

Die Verführungen aus dem Computer

Wie die „Medienkunst“ immer stärker ihren Raum einfordert und die Rotondes mit einem Festival darauf reagieren

VON DANIEL CONRAD

Pinsel und Leinwand in der Malerei, pas de deux im Tanz und Holzkulissen für das Theater – das sind doch Materialien und Techniken der Vergangenheit. Die Rotondes zeigen, wie der Einzug des Computers in der Kunst gerade auch für das Publikum neue Erfahrungen birgt.

Francesco Schlimé spielt Bach. Das ist an sich nichts Neues. Doch für eines seiner bisher noch nicht in Luxemburg gezeigten Projekte, die „Goldberg City Variations“, sind die Töne des berühmten Meisters Grundlage für Architektur. Richtig gelesen: Dank einer speziellen Videotechnik und 3D-Software bildet sich während des Konzerts eine virtuelle Stadt vor dem Publikum. Die Töne und Klänge verwandeln sich in projizierte Linien, in dreidimensionale Gebäude, in Straßenzüge und schließlich entsteht eine ganze Stadt. So wird der Abend nicht nur ein Bach-Konzert, sondern auch ein visuelles Erlebnis, das auf der Interaktion zwischen Mensch und Computer beruht.

Nicht nur Francesco Schlimé wagt sich an diese virtuellen Welten und kooperiert mit Spezialisten, die die Technik beherrschen. Der Begriff „Medienkunst“ fasst diese neuen Möglichkeiten in der Kunst grob zusammen. Studiengänge sind inzwischen an den Hochschulen entstanden, Institutionen wie das ZKM, das Karlsruher „Zentrum für Kunst und Medien“ oder das Linzer Festival „Ars electronica“ haben Maßstäbe für die Sparte seit den 1980er-Jahren gesetzt.

Schwierigkeiten gab und gibt es: Immer noch fehlt es an klareren Definitionen, was new media art oder art numérique, digitale oder



Highlight in den Rotondes: „Zvidal – Chernobyl – So Far So Close“ der Kompanie „Berlin“ aus Antwerpen bietet eine reizvolle Mischung zwischen Performance, Dokumentation, Videoinstallation und der Geschichte eines nahe des Reaktors von Tschernobyl lebenden Ehepaars.

(FOTO: KOMP. BERLIN/FREDERIK BUYCKX)

interaktive Kunst und Medienkunst eigentlich alles ist. Letztlich bedienen sich aber immer mehr Künstler des Computers, neuer Medien, der Netzwerke – die Kategorisierung ist ihnen erst einmal egal. Ob als Mischform, wie es Schlimé tut oder ganz neue Formen wie Kunst, die rein digital besteht.

Aus den Edelkunstschmieden ins normale Atelier

Lange war es schlicht für viele Künstler zu teuer, Hard- und Software anzuschaffen und die Herausforderung groß, Klänge elektronisch zu erzeugen oder Bilder am Computer entstehen zu lassen. Heute ist das anders: Die günsti-

gere und verfügbarere Technik haben die Zugänglichkeit stark vereinfacht. Gar Abwandlungen des Motion Capture-Verfahrens mit dem zum Beispiel einst die Figur des Gollum sehr teuer für die drei „Lord of the Rings“-Verfilmungen von Peter Jackson entstand, finden sich heute auch in Bernard Baumgartens interdisziplinärem Trois C-L-Projekt „dan/ce=m/usic=da/nce=musi/c“. Aus den Bewegungen von Tänzern entstand Musik. Aufsehen erregend war dieses Verfahren 2015, diese neue Art eine Chorografie zu schaffen.

Ganz ähnlich: Der Kinneksbond Mamer zeigte im vergangenen Oktober „The Smartphone Project“

der Fabien Prioville Dance Company, bei dem die Zuschauer ihre Mobiltelefone und eine spezielle App benutzten, um das Performancegeschehen in „augmented reality“ (erweiterter Realität) zu erleben und sich interaktiv zu beteiligen. Auch in Luxemburg sind viele Aspekte der „art numérique“ spürbar.

Es braucht das Experiment, das Wissen und die Lust, diese Medien aber erst einmal künstlerisch fruchtbar zu machen, neue künstlerische Verführungen entstehen zu lassen. Aber daraus wird Kunst, wie sie das Casino zum Beispiel auch schon zeigte: künstlerische Computerspiele oder partizipative Projekte, die auf Facebook-Auf-

rufen und damit den sozialen Netzwerken basieren und darin erarbeitet werde. In vielen Fällen wird der spätere Betrachter erst einmal ausgeklammert.

Zudem klingt das so sehr theoretisch – die erlebte Praxis ist eine andere Sache. Daher werfen sich die Rotondes ab heute – bei allem Aufwand und möglichen Schwierigkeiten – für die neuen Formen der Medienkunst in die Bresche. „Multiplica“ heißt das neue Festival, das das Kulturzentrum ins Leben gerufen hat.

Auch für die Veranstalter ist klar: „Multiplica nimmt nicht für sich in Anspruch, die neuesten technologischen Entwicklungen zu präsentieren [...], sondern möchte aufzeigen, wie die digitalen Künste die Kunst generell beeinflussen, die bildende, aber vor allem die darstellende Kunst, und somit aus der Popkultur inzwischen nicht mehr wegzudenken sind“ – so die Pressemeldung zum Start der ersten Auflage. Dabei versuchen die Macher unterschiedlichste Spielarten der immer breiter aufkommenden Kunstformen zu zeigen. Als Installation, als neue Theaterformen und Musikperformances. Nicht zu vergessen: der Austausch mit den Künstlern und Kompagnien, die sich in Dialogrunden den Fragen des Publikums und der Fachleute stellen wollen.

Und Francesco Schlimé? Parallel zum Luxemburger Festivalwochenende präsentiert er als „artist in residence“ der Cité Musicale in Metz am Samstag, dem 11. Februar, im BAM sein Projekt „P:anorig“. Dabei experimentiert er an den Linien zwischen Klang- und Klangbearbeitung zwischen DJ-Set und Live-Improvisation auf Keyboards und Laptop bzw. damit verbundenen Licht- und Schatteneffekten.

DREI FRAGEN AN



Steph Meyers. Der Nachfolger von Robert Garcia an der Spitze der Rotondes setzt mit dem Festival „Multiplica“ ein Ausrufezeichen. Meyers war zuvor für die Ausstellungssparte des Kulturzentrums zuständig und versuchte, Künstler im Land für neuere Techniken zu begeistern. Jetzt wendet er sich explizit auch an das Publikum.

1 Herr Meyers, warum „Multiplica“ erst jetzt. Längst gibt es doch schon Festivals, die sich mit der Medienkunst beschäftigen – wie seit ein paar Jahren das „Electronic Arts Festival“ im Brüsseler „Bozar“ oder Teile der „rainy days“ der Philharmonie?
Sicher ist der Trend international. Wir haben immer wieder versucht, Medienkunst zu zeigen. Aber bei uns war es ganz klar lange ein logistisches Problem, die Arbeiten, die in dieser neuen Sparte entstehen, zeigen zu können. Das ist schon eine Herausforderung, im Vergleich dazu zum Beispiel ein paar Skulpturen aufzustellen. Eine interaktive Kunstinstallation hat technisch weit mehr Probleme – auch während der ganzen Ausstellungs- oder Veranstaltungsphase. Das braucht eben Begleitung und Fachkenntnisse. Und das ist sicher ein schlicht organisatori-

scher Grund dafür, dass man in Luxemburg nicht so viele Arbeiten der arts numériques sieht. Aber nun haben wir die Möglichkeiten und weil wir den Wert der in den Werken schlummern den Möglichkeiten sehen, wollten wir das Festival nun etablieren und mehr Öffentlichkeit schaffen.

2 Aber Sie müssen doch auch zugeben, dass viele Entwicklungen, die dahinter stecken, lange nur mit Fachwissen zu verstehen waren...
Es stimmt schon, dass die Medienkunst sehr hermetisch abgeschlossen war. Man musste schon Insider sein, um etwas davon zu verstehen, tiefer einzutauchen und die Möglichkeiten darin zu entdecken. Das hat natürlich schon auf das Vorurteil gegenüber zeitgenössischer Kunst noch ein Vorurteil drauf-

gepackt. Daher ist unser Festival jetzt kein „One Shot“, sondern auch quasi Langzeitpädagogisch auf zukünftige Ausgaben konzipiert. Aber immer denken wir an eine Art Fest, bei dem selbst Kinder diese neuen Formen der Kunst entdecken können sollen. Die emotionale und interaktive Ebene soll Anreize für ein breites Publikum schaffen.

3 Mit Steve Gerges haben Sie zwar einen Luxemburger Künstler dabei, aber der Eindruck drängt sich auf, dass die Kreativen im Land den Trend verschlafen haben, oder? Melting Pol war einer der ersten im Bereich des Video-mappings zum Beispiel und steht immer noch fast alleine da...
Es stimmt, dass sich leider noch zu wenige Künstler in Luxemburg mit der Medienkunst befassen. Steve hat sich da schon spezialisiert. Aber es gibt für viele noch Nischen. Darum ist es auch so wichtig, das wir auch der Szene Beispiele an die Hand geben, wie früher die zum Teil interaktiven Loops über der Theke des Exit07. Nun aber größer.

Interview: Daniel Conrad

Festival um die neuen Künste

Die Rotondes und das „Multiplica“-Wochenende

Spielarten der Medienkunst – ganz praktisch, ganz leicht für das Publikum erschließbar: mit dem neuen Festival „Multiplica“ suchen die Rotondes einem Trend ganz nah an das Publikum zu bringen. Heute beginnt der Reigen der Veranstaltungen, der bis zum 14. Februar verschiedenste Spielarten der Medienkunst bieten will. Unter anderem präsentiert der Luxemburger Steve Gerges, der als Kreativer und Mastermind hinter so manchem bekannten Werbe- oder Video-clip steckt, seine für das Festival produzierte Installation „Rise of the machines“ – eine künstlerische Reflexion, die auf den Konzepten der künstlichen Intelligenz (AI oder KI) und den daraus möglichen Folgen auf unser Leben in der Zukunft basiert. Oder einfacher gesagt: Roboter erwachen aus ihrer Routine und entwickeln ein „Eigenleben“. Die Premiere der Installation ist heute um 19 Uhr. Anmeldungen für diese und fünf weitere Aufführungen während des Festivals sind erbeten.

Bereits fast ausverkauft sind die Vorstellungen der Tanzperformance „KUBE“ der Kompanie DK59 aus Lille: „Wie ein ganzes Kunstwerk und frei nach den Abstraktionen von Malewitsch, Mondrian und Rothko, vermischt Kube digitale Video- und zeitgenössischen Tanz“ – es gilt, sich die Restkarten für diesen Hingucker des Festivals zu sichern.

Eine ganz reale Geschichte ist die Grundlage für ein weiteres spezielles Projekt: Das Ehepaar Pétro und Nadia verweigerte 1986 nach dem Nuklearunglück in Tschernobyl die Evakuierung und blieb in seinem Heimatdorf Zvidal zurück. Die belgische Kompanie „Berlin“ geht diesem Paar auf die Spur und fertigt aus dokumentarischem Grundmaterial neues, multimediales Theater unter dem Titel „Zvidal Chernobyl – So Far So Close“.

Über die Startseite der Rotondes-Website finden sich gebündelt alle Informationen zum Festival. Die Adresse:

■ www.rotondes.lu