Künstlerische Forschung begegnet Archiv – die Keynote „Sorting Data – Artistic approaches to datasets and archives" beim Kulturhackathon 2023 in St. Pölten[1]

Andreas Zingerle – KulturLab.org, Graz und
Margret Schild – Theaterwissenschaft + Filmwissenschaft Universität Wien

Endlich wie Gadag ale Vinci (GAV) von 2010 bis 2012 in Deutschland[2] und GLAMhack wie 2015 in der Schweiz[3], veranstalten OpenGLAM.at seit 2017 regelmäßig Kulturhackathons. Das Prinzip der Open-Bewegung folgend, gehe es darum, digitale Komponenten zu entwickeln, Inhalte von bestehenden Schätzen in Kulturerbe-Einrichtungen zu bergen und digital zugänglich zu machen. Angesprochen fühlen sollen sich nur offene Akteure und unterstützte Einrichtungen oder solche wie wenig Personal die GLAM-Sektoren (Galerien, Libraries, Archives, Museums) als Datengeber und Verwalter, die diese IT-Expertise nutzen, um mit diesen Daten kreativ umzugehen und neue Anwendungsvorhaben zu entwickeln. Einige Fragen dienten als Leitlinien für den Hackathon in St. Pölten, der vom 1. bis 4. Juni 2023 komplett in Präsenz durchgeführt wurde:

- Wie können Projekte mit wirtschaftlicher Nachhaltigkeit durch offene Daten der GLAMs entstehen?
- Was verbindet die Kunst und Kulturelle Institutionen wieder mit den Menschen?
- Wie wird eine Besucherbindung an diese hergestellt?

Entsprechende Datensets sollten gesucht und mit dem Wissen und den Interessen der Teilnehmenden verbunden werden. Bereits wurde der Hackathon mit der Präsentation der Ergebnisse in einem öffentlichen Rahmen, wo alle mit Interesse am Thema (Teilnehmende und Gäste) eingeladen waren, weiterdokumentiert und weiterdiskutiert.[4] Ergänzt wurde die Veranstaltung mit einer Keynote und moderierenden Diskussion. Die Künstlerin Karin Ludwig, Linda Kronman und Andreas Zingerle, beide in Graz, reflektierte den Umgang mit Datensätzen und Archiven aus der Perspektive der künstlerischen Forschung.

Das Institut Österreichische Künstlerdaten Kunst

Linda Kronman (Finnland) und Andreas Zingerle (Österreich) kennen sich im Rahmen ihrer Studienzeit kennen. Linda Kronman ist Medienkünstlerin und Medienpädagogin. Sie promovierte nach ihrem Master in Neuen Medien an der Universität Bergen im Rahmen des Forschungsprojektes Machine Vision in Everyday Life (Digital Generations) und Visual Technologies in Digital Art. Cross-Narratives and Social Media. Andreas Zingerle ist ebenfalls Medienkünstler und hat sich im Rahmen seiner Dissertation an der Kunstuniversität Linz 2016 mit der Frage beschäftigt, in welchen Weise unterschiedliche Internet-Communities sich mit Kriminalität und Bestrafungsritualen in der digitalen Welt auseinandersetzen. Sie arbeiten seit 2010 zusammen und vereinigen künstlerisch-kreative Arbeit mit wissenschaftlicher Forschung. Dabei nutzen sie Methoden aus der anthropologischen und soziologischen Forschung (teilnehmende Beobachtung, Feldforschung) zur Beantwortung ihrer Fragestellungen, recherchieren in Archiven sowie analysen Informationsquellen. Das Themenspektrum reicht von Fragen der Auswirkungen der Digitalisierung auf Gesellschaft, Strukturen, Wirtschaft und Arbeitswelt (Smart Cities) über Gefühlen und Welten (Datenschutz und Datenschutz), neue gesellschaftliche Bewegungen und Initiativen bis zu Nachhaltigkeit und Ethik (Abfallmüll, Materialität der Internets, Partizipation). Ein weiteres wichtiges Element ist die internationale Kollaboration mit Kunst- und Kulturschaffenden, Aktivist*innen, Forschenden und anderen Interessierten – häufig auf der Basis von Projekten oder Residenzen. Die Ergebnisse der mehrere mehrjährigen Beschäftigung mit solchen Themen werden in Form von künstlerischen (teilweise auch performativen) Arbeiten umgesetzt, auf internationalen Festivals und Konferenzen präsentiert, sind Themen in Workshops und bei Lehrveranstaltungen.[5]

Über real und vertrauenswürdig oder doch Fake und kriminell?

Gäste des ex-medien.thesis (Jahr), einem der Ausstellungsorte beim zweitägigen Festival 2015 in Graz, eingeladen, einmal für (etwa) Geheimnisse, um mitgebrachte Koffer zu öffnen, fanden sie sich auf einer Art Museumsgut wieder. Objekte, entsprechend sich als eine individuell entsprechende Präsentation ohne weiteres aufgewendet Kommentar mit Kollegen, Schaubildern, Geschichtsbesitz. Produktgeräteinnen auf Displays – selbst-verständlich in Anwendung der beiden verwendeten CEOs.