

Ein Beitrag zu Erhaltungsstrategien für kybernetische, elektronische Kunst am Beispiel von *sunflowers 2* von Ursula Palla

Ein Versuch zur Überwindung von Obsoleszenz und proprietärer Hürden



Abb. 1: Ursula Palla, *sunflowers 2*, Kunsthalle Hamburg 2016 (J. Smith 2016). In: <https://www.flickr.com/photos/jonassmith/18508638230>

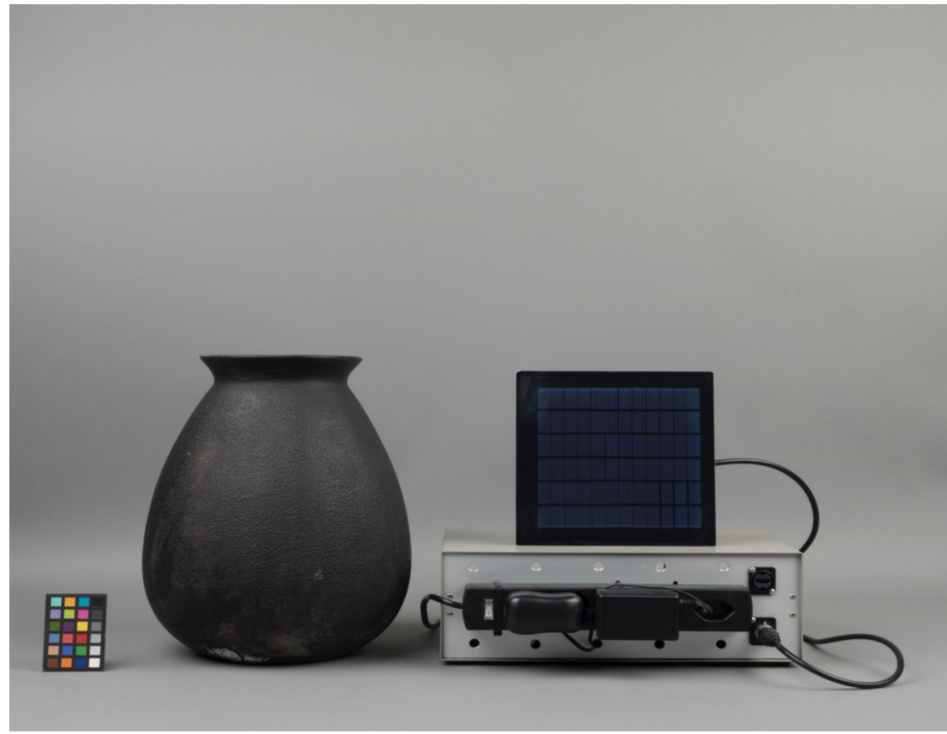


Abb. 2: Gesamtansicht des Werkumfangs *sunflowers 2* von Ursula Palla (Mirco Meier 2018)

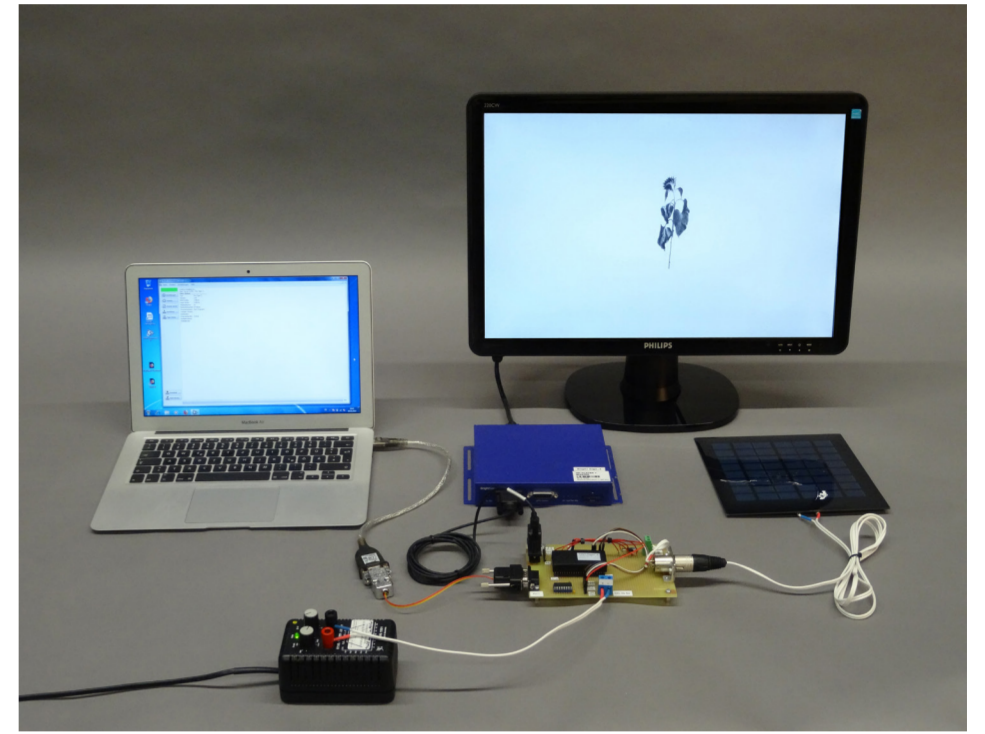


Abb. 3: Die Rekonstruktion mit Ersatzplayer und Ersatzsolarpanel, jedoch ohne Vase und mit Bildschirm anstelle eines Projektors. An der Rekonstruktion lassen sich die originalen Komponenten anschliessen. Der Laptop dient der Programmierung (Mirco Meier 2019)

Vorgelegt von Mirco Meier
Fachbereich Konservierung und Restaurierung
Master of Arts in Conservation-Restoration
Vertiefung: Moderne Materialien und Medien
Referentin: Prof. Dipl. Rest. FH Anna Comiotto, HKB
Koreferent: Martin Häberle, ZKM Karlsruhe
Abschluss: Frühlingsemester 2019

Abstract

Die reaktive Videoinstallation *sunflowers 2* der Schweizer Medienkünstlerin Ursula Palla (*1962) aus dem Jahr 2016 zeigt eine „Schattenprojektion von Sonnenblumen“, die über eine leere Vase hinweg an eine Wand projiziert wird. Die Installation wird mittels einer Solarzelle gesteuert und lässt somit die Blumen auf vorherrschendes Aussenlicht reagieren, wobei diese mal prosperieren, mal verwelken. Aus kunsthistorischer Perspektive handelt es sich bei *sunflowers 2* nicht um ein interaktives, sondern viel mehr um ein kybernetisches Medienkunstwerk, da es auf seine Umwelt reagiert und nicht in Interaktion mit Rezipierenden tritt.

Dieses Werk zeigt wegen der Unbekanntheit der verbauten Komponenten sehr hohe Proprietätshürden. Diese müssten bei allfällig eintretender Obsoleszenz ersetzt oder angepasst werden. Die signifikanten Werkeigenschaften, welche durch umfangreiche und informative Gespräche mit der Künstlerin, dem Techniker und Experten identifiziert werden konnten, dienen zusammen mit den Risikoanalysen der einzelnen elektrotechnischen Bestandteile als Grundlage für die gelungene Umsetzung einer Rekonstruktion. Dabei trug die transdisziplinäre Zusammenarbeit mit Spezialisten für Informatik zu diesem Erfolg bei.

Fallstudie

Die reaktive Videoinstallation *sunflowers 2* (2016) von Ursula Palla dient bei der Ausarbeitung eines Beitrages zu Erhaltungsstrategien für elektronische Medienkunst mit drohender Obsoleszenz und hohen proprietären Hürden als Fallbeispiel. Es zeigte sich, dass das Präfix „interaktiv“ für eine genaue Werkeinordnung dieser Videoinstallation nicht gebraucht werden kann, sondern *sunflowers 2* als ein kybernetisches Medienkunstobjekt kategorisiert werden sollte. Um als interaktiv zu gelten, fehlt *sunflowers 2* der für eine solche Installation erforderliche Austausch zwischen Sender (Werk) und Rezipient. Es stellt folglich eine reaktive Installation dar, da es auf die in seiner Umwelt vorherrschenden (Licht-) Reize reagiert. Obwohl dieses Werk in einem sehr hohen Qualitätsniveau realisiert wurde, was ihm dank den verbauten Komponenten eine lange Lebensdauer verspricht, treten wegen deren Unbekanntheit sehr hohe Proprietätshürden auf. Wie diese Hürden überwunden werden können, wird in einem Erfahrungsbericht zur Herstellung einer funktionsfähigen Rekonstruktion der Steuerung beschrieben.

Erhaltungsstrategien

Ob die Obsoleszenz trotz den mit *sunflowers 2* verbundenen proprietären Hürden zu entschärfen ist, war Motivation zur Ausarbeitung umsetzbarer Erhaltungsstrategien. Unterschiedliche Ansätze, wie die der Emulation und Simulation, werden in dieser Arbeit angedacht und diskutiert. Schliesslich zeigte sich, dass der Weg der Rekonstruktion, welche die künstlerische Aussage und Erscheinung einer Videoinstallation unverändert wiedergibt, eine sinnvolle Erhaltungsstrategie darstellt, sofern man im Besitz des Quellcodes ist.

Die Schwierigkeiten, die auftraten, die selbstgefertigte Back-Up-Steuerung mit dem Quellcode zu beschreiben und in Betrieb zu nehmen, wird in dieser Arbeit als Erfahrungsbericht schrittweise wiedergegeben: von der Analyse der originalen Bauteile und Erstellung eines Schaltplans zur Anfertigung einer Back-Up-Leiterplatte bis hin zur Beschaffung eines in seiner Verwendung selten eingesetzten Prozessors und dessen Programmierung in proprietärer Softwareumgebung. Die Umsetzung dieser Arbeiten gelang letztlich auch dank transdisziplinärer Zusammenarbeit mit Spezialisten der angewandten Informatik und Elektronik sowie dank den umfangreichen und informativen Gesprächen mit Experten, der Künstlerin und dem Entwickler des Werks.

Erfahrungsbericht für die Medienkonservierung

Diese Arbeit dient in der Medienkonservierung dank dem praxisnahen Erfahrungsbericht als Anwendungsbeispiel, wie Obsoleszenz erkannt und teilweise entschärft werden kann sowie welche teilweise sehr hohen Hürden die Proprietät mit sich bringt. Die Proprietät ist durch den erneuten Einsatz von werkauthentischen Komponenten zwar nicht entschärft, jedoch förderte diese praktische Arbeit das Verständnis, dass Kunstschaffende eben jene seltenen und proprietären Komponenten aufgrund ihrer Qualitätseigenschaften und Langlebigkeit einsetzen. Die Rekonstruktion als Back-Up ist keine Edition und wird nur dann eingesetzt, wenn die originäre Steuerung oder Teile davon ausfallen.