

FLEISCHMANN, Monika

## **Digitale Transformationen Innovation durch interdisziplinäres Arbeiten**

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>  
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):  
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,  
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-  
und vertriebsgesellschaft, 2004.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
**MARS** Media Arts & Research Studies

**who/IS**

**MONIKA FLEISCHMANN**

**DIGITALE TRANSFORMATIONEN  
INNOVATION DURCH INTERDISZIPLINÄRES ARBEITEN**

Medienkunst als Innovationsforschung zu betreiben ist die Aufgabe des MARS-Exploratory Media Lab am Fraunhofer-Institut für Medienkommunikation. MARS steht für Media Arts, Research & Science. Interdisziplinäre Teams von Informatikern und Künstlern sowie Experten aus Gestaltung, Pädagogik und Kunstwissenschaft arbeiten an neuen Formen des kulturellen Ausdrucks auf der Basis von Technologien, die vom Menschen, seinen sensorischen, motorischen und kognitiven Fähigkeiten ausgehen. Die Forschungsagenda reicht von der Informationsvisualisierung über Intuitive Interfaces, Mixed Reality Umgebungen bis hin zu Tools zur Wissenserschließung. In Medienkunstinstallationen werden die Entwicklungen öffentlich zur Diskussion gestellt. Neuartige Anwendungen werden mit Partnern aus der Wirtschaft erprobt und vertrieben.

E-Culture haben wir im Institut als wichtiges Geschäftsfeld definiert. Unser Verständnis: Digitale Medien ermöglichen ganz neue Formen sozialer Interaktion, neue Formen der Wahrnehmung und Aneignung der Welt, also neue Kulturtechniken, an deren Entwicklung viele Disziplinen beteiligt sind. Ziel des MARS-Exploratory Media Lab ist es, künstlerische Strategien für die Entwicklung von Medientechnologien produktiv zu machen und medientechnologische Kompetenzen in Kunst, Kultur, Bildung zu fördern.

**Die Rolle der Medienkunst: Digitale Transformationen erfinden, gestalten, hinterfragen**

Experimentierlabors und Think Tanks beschleunigen Innovation. Die Mitarbeit von Medienkünstlern hat sich dabei bewährt, und dies nicht nur, weil sie Experten in den verschiedenen gestalterischen und darstellenden Künsten sind, die Technologien eine Form als Objekt, Spielzeug oder Kommunikationsdesign geben. Interessen und Kompetenzen von Medienkünstlern reichen häufig weit über das Feld hinaus in technische ebenso wie in theoretische und naturwissenschaftliche Bereiche. Ihre Auseinandersetzung damit, wie Objekte oder eben neue Technologien in der Welt Gestalt annehmen, wie sie dem Menschen entgegentreten und mit welchen Bedürfnissen, Interessen und Gewohnheiten Menschen auf sie reagieren, macht Medienkünstler zu unentbehrlichen Experten bei der Erschaffung digitaler (Trans-) Formationen. Erfindungsgeist und das Gewohnte und Geschaffene immer wieder in Frage zu stellen sind Strategien medienkünstlerischen Arbeitens, die einen wesentlichen Beitrag zur Innovationskraft eines interdisziplinären Teams leisten können.

**Zusammenspiel von Wirtschaft, Kunst und Wissenschaft**

Wirtschaft, Kunst, Politik und Wissenschaft bestimmen die Faktoren der Transformation zur digitalen Kultur. Ihr Handeln entscheidet, ob Richtung weisende Konzepte, Anwendungen und Produkte in Europa entwickelt werden oder ob die digitale Kultur maßgeblich von Lösungen und Angeboten bestimmt werden, die andernorts – in Japan oder den USA – entstehen. Um das Innovationspotential zu entfalten, das in der Verbindung von Wirtschaft und Wissenschaft mit den künstlerischen Disziplinen liegt, und für alle gesellschaftlichen Bereiche produktiv zu machen, ist Umdenken, Mut für neue Wege, vor allem aber entschiedenes Handeln erforderlich. Ich sehe für die verschiedenen Bereiche des gesellschaftlichen Lebens folgende Aufgaben und Möglichkeiten, um die »digitale Transformation« zu einem Projekt zu entwickeln, von dem die Gesellschaft insgesamt profitiert – kulturell, ökonomisch und sozial.

Um zu wirklich innovativen Lösungen zu gelangen, sind Freiräume erforderlich, wie sie bereits in der naturwissenschaftlich-technischen Forschung bestehen. Politik und Wissenschaft sollen durch entsprechende Programme die Voraussetzungen schaffen, damit Künstler stärker in den Forschungsbereich integriert werden.

Förderpreise, Arbeitsstipendien im In- und Ausland, Auszeichnungen und personell wie technisch gut ausgestattete Produktionsstätten sind erforderlich, damit Künstler und Künstlerinnen digitale Produktionen realisieren können und ihre Arbeit sichtbar wird. Doch es mangelt bis heute an medienkünstlerischen Experimentier-, Entwicklungs- und Produktionsorten. Die konventionelle Künstlerförderung greift hier nicht und es braucht mehr als Stipendien auf dem Niveau des Sozialhilfesatzes, um Künstler in Forschungs- und Entwicklungsprozesse einzubeziehen. Denn nur dann kann die digitale Transformation – von der analogen zur digitalen Kultur – nachhaltig und zum Wohle aller vollzogen werden. Solche Förderungen zu installieren und zu unterstützen ist sowohl Aufgabe der Politik wie auch der Wirtschaft.

Die Veranstalter von Festivals und Ausstellungen fördern den interdisziplinären Austausch, indem sie Themen und Fragestellungen so ausrichten, dass Kunst, Theorie, Wirtschaft und Wissenschaft gleichermaßen Beiträge leisten.

Die Gesellschaft, insbesondere der Kunstbetrieb, verweigert anwendungsbezogenen künstlerischen Arbeiten die Anerkennung. Kunst meint nach wie vor »L'art pour l'art« und das Bild des Künstlers ist noch immer von der Vorstellung des Genies geprägt. Kunst zu machen – insbesondere Kunst mit digitalen Medien – bedeutet aber in den meisten Fällen Teamwork. Ein zeitgemäßerer Entwurf des Künstlerbildes würde auch den Künstlern erleichtern, eine berufliche Perspektive in Forschung und Entwicklung anzustreben.

Um künstlerische Ansätze in die Forschungs- und Entwicklungsarbeit der Unternehmen zu integrieren, ist die Einrichtung interdisziplinärer Teams erforderlich. Dabei sind langfristige Perspektiven ebenso wichtig wie künstlerische Freiräume. Dafür müssen Künstler und Forschungseinrichtungen – gerade in Unternehmen – neue Kooperationsmodelle entwickeln.

In meiner Funktion als Leiterin des MARS-Exploratory Media Lab sehe ich mit diesem Buch die Möglichkeit, Wissenschaft und Wirtschaft das Potenzial der Kunst näher zu bringen und aufzuzeigen, dass es sich lohnt, gemeinsame Handlungsräume zur Entwicklung digitaler Kultur einzurichten. Außerdem hoffe ich, für die interdisziplinäre Arbeit zwischen Medienkunst und Forschung mehr Unterstützung in der Politik und der Wirtschaft zu finden.