

Emulation von Medienkunst
oder
Art-Handling im Wandel der Technik

Frank Padberg

Ausgangsfrage

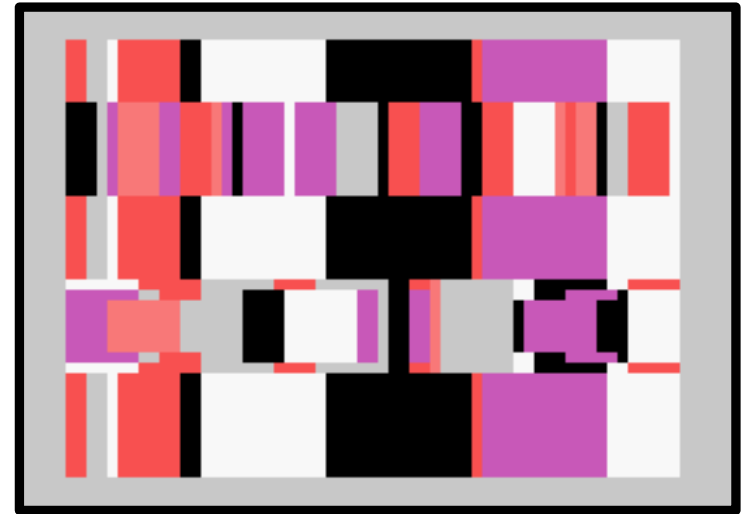
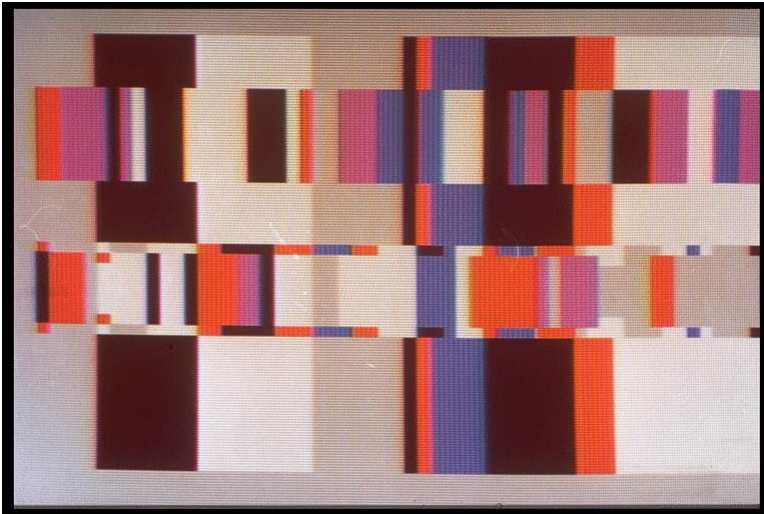
Wie kann eine „authentische“ Wiederaufführung von Medienkunst gelingen – wenn die Abspielgeräte über die Jahre veraltet und defekt geworden sind?!

Begriff der Emulation

Emulation \approx Nachbilden des Verhaltens eines „alten“ Systems auf einem anderen, „neuen“ System

- Software-Emulation von altem Windows-System auf neuem Linux-System
- altmodischer Klingelton auf neuem Handy
- Software-Emulation von alter Spielekonsole auf neuem Windows-System

“Mondrian“, Herbert Franke, 1980



+



Home-Computer

Fernseher



+

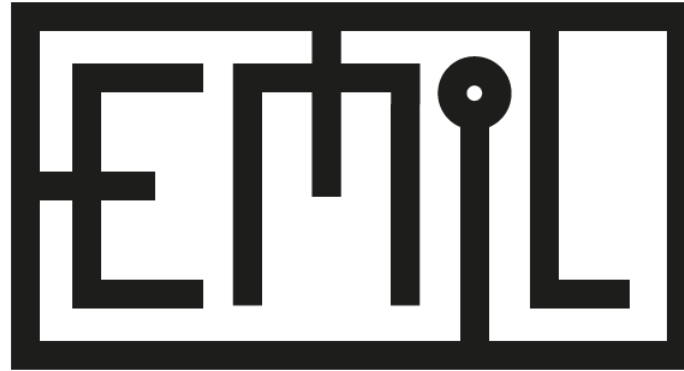


Emulator


Monitor

Fragen, die sich bei Emulation stellen

- Wird die Emulation der künstlerischen Intention gerecht?
 - Abweichungen im Erscheinungsbild
 - Originaltreue vs. Nostalgie-Effekt
- Woher bekommen wir die Emulatoren, wie stellen wir sie bereit, und wie erhalten wir sie?
- Wie sichern wir das technische Art-Handling-Wissen über Geräte, Plattformen und Emulatoren?



www.multimedia-emulation.de

Staatliche Hochschule
für Gestaltung Karlsruhe 

BSB Bayerische
StaatsBibliothek

DFG Deutsche
Forschungsgemeinschaft


DEUTSCHE
NATIONAL
BIBLIOTHEK


UNI
FREIBURG

Äußerungen von Medienkünstlern

Der Schwimmer **(Studio Azzurro, 1984)**

„Es ist wichtig, dass man um die Arbeit herumgehen kann [...] – egal ob die Monitore flach sind oder Röhren haben. Es könnten sogar Hologramme sein [...]“
(Leonardo Sangiorgi, 2008)



In Situ **(Gary Hill, 1986)**

„Es würde der Bedeutung des Werks zuwider laufen, die Kathodenstrahlröhre durch einen Flachbildschirm zu ersetzen.“
(Gary Hill, 2007)



Fazit

- Emulation ist ein dauerhaft gangbarer Weg für Medienkunst
- Art-Handling wird technisch anspruchsvoller und spezialisierter – aber auch vielseitiger, interessanter und wichtiger
- der *kuratorische* Lösungsraum wird eingegrenzt durch den *technischen* Lösungsraum