; and yet the way in which one informs one’s self in professional or private life, how one communicates and how one works creatively has been no less strongly influenced by PCs. With the aid of functioning exhibits the lecture traces the emergence of the first IBM PC and which of its predecessors and successors decisively influenced its development.

---

Wed, November 30, 2011

Introduction to the long-term storage of digital images

Lecture by Sven Schönauer

A data record cannot be considered without auxiliary means. The digital image has existed for the last 30 years. There are many losses, and the images that have survived are models for present-day strategies for the long-term archiving of data. One has learned from mistakes. Clearly, over the course of time, many developments have flowed into technologies. One such development has been the currently much-discussed “Cloud”. The basis for digitalization, color management, helps to generate and evaluate digital image files. To select the right data format and to store it on an appropriate medium are basic steps and means of storage.

---

Wed, December 14, 2011

Hacking as (Life) Art

Lecture by Sven Braun

“Hacking is when one can heat the water for potato puree with the coffee machine.” (Wau Holland)

---

Wed. January 18, 2012

8mm Eternity. From Analog 8mm Small Film Format to Digital Copy

Lecture by Anna Leippe

The 8mm small film format looks back to a 80 year-old history, and is thus one of the most important parts of our visual and cultural memory. In order to protect, but also to make it accessible, digitalization appears to be the ideal solution. But unexpected difficulties make their appearances. The 8mm film is considered as the material of the amateur filmmaker and is thus treated in all but a few of the highly professional copy replication plants. The archive must avoid the market, which is a mix of various technologies and qualities. This lecture discusses the special features of the 8mm film in the preparation and execution of its digitalization, and provides an overview of the various “translation possibilities”.

---

Wed, February 8, 2012

The Preservation of Computer Games and the Role of Emulation

Lecture by Andreas Lange

Most digital works of art, like computer games, are of a complex nature, and quite often require interaction with the recipients. This leads to the fact that the technical, but also curatorial conservation of computer and video games, as well as digital works of art, share the same prerequisites and objectives. A central tool for the conservation of complex digital artifacts are emulators, which have been developed, for the most part, by the retro-gamer community and which are now being taken up by institutions. Consequently, in 2009 the European research project KEEP ([www.keep-project.eu](http://www.keep-project.eu)) was established, the aim of which was to make available the programs developed in the games community, and consequently usable in larger social and cultural contexts. As Director of the Computer Games Museum and member of KEEP consortium, Andreas Lange will provide an account of the current status and future perspectives.

Contact:

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Lorenzstr. 19

D-76135 Karlsruhe

phone: +49 (0) 721-8100-1200

fax: +49 (0) 721-8100-1139

e-mail: [info@zkm.de](mailto:info@zkm.de)

[www.zkm.de](http://www.zkm.de)

Quellennachweis:

ANN: Digital Art Works. The Challenges of Conservation / ZKM (Karlsruhe, Oct-Feb 12). In: ArtHist.net, 12.10.2011. Letzter Zugriff 03.04.2026. <<https://arthist.net/archive/2029>>.