

Entdecken wir die digitale Kunst!

Digitale Künste nutzen ebenso viele neue sogenannte „digitale“ Informations- und Kommunikationstechnologien, die im 20. Jahrhundert entstanden sind, wie sie sich von ihnen auch inspirieren lassen.

Werke digitaler Künste werden mithilfe digitaler Tools (Computer, Software, Internet) produziert, gespeichert und präsentiert, und diese spezifischen Tools bieten Möglichkeiten für interaktive, immersive, generative Kreationen.

Dank der Wellen technologischer Innovationen sind die Techniken und Tools der Kreation sowie die Formen der geschaffenen Werke so zahlreich, dass wir oft von digitalen Künsten im Plural statt im Singular sprechen.

Diese Bildungsförderung zeigt die gleichzeitigen Entwicklungen von Technologien und künstlerischen Formen seit dem 20. Jahrhundert und stellt eine Auswahl von Referenzkünstlern und -veranstaltungen der digitalen Künste in der Großregion vor.

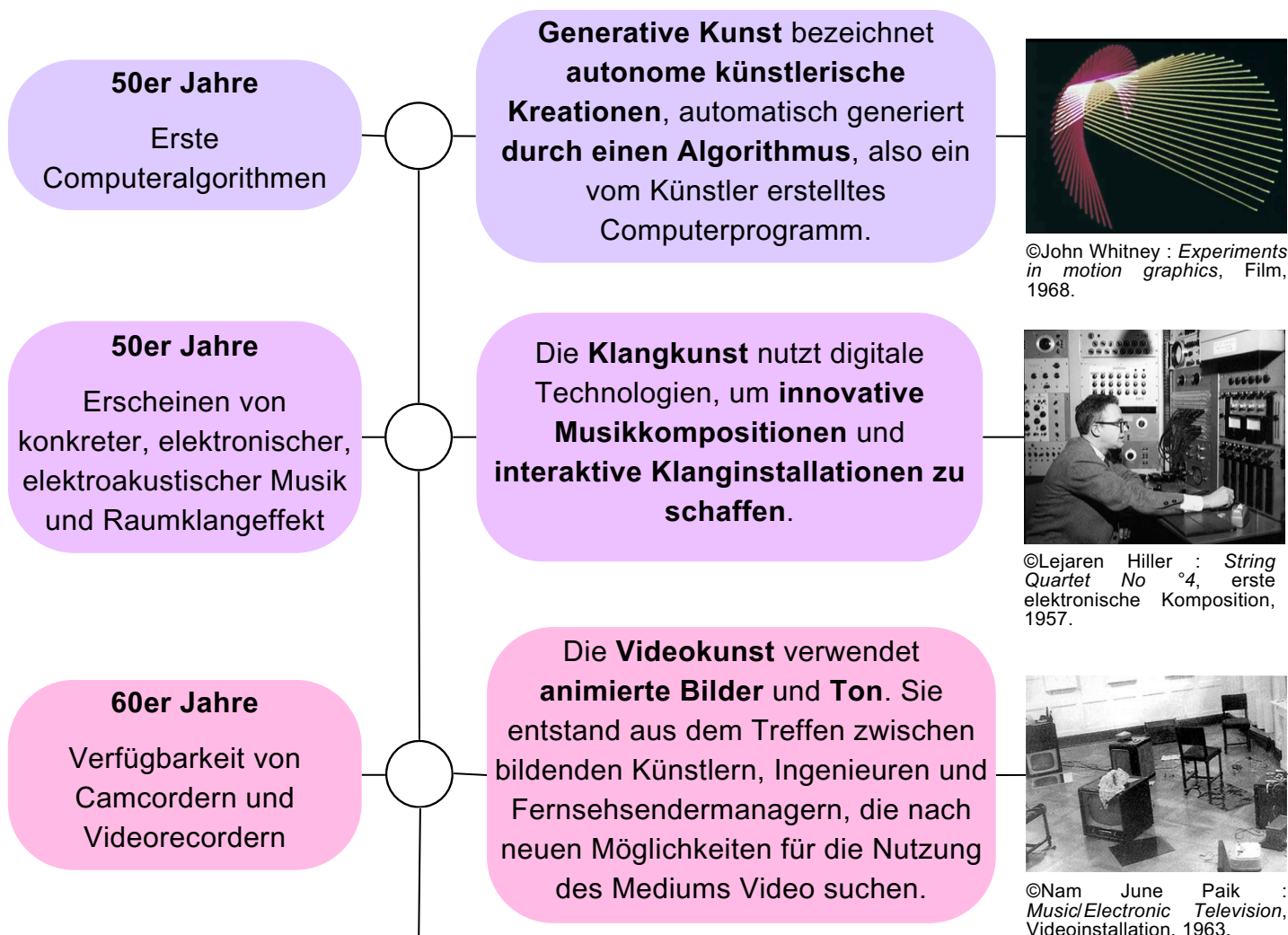


VOM 20. JAHRHUNDERT BIS HEUTE: EINE ÄRA TECHNOLOGISCHER UND KÜNSTLERISCHER INNOVATIONEN

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, als die digitalen Systeme die analogen Systeme ersetzten und das elektronische Zeitalter das industrielle Zeitalter ablöste, zeigten Künstler ein sofortiges Interesse an der Kombination von Kunst, Wissenschaft und neuen Technologien. Sie machen sich Maschinen und Software zu eigen und nähren dabei ihre Kreativität mit wissenschaftlichen Fortschritten und Visionen, die diese Technologiesprünge gleichermaßen faszinierend wie kritisch betrachten.

Die ersten digitalen Kunstbewegungen hatten ihren Ursprung in der Entwicklung der ersten programmierbaren Computer in den 1950er Jahren und erfuhren in den 1980er Jahren mit der Einführung der Mikroinformatik ein zunehmendes Interesse. In den 1990er Jahren vervielfachten die Verfügbarkeit von Computern und IT-Ressourcen, die Entwicklung von Software und das Internet die Formen der Kunst. Die ersten digitalen Events und Festivals für digitale Künste tauchen auf.

FÜR JEDE TECHNOLOGIE IHRE EIGENE KUNST!



60er – 70er Jahre
Das erste Virtual-Reality-Gerät

Die **virtuelle Realität** nutzt **Simulationstechnologien**, um **immersive virtuelle Umgebungen** zu erstellen, in denen die Betrachter mit digitalen Elementen interagieren können.



©Morton Heilig : *Sensorama*, erstes Virtual-Reality-Gerät, 1962.

60er – 80er Jahre
Aussehen von Bewegungssensoren und taktilen Schnittstellen

Die **interaktive Kunst** nutzt Technologie, um den Zuschauern die **aktive Teilnahme an dem Kunstwerk zu ermöglichen**. Mit dieser Kunstform wird der **Zuschauer zum Akteur**, was einen direkten Bezug zum Werk herstellt.



©Maurice Benayoun : *Tunnel sous l'Atlantique*, Televirtualität zwischen Paris und Montreal, 1995.

90er Jahre
Entwicklung des WorldWideWeb, dem ersten Webbrowser

Netzkunst, auch **kollaborative Kunst** genannt, wird durch Online-Zusammenarbeit geschaffen. Es ist eine Kunst, die vor allem der Beteiligung des Internetnutzers gewidmet ist. Sie entwickelte sich in den 90er Jahren dank der **Internetcafés**.



©Roy Ascott : *La Plissure Du Texte*, kollaborative Netzwerkkreation, 1983.

1995
Entstehung des Begriffs net.art

Die **net.art** bezeichnet Werke, die **von/für/auf/mit dem Internet erstellt wurden** und ohne es nicht existieren könnten.



©Reynald Drouhin : *J'eux*, ein Projekt von Suchmaschinen mithilfe des Schlüsselworts „Porträt“, 2001.

2000er Jahre
Entwicklung der künstlichen Intelligenz (KI)

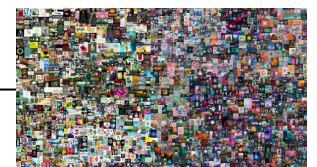
Die **KI** ermöglicht es Künstlern, **neue Wege zu erkunden**, um digitale Kunstwerke **schneller und genauer** als je zuvor zu erstellen.



©Refik Anadol : *Machine Hallucination*, mit KI-Experten entworfenes Kunstwerk mit Bezug zur Architektur von New York, 2019.

2010er Jahre
Schaffung von non fungible Tokens (NFT)

NFTs entsprechen **digitalen Zertifikaten**, die **Authentizität und Einzigartigkeit** eines Werkes oder digitalen Objekts gewährleisten.



©Beeple : *Everydays : the first 5.000 Days*, NFT-Werk, 2020.

DIE WIEDERKEHRENDEN THEMEN IN DEN DIGITALEN KÜNSTEN DEM BEISPIEL VON KÜNSTLERN FOLGEND, DIE IN DER GROSSREGION AUFGENOMMEN WURDEN.

WISSENSCHAFT UND TECHNOLOGIE

Wissenschaft und Technologie spielen in den digitalen Künsten eine entscheidende Rolle, da sie als Katalysatoren für neue Formen des künstlerischen Ausdrucks und als Tool zur Erforschung und Erweiterung der Grenzen der Kreativität dienen.

Die Werke von Guillaume Marmin fesseln die Sinne und den Intellekt und uns dazu bringen, über unseren Platz im Universum nachzudenken.

Oh Lord ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit mit dem Pariser Observatorium Meudon und dem Institut für Planetologie und Astrophysik von Grenoble, unterstützt durch verschiedene Datenbanken zur Beobachtung der Sonne. Erste Aufnahmen von Bernard Lyot (französischer Astronom) und hochauflösenden Fotos der NASA wurden mehr als 15.000 Bilder mithilfe von Computerprogrammen zusammengestellt, um ein Werk zu schaffen, das die Sonnenaktivität und ihre Entwicklung zeigt.

GUILLAUME MARMIN OH LORD



ARCHITEKTUR UND ERBE

Seit den 1990er Jahren erlaubt der Einsatz der 3D-Modellierung, die ursprünglich zu Renovierungs- und Konservierungszwecken eingesetzt wurde, die Schaffung von Ressourcen für die Vermittlung, indem sie die Rekonstruktion unsichtbarer oder verschwundener Kulturgüter ermöglicht oder neue Sichtweisen auf das architektonische Erbe und die städtische Umwelt bietet.

Melting Pol : *Final Documentation*,
Esch-sur-Alzette ©RL

Der luxemburgische Videokünstler Melting Pol bietet seit den 2000er Jahren Events und Kunstausstellungen mit Video- und Lichtinstallationen an. Sein Werk *Final Documentation* ist ein Video-Mapping, das während Esch 2022 Kulturhauptstadt Europas projiziert wurde. Es zeichnete die Geschichte des ehemaligen Industriestandorts Belval in einer kurzen Zeitspanne anhand einer Videokartierung der beiden verbleibenden Schornsteine der alten Hochöfen nach.

Jésus s.Baptista : *Brutalisme Brume*,
Sélestat, ©Jésus s.Baptista

Der französisch-portugiesische Video-künstler Jésus s.Baptista konfrontiert die Ästhetik einer populären, aggressiven und tristen städtischen Umgebung mit natürlicheren Elementen, wie in dem Werk *Brutalisme Brume* gezeigt. Die Installation bezieht sich auf die brutalistische Architektur großer Komplexe in den Pariser Vororten und lässt die Natur in den Mauern dieser Installation ihre Rechte zurückerobern.

MELTING POL : *FINAL DOCUMENTATION*



JÉSUS S.BAPTISTA *BRUTALISME BRUME*



DIE MENSCH-MASCHINE- BEZIEHUNGEN

Viele digitale Kunstwerke hinterfragen Identität, Vielfalt, Inklusion und soziale Themen. Künstler erforschen die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen, dem Menschen und der Maschine in einer Welt, in der künstliche Intelligenz stets technologische Grenzen verschiebt.

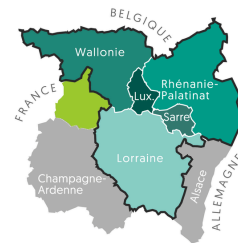
PATRICK TRESSET : *HUMAN STUDY #1*

Die Arbeit von Patrick Tresset hinterfragt die Wechselwirkungen und Grenzen zwischen Mensch und Technologie. Im Jahr 2000 verlor er aufgrund einer Krankheit die Fähigkeit zum Malen und Zeichnen und begann mit der Arbeit an Systemen zur Herstellung kreativer Prothesen, die es ihm ermöglichten, seine Zeichenpraxis zu erweitern.

In der Werk *Human Study #1* schlüpft ein Mann in die Rolle eines Modells, um sich von mehreren Robotern zeichnen zu lassen. Die Roboter, stilisierte Minimal-Künstler, sind nur zum obsessiven Zeichnen fähig. Tresset nutzt die Robotik, um die Auswirkungen der Technologie auf unsere Menschheit und die Art und Weise, wie wir mit ihr interagieren, zu hinterfragen.



WO KANN MAN IN DER GROSSREGION DIGITALE KUNSTWERKE ENTDECKEN?



Seit 2017 gibt es in der Großregion mehrere Festivals, die Einwohnern und Touristen gleichermaßen vielfältige Formen digitaler Künste präsentieren. Künstler aus dem In- und Ausland bringen ihre Gedanken zur Beziehung zwischen Mensch und Maschine, zum architektonischen und ökologischen Erbe der Großregion sowie zu wissenschaftlichen und technologischen Innovationen ein. Kommen Sie und entdecken Sie sie!

Festival international Constellations de Metz (Frankreich)

constellations-metz.fr

Das im Jahr 2017 aus dem Projekt Interreg Pierres numériques / Digitale Steine hervorgegangene Festival Constellations unterstreicht das architektonische und natürliche Erbe der Stadt Metz und bietet eine einzigartige Entdeckung digitaler Kunstformen: Video-Mapping, immersive audiovisuelle Installationen, Laser-Szenografien, digitale und interaktive Installationen.

Festival Multiplica in den Rotondes - Luxemburg-Stadt (Luxemburg)

multiplica.lu/

Das Programm von Multiplica räumt digitalen und multimedialen Kunstkreationen der luxemburgischen und internationalen Szene einen besonderen Stellenwert ein und zeigt Werke in verschiedenen Formaten: audiovisuelle Darbietungen, Konzerte, DJ-Sets, Treffen mit Künstlern, Workshops für Kinder und Erwachsene, interaktive und partizipative Ausstellungen.

Festival Impact du Théâtre de Liège und BAM in Lüttich (Belgien)

theatredeliege.be/festival-archives/forum-impact/

Entstanden aus dem Projekt Interreg Impact, das Lütticher Theaterfestival verbindet Technologien und darstellende Künste. Es lädt das Publikum zu einer beispiellosen Erkundung neuer Formen, Identitäten und Geografien durch Tanz, Theater, Performance, bildende und digitale Künste ein. bamfest.be

Festival Apollon in Saarbrücken - Kulturgut ost (Deutschland)

apollon-festival.de/

Das Saarland hat jetzt ein neues internationales Festival, das sich ausschließlich auf die digitale Bildgestaltung spezialisiert. Apollon widmet sich künstlerischen Formen, die mit Licht modellieren und spielen und so die historischen Räume des „Osthafens“ in Saarbrücken verwandeln.

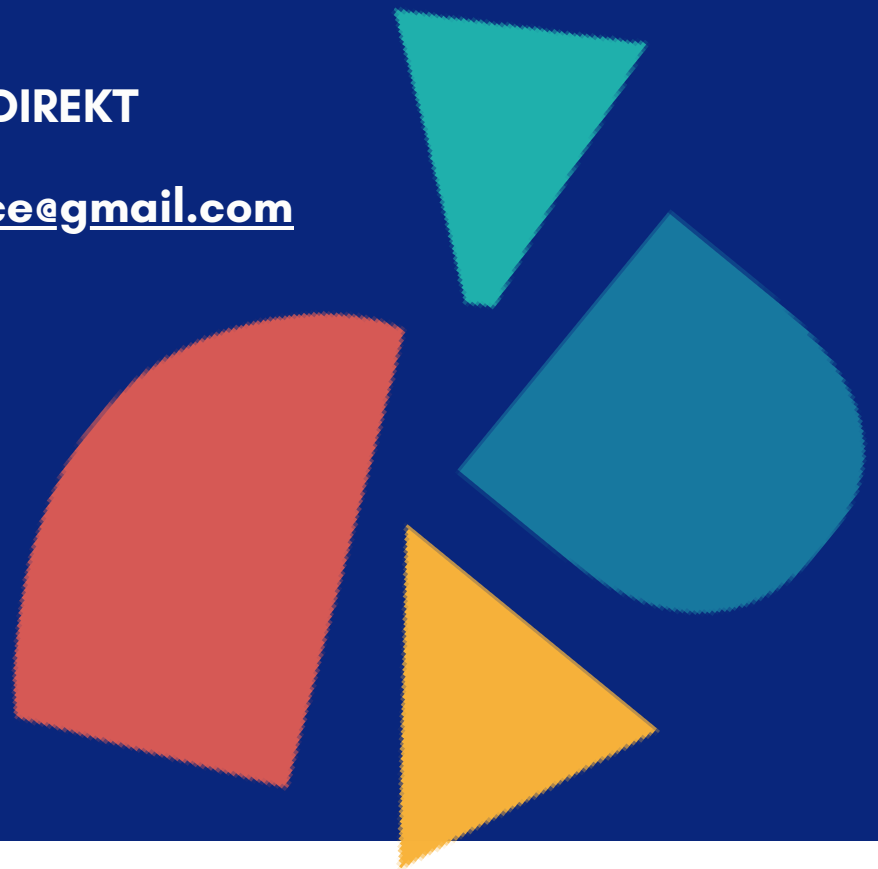
WEITERE INFORMATIONEN ÜBER DAS GRACE-PROJEKT

Website auf Deutsch und Französisch: interreg-grace.eu

LinkedIn-Seite @Interreg GRACE

KONTAKTIEREN SIE UNS DIREKT

per E-Mail: interreggrace@gmail.com



Dieses Dokument wurde von der Stadt Metz im Rahmen des GRACE-Projekts erstellt, das sich der allgemeinen Vermittlung kultureller Bildung für alle Einwohner der Großregion widmet und vom Programm Interreg Grande Région 2021-2027 finanziell unterstützt wird.

In Zusammenarbeit mit den Rotondes und Bliida, gemäß den inklusiven Kommunikationsleitfäden von Unia und CAWaB.