



- Start
- Nachrichten
- Politik
- Wirtschaft
- Kultur
 - Buch
 - Hörspiel
 - Ausstellungstipps
 - Dossiers
- Panorama
- Multimedia
- DW-RADIO
- DW-TV
- Deutschland entdecken
- Deutschkurse
- Studieren in Deutschland
- Deutschland-Wetter
- Feedback
- Umfragen
- Newsletter

wordXplainer
Das große DW-Lexikon

1. Wort **markieren**
2. Button **klicken**
3. Erklärung **lesen**

nur für Internet Explorer

04.02.2003

Globale Spielräume



Digitale Kunst mit der Nagelschere

Wie setzt sich die Medienkunst mit der Globalisierung auseinander? Die transmediale.03 präsentiert in Berlin aktuelle Entwicklungen: "Play Global!"

Wer denkt bei Medienkunst schon an Performances? Das "international media art festival" transmediale sieht in Körperbewegung und Musik sogar "eine wichtige Ausdrucksform für die Verbindung von Kunst und Technologie". Und die transmediale muss es wissen, ist sie doch in 16 Jahren zu einer wichtigen Veranstaltungen für Medienkunst in Europa geworden. Die Ausgabe 2003 bietet neben Gameboy-Konzerten und Live-Video-Improvisationen auch Installationen, Video-Screenings oder Workshops zu Softwareentwicklung - und eine Ausstellung zu Computerviren.

Zukunft globaler Kunst

"Play Global!" lautet das Thema der zentralen Konferenz der transmediale vom 1. bis 5. Februar. Zur Eröffnung regte der in London lebende südafrikanische Kunstkritiker Sarat Maharaj an, globale Kunst als Diskussion zu sehen und nicht als Entscheidung, und wies auf Projekte, die eine Kultur der Globalisierung "durchspielen". Dazu passend setzen internationale Medien-Labore ihre Arbeit vor Ort im Berliner Haus der Kulturen der Welt fort.

So versucht The Trinity Session aus Johannesburg mit einem mobilen Büro die Überwindung kultureller und technologischer Grenzen, während De Waag aus Amsterdam unabhängige Software-Anwendungen "an der Schnittstelle von Gesellschaft und Technologie" entwickelt - etwa den "Storytable" für Erinnerungen älterer Menschen.



Das Motto des Festivals ist dabei gar nicht "nur im politischen Sinne" gemeint, so der Leiter Andreas Brockmann. Doch es passt gut, dass dieses Jahr die Anzahl außereuropäischer Künstlerinnen und Künstler gestiegen ist - eine positive Folge der erstmaligen Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Inter Nationes. Parallel zum Festival will der club_transmediale den Blick auf die elektronischen Musikszenen in Osteuropa und "Audio-Aktivisten" aus aller Welt lenken.

Mehr als ein Medium

1988 wurde die transmediale als "Videofest" gegründet. Video war "damals das einzige und wichtigste Medium für Medienkunst", so Pressesprecherin Annette Schäfer im Gespräch mit DW-WORLD. Nach der Technikentwicklung im Laufe der 90er-Jahre war die Umbenennung 2000 "folgerichtig", denn "in der Kunstproduktion

DW-RADIO
▶ Live ▶ Programm

DW-TV
▶ Live ▶ Programm

Das neue Musik Programm
DW-RADIO

Kulturtermine

Qantara.de
قنطرة
Dialog mit der islamischen Welt

Kultur und Gesellschaft
GOETHE-INSTITUT

- Politik
 - Neue Zeitrechnung für Deutschland
- Wirtschaft
 - Afghanistans Bank für den kleinen Mann
- Panorama
 - Wasser am Kilimandscharo
- Deutschland entdecken
 - Seewetter für die Nord- und Ostsee

nahmen Multimedia, Computeranimationen und das Internet einen immer größeren Anteil ein".

Auch mit dem neuen "Talent Campus" der am 6. Februar beginnenden Berlinale gibt es eine Kooperation. Eine "natürliche" Sache, so Schäfer, "schließlich zeigt die transmediale die Zukunft des Kinos". So scheint es mit dem Siegeszug von Digital Video und der gleichzeitigen Krise der Netzkunst - die sich in der geringeren Anzahl von Internet- und CD-ROM-Projekten beim Festival zeigt - wieder eine Umgewichtung in der Medienkunst zu geben. Mehr Bewegtbild, weniger Programmiercode?

Software-Kunst und politische Statements



Software-Kunst ist auch nicht einfach zu definieren, folgt man Anne Pascual vom Designduo Schoenerwissen: "Code und Interface haben nicht explizit etwas mit Kunst zu tun." Ein kreatives Ziel sei erst erreicht, wenn "die angewandte Technologie die Systeme und Formalisierungen durchleuchtet, hinterfragt oder auf den Kopf stellt", erklärt Pascual gegenüber DW-WORLD. Mit ihrer Software "Minitasking", einer Visualisierung des Peer-to-Peer-Netzwerks Gnutella, sind Schoenerwissen dieses Jahr für den Software-Award nominiert.

Wie Schoenerwissen ihre Software, so Pascual, "nicht als Kunstwerk" sehen, da der Gebrauchscharakter im Vordergrund steht, stellt auch die Jury fest, dass digitale Medien "zum selbstverständlichen Bestandteil unseres Alltags" geworden sind und die Technologie selbst nicht mehr das Thema der Medienkunst sei. Das bestätigt das Programm der diesjährigen transmediale. So dokumentiert eine beispielhafte interaktive Arbeit, "BorderXing Guide" des britischen Künstlers Heath Bunting, illegale Überschreitungen von Europas "grünen" Nationalgrenzen. Aber auch Regisseur Peter Greenaway, einst Multimedia-Pionier in der Filmkunst, stellt sein neues Projekt vor: In seine "Tulse Luper Suitcases" gehören Kinofilme, DVDs - und eine Website.

Ingrid Arnold

► [Versenden](#)

► [Drucken](#)

DW-LINKS [Wer hat Angst vor der transmediale?](#)

Berlin ist nicht nur im Berlinale-Fieber. Neben den Liebhabern und Profis der Filmszene trifft sich derzeit auf der transmediale.02 die internationale Medienkunstszene und ihr Publikum. (6.2.2002)

[Grenzen einer grenzenlosen Kunst](#)

Kunst im Internet scheint nicht mehr so viel Interesse zu erwecken wie in den 90ern. Sie beschränkt sich mittlerweile auf Elitenkreise oder verschwindet in der Datenflut. (7.1.2003)

WWW [transmediale](#) ↗

Website in deutsch und englisch

FEEDBACK ► [Schreiben Sie uns!](#)

©  2004

▲ TOP

[Start](#) | [Nachrichten](#) | [Politik](#) | [Wirtschaft](#) | [Kultur](#) | [Panorama](#) | [Multimedia](#) | [DW-RADIO](#) | [DW-TV](#) | [Deutschland entdecken](#) | [Deutschkurse](#) | [Studieren in Deutschland](#) | [Deutschland-Wetter](#) | [Feedback](#) | [Umfragen](#) | [Newsletter](#) | [Hilfe](#) | [Sitemap](#) | [Kontakt](#) | [Unternehmen](#) | [Presse](#) | [Business and Sales](#)

▲ TOP