IM BLICKPUNKT:

Kreativität im Netz

Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen

Kreativität im Netz

Ein Künstler muss nicht immer dem romantischen Ideal des genialischen Geistes entsprechen, der einsam, einzig aus eigenem Talent und eigener Inspiration heraus Werke unerreichbarer Schöpfungshöhe schafft. Heutzutage suchen Künstler ihren Ausdruck vielfach durch die kreative Auseinandersetzung mit bestehenden Inhalten – auch solchen aus dem Netz. Stichworte sind Remix und Mash-Up, die oft gleichbedeutend verwendet werden, früher sprach man von Collage, Decoupage und Montage. 15 Prozent der bei Youtube veröffentlichten Beiträge etwa beziehen sich auf Arbeiten Dritter, die durch Rekombination etwas Neues schaffen (Dirk von Gehlen, „Das Lob der Kopie“).

Sowohl für Laien wie für professionell Medienschaffende und Künstler gilt: Neue Techniken ermöglichen und vereinfachen nicht nur die Veröffentlichung von Inhalten, sondern auch deren (Neu-)Gestaltung. Gleichzeitig entstehen neue künstlerische Erfahrungs- und Gestaltungsräume, die fließend in den Bereich der Medienkunst übergehen. Auch die Medienkonsumenten werden immer häufiger „Prosumer“ statt User von (Netz-)Inhalten, mit ähnlichen Techniken und mit Ergebnissen, die manchmal kaum von professionellen Medienprodukten zu unterscheiden sind.

IM BLICKPUNKT: Kreativität im Netz stellt neue Technologien und Anwendungen vor, bietet eine Einführung in den kreativen Umgang mit Onlinemedien und beantwortet Fragen wie: Was ist Medienkunst? Wo kann man diese besichtigen und Inspiration finden? Welche Möglichkeiten der kreativen Auseinandersetzung mit Medien gibt es? Wie kann ich selbst kreativ werden?

Im Netz der Medien(-kunst)

Eine neue Ästhetik entsteht, nicht nur im Netz. Wie sehen sie aus, die medialen Ästhetiken, die neuen Erfahrungs- und Gestaltungsräume? Der Dortmunder Hartware MedienKunst Verein will „Medienkunst […] nicht als technisch determiniertes Genre ‚mit hohem Fun-Faktor‘ verstanden [wissen], sondern als zeitgenössische Kunst, die sich inhaltlich und konzeptuell mit unserer in starkem Maße medial und technologisch geprägten Gegenwart auseinandersetzt, welche sich durch neue Medien und Technologien radikal verändert“ (HMKV, o. D.).

Die Medienkunst umfasst künstlerische Projekte, die sich „der Medien“ bedienen und sie reflektieren. Beginnend mit der Fotografie und den ersten bewegten Bildern wurden bis dato eigentlich alle neuen Medien von den Kunstschaffenden auf ihre künstlerische Tauglichkeit hin überprüft: Neben den traditionellen Medien wie Fotografie und Film sind dies die neueren Mediengattungen Video, Computergrafik und die Animationstechniken sowie 3-D-Simulation.

Genauso spielen elektronische Musik beziehungsweise die Arbeit mit Tondokumenten, die auch in der Film- und Videoarbeit angelegt sind, in der Medienkunst eine Rolle. Hinzu kommen neuerdings auch Kunst und Kultur digitaler Spiele. Das Internet ist gleichzeitig Gegenstand von Medienkunst sowie ihr Verbreitungsmedium.

Die Beschaffenheit der Medienkunst führt unter anderem dazu, dass sie immer öfter jenseits musealer Räume stattfindet und zur Kunst im Netz wird, also online verfügbar ist. Vorbei sind die Zeiten, in denen Medienkunst vor allem aus angehäuften Bildschirmen bestand. Sie hat ihre dingliche Materialität vielfach verloren. Das senkt die Zugangsschwelle und macht sie häufig auch für diejenigen Menschen interessant, die sich mit traditioneller, museal präsentierter Kunst schwer tun. Das bedeutet aber nicht, dass Medienkunst sich vom klassischen Ausstellungsbetrieb verabschiedet hätte oder intellektuell einfacher zugänglich wäre. Medienkunst ist moderne Kunst und diese kann auch einmal sperrig sein.

Kunst – Medien – Technik

Ein gutes Beispiel für das Entstehen eines Kunstprojektes aus den Prinzipien der Computertechnologie ist das Projekt **Blinkenlights** des Chaos Computer Clubs. Im Jahr 2001 war dies der Name einer Lichtinstallation an einem Hochhaus in Berlin, die in ihrer Gestal-

tung an große Pixel erinnerte: Strahler wurden hinter den Fenstern installiert und per Computer gesteuert. Über eine spezielle Software konnten „Besucher“ dieses Projekts neue Animationen beisteuern, die im Verlauf der Nacht abgespielt wurden. Über Handys konnten Teilnehmer das Computerspiel Pong auf dem „Bildschirm“ des Hauses spielen.

Das Kölner Künstlerkollektiv **Lichtfaktor** verwendet Taschenlampen, Fahrrad- und LED-Lichter, Fackeln und Feuerwerk, um Lichtinstallationen zu entwerfen (siehe auch die Fotos in dieser Broschüre). Diese Form des „Lightwriting“, des Malens und Schreibens mit Licht, demonstriert, wie die Verfügbarkeit neuer digitaler Techniken zu neuen Formen künstlerischen Ausdrucks führt – wie dies in der Kunst immer schon der Fall war. Nur sind die digitalen Möglichkeiten erstens von einer enormen Bandbreite und zweitens so frei verfügbar, dass ein Experimentieren mit ihren Möglichkeiten auch für den Laien immer interessanter wird.

Computerspiele schließlich sind zwar mittlerweile als Kulturgut anerkannt; sie sind jedoch in ihrer Programmierung so komplex, dass Entwicklerstudios mehrere Jahre für ein aufwendiges Spiel benötigen. Hier mitzumischen ist ohne grundlegende Kenntnisse nicht möglich. Sequenzen aus diesen Spielen zu nehmen, künstlerisch zu verfremden und in neue Kontexte zu setzen, erfreut sich hingegen großer Beliebtheit. **Machinimas** heißen die aus Computerspielen entstehenden Kurzfilme, die auf internationalen Festivals zu sehen sind.

Zugänge zur Kunst

Die Medienkunst hat Spuren in Nordrhein-Westfalen hinterlassen, die als Inspirationsquelle für den kreativen Umgang mit Medien dienen können: Bedeutende Museen und andere Einrichtungen bieten Zugänge zur Medienkunst, und wichtige Medienkunst-Preise werden hier verliehen.

Museen, Einrichtungen, Medienkunstpreise

Das im Jahr 2000 gegründete **medienwerk.nrw** verknüpft und bündelt das Wissen und die Interessen von renommierten Institutionen und Initiativen der Medienkunst in NRW. Sein Ziel: Der wachsende Bereich der Medienkunst soll kulturpolitisch verankert und die Rahmenbedingungen für ihre Präsentation, Produktion, Distribution und ihren Erhalt verbessert werden.

Unter den rund zwanzig Mitgliedern sind neben Institutionen des klassischen Ausstellungsbetriebes auch Einrichtungen vertreten, die sich mit elektronischer Musik, Video beziehungsweise Film und multimedialem Theater auseinandersetzen. Weitere Mitglieder sind Künstlerinitiativen und Entwicklungswerkstätten, Archive sowie Einrichtungen der Bildung, Forschung und Lehre. Dazu zählen so unterschiedliche Organisationen wie zum Beispiel:

- Die **Kunsthochschule für Medien in Köln**.
- Die **Bonner Videonale**, im Kunstmuseum Bonn beheimatet, die alle zwei Jahre ein internationales Festival mit einem Wettbewerb für Kunstvideos abhält.
- **Netzspannung.org**, eine Onlinebildungsplattform für die Theorie und Praxis der Medienkunst, die über 2.500 Werkbeschreibungen, Texte, Bilder und Videos für die interdisziplinäre Ausbildung in Kunst, Design und Informatik umfasst.
- Die **SK Stiftung Kultur**, die als Mitglied des Filmforums NRW regelmäßig Filmprogramme präsentiert und Medienkunstvermittlung für Kinder und Jugendliche mit dem Ziel betreibt, Medienkompetenz und kreative Potentiale zu fördern.
- Das Düsseldorfer **imai – inter media art institute**, das sich für den Vertrieb und Erhalt sowie für die Vermittlung von Medienkunst engagiert.
- Das **Institut für Computermusik und Elektronische Medien** an der Folkwang-Hochschule Essen sowie das **internationale Zentrum für den Tanz und alle ihm verbundenen Künste** (PACT) auf Zeche Zollverein in Essen.
- Der Dortmunder **Hartware MedienKunstVerein** (HMKV), der sich als Plattform für die Produktion, Präsentation und Vermittlung sowie als Forum für den Diskurs über zeitgenössische (Medien-)Kunst versteht.

Auch ausgeschriebene Preise und Wettbewerbe fördern die Medienkunst vor Ort. In Düsseldorf vergibt

die Kunststiftung NRW seit 2002 den **Nam June Paik Award** sowie flankierend den an Nachwuchskünstler aus Nordrhein-Westfalen gerichteten NRW-Förderpreis.

Und jenseits des Rheins? Aus den Aktivitäten des Marler Skulpturenmuseums Glaskasten im Bereich der Medienkunst sind vier Medienkunst-Preise hervorgegangen: Der **Marler Video-Kunst-Preis**, der **Marler Video-Installations-Preis**, der **MEDIEN-Raum-Preis** und der **Deutsche Klangkunst-Preis**, den das Museum in Kooperation mit dem Kulturradio WDR 3 verleiht.

Es lohnt sich auch ein Blick über die Alpen: Das seit 1979 jährlich in Linz stattfindende und international viel beachtete Festival Ars Electronica thematisiert die Auswirkungen der technischen Revolution. Die Veranstaltung bietet Raum zur Präsentation und Förderung von Kunst in enger Verbindung mit (digitaler) Technologie. Der seit 1987 verliehene **Prix Ars Electronica** versteht sich dabei als interdisziplinäre Plattform für alle Künstler, die den Computer als universelles Gestaltungsmedium verstehen.

Kreative Medienarbeit

Wie kann man selbst kreativ werden? Wie kann man selbst kreativ mit Bildern und Bewegtbildern, mit Tönen und Computerspielen umgehen? Museen und andere Einrichtungen bieten häufig nicht nur passiven Kontakt zur Medienkunst: Sie leiten zur eigenen Auseinandersetzung mit Medien an und bieten praktische Zugänge, die zum Selbermachen anregen.

Die Kölner **SK Stiftung Kultur** bietet Kindern und Jugendlichen mit dem Modell-Projekt **Kopf einschalten und do it yourself** in Kooperation mit Kölner Schulen und mit frei ausgeschriebenen Workshops vielfältige Formen der Medienkunstvermittlung an. Ausgangspunkt ist die Attraktivität des Mediums Computer und der zeitgenössischen Bewegtbildmedien für Kinder und Jugendliche.

Das 1976 als Jugendfilmclub gegründete **jfc Medienzentrum** bietet pädagogische Aktionen, Beratung, Qualifizierung und Dienstleistungen im Schnittfeld von Medien, Kultur und Pädagogik an. Die Schwerpunkte der Arbeit des jfc Medienzentrums liegen seit vielen Jahren in den Bereichen Film, Internet, Multimedia, Video und Radio. Die zunehmende digitale Verknüpfung der Medien ermöglicht, viele neue Ausdrucks- und Präsentationsformen kennenzulernen: Das Angebot umfasst Musik- und Tanz-Perfomances, DJ- und VJ-Events, Podcasts und Videocasts sowie interaktive Arrangements.

Der Dortmunder **HMKV** bietet neben Vorträgen, Künstlerpräsentationen, Filmprogrammen, Konferenzen und Führungen auch Workshops für Kinder und Jugendliche sowie Programme im Bereich der kulturellen Bildung an.

Wer es vorzieht, ohne professionelle Anleitung auf eigene Faust kreativ zu werden, der findet hierfür zahlreiche Hilfsmittel zur (Bewegt-)Bild- oder Tonbearbeitung. Selbst Elemente aus Computerspielen können von Laien künstlerisch bearbeitet werden.

Bildbearbeitung

Zur Grundausstattung der meisten Computer gehört mittlerweile ein mitgeliefertes Softwarepaket, welches ein Betriebssystem und einige Programme enthält. **Bildbearbeitungssoftware**, die der eigenen Kreativität wenig Grenzen setzt, ist fast immer dabei. Daneben gibt es attraktive, kostenlos erhältliche oder kostengünstige Programme, die den kommerziellen Angeboten in nichts nachstehen.

GIMP ist ein kostenloses Bildbearbeitungsprogramm mit einem riesigen Funktionsumfang: Neben Standard-Werkzeugen für Auswahl, Freistellen, Pinselwerkzeug usw. beinhaltet das Programm zahlreiche Filter. Digitale Fotos lassen sich in ihrer Helligkeit, im Kontrast, der Farbsättigung und den Tonwerten verändern. **www.gimp.org**

Das in Deutschland kaum bekannte **Aviary** bietet nach einer Registrierung kostenlos mehrere grafische Anwendungen, die teils ähnlich leistungsfähig sind wie GIMP und dazu noch cloud-basiert funktionieren, also online. Mit **Myna** kann man sogar musikalisch aktiv werden und Audiofiles schneiden und bearbei-

Links und Literatur

- Dirk von Gehlen
  Das Lob der Kopie. Berlin 2011.
- Hartware MedienKunst Verein
  www.hmkv.de
- Nam June Paik
  www.paikstudios.com
- Goethe-Institut. Wegweiser Medienkunst
  www.goethe.de/kue/bku/lks/med/deindex.htm#704878
- medienwerk.nrw
  www.medienwerk-nrw.de
- SK Stiftung Kultur
  www.sk-kultur.de/medienkunst/
- Nam June Paik Award
  www.namjunepaikaward.de/njp_award_10/index.html
- Die Marler Medienkunst-Preise
  www.marl.de/marl-nach-themen/kunst-und-kultur/medienkunstpreise.html

ten. Einziger Nachteil: Gute Englischkenntnisse sind vonnöten; an einer deutschen Übersetzung wird noch gearbeitet.
www.aviary.com

Audio und Video

Audiodateien lassen sich heutzutage einfach mit digitalen Aufzeichnungsgeräten produzieren, Videodateien teils sogar mit dem Mobiltelefon. Aber welche Software eignet sich außer Aviarys Myna noch zum Aufnehmen, Abspielen oder Bearbeiten von Audio- und Videodateien?

Zur Grundausstattung der meisten Computer gehört ein **Mediaplayer**, der Ton- und Bewegtbilddateien abspielen kann. Dennoch konnte sich der kostenlos erhältliche **VLC-Player** durchsetzen. Er ist ein regelrechter Alleskönner, der mit nahezu jeder Audio- und Videodatei zurechtkommt und selbst bei fehlenden Dateistücken funktioniert.
www.videolan.org/vlc/

Audacity ist ein kostenloser Audio-Editor zum Aufnehmen, Bearbeiten und Abspielen von Audio-Dateien. Er kann die bekanntesten Audio-Formate schneiden, neu zusammensetzen beziehungsweise mixen und/oder durch Klangeffekte oder eine veränderte Abspielgeschwindigkeit verfremden.
audacity.sourceforge.net/download/

Vegas Movie Studio ist ein kommerzielles Videoschnittprogramm der Firma Sony Creative Software, die ab ca. 65 € erhältlich ist. Die Bearbeitungssoftware eignet sich für Video, Highdefinition, Audio und Compositing.
www.sonycreativesoftware.com/moviestudiope

Animoto bietet die Möglichkeit, mit wenigen Klicks und geringem Aufwand multimedial animierte Diashows zu erstellen. Das Programm funktioniert komplett online, man muss keine Software kaufen oder installieren. 30-Sekunden-Clips sind kostenlos, längere Videos kosten ab 2,25 Euro pro Stück. Der Einsteig in das digitale Geschichtenerzählen?
animoto.com

Computerspiele

Viele Computerspiele ermöglichen es, ganze Sequenzen mitzuschneiden, so dass man seinen eigenen Film im Spiel drehen kann, was vielfach schon „künstlerische Bearbeitungen“ herausgefordert hat (Beispiele hierfür findet man mithilfe von Suchmaschinen: Stichworte sind „Games – Computerspiele von KünstlerInnen“).

Ganz anders ist das **Kodu Game Lab** von Microsoft. Es ermöglicht bereits Kindern, auf sehr einfache Weise Spielelemente zu entwerfen. Sie lernen, mit einfachen Wenn-Dann-Befehlen das Verhalten ihrer Spielfigur zu bestimmen. Die bunte 3D-Lernumgebung liefert schnell „erfahrbare“ Ergebnisse und motiviert so, eigene Ideen im Spiel kreativ umzusetzen.
www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=10056

Musik & Klänge

Das Online-Portal **Audiyou** bietet eine große Sammlung an Sounds, die für eigene Audioproduktionen und Projekte verwendet werden können. Das sind zum Beispiel allgemeine „Atmos“, Wasser- oder Dampflok-Geräusche, eine Schiffshupe und vieles weitere. Für alle, die sich im Bereich Hörspiel versuchen wollen, sich aber noch nicht so gut auskennen, gibt es ein Tutorial. Außerdem bietet das Portal jedem die Möglichkeit, seine ganz persönlichen Klänge hochzuladen.
www.audiyou.de

SoundCloud ist ein soziales Onlinenetzwerk für Klänge, auf dem Künstler und Kreative ihre Sounds zum Download bereitstellen und gegenseitig kommentieren können. Spezielle Applikationen machen es besonders einfach, hochgeladene Audiofiles auf Webseiten einzubinden.
soundcloud.com

Das Urheberrecht und Lizenzierungsfragen

Urheberrechtsfragen rücken in der kreativen Auseinandersetzung mit der uns umgebenden Medienwelt plötzlich in ein neues Licht, und dies auch jenseits der Frage nach Vergütungsregeln. Viele Kreative veröffentlichen ihre Werke (Musik, Bilder, Texte und anderes mehr) im Internet unter der Creative Commons

Wettbewerbe und Plattformen

- MB21 – Mediale Bildwelten
  www.mb21.de
- MobilStreifen, Handyfilm-Wettbewerb NRW
  www.filmothek-nrw.de/projekte.php?ax=projekte&a=detail&d=127
- Clip:2, das Hagener Handy Film Festival
  www.clip2-filmfestival.de
- Vimeo
  vimeo.com
- YouTube Playbook
  www.youtube.com/creators/playbook.html

(CC)-Lizenz. Sie bieten an, diese Werke kostenfrei und völlig legal herunterzuladen, sie zu kopieren, öffentlich aufzuführen und in eigenen Kunstprojekten zu nutzen – so lange diese keine kommerziellen Ziele verfolgen.

Die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten werden durch spezielle Lizenzierungen geregelt: Creative-Commons-Werke, die beispielsweise unter der Lizenz „CC by-nc-sa“ (Namensnennung, nicht kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen) stehen, eignen sich besonders für Film- oder DVD-Produktionen, da das Werk bearbeitet und verändert werden darf, etwa durch Remixes oder Mash-ups.

Weitere Infos zu Urheberrecht und kreativem Schaffen in der digitalen Welt gibt es unter **www.irights.info/?q=Recht**. Die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW bietet speziell zur Verwendung von Musik Orientierung mit der Broschüre „Freie Musik im Internet“, die gegen eine geringe Schutzgebühr unter **www.medienarbeit-nrw.de** (Mediathek) bestellt werden kann.

Wettbewerbe und Portale

Zu diesem Zeitpunkt fehlt nur noch die eigene Inspiration. Ist diese schließlich in ein Werk geflossen, dann kann man seine Arbeiten auf unterschiedlichen Plattformen präsentieren oder bei Wettbewerben einreichen. Allerdings sollte man vielleicht nicht mit dem Anspruch starten, auf Anhieb Medienkunst zu produzieren.

Eine Möglichkeit der Veröffentlichung kreativer Eigenproduktionen ist die Einreichung bei einem Wettbewerb. Vor allem an Jugendliche wenden sich alljährlich die Handyfilmwettbewerbe **MobilStreifen** der filmothek der jugend nrw (Duisburg), genauso wie **Clip:2**, das Hagener Handy Film Festival.

Ebenfalls an Jugendliche richtet sich der Deutsche Multimediapreis für Kinder und Jugendliche: **MB21 – Mediale Bildwelten**. Teilnehmende können einreichen, was in Freizeit, Schule oder außerschulischen Projekten entstanden ist: Animationen, Blogs und Webseiten, Computerspiele, Medienkunst oder alles rund ums Handy – es gibt keine Grenzen für die multimediale Umsetzung.

Nicht kommerziell, aber ausgesprochen kreativ und vielfach richtiggehend kunstvoll ist das Videoportal **Vimeo** für anspruchsvolle Eigenproduktionen, die frei zugänglich sind. Nutzer der Gratis-Variante sind allerdings beim Upload auf 500 Megabyte pro Video beschränkt.

YouTube ist eines der größten Onlinevideonetzwerke der Welt. Nicht nur die Abrufe steigen stetig in neue Rekordhöhen, auch die Videos werden zunehmend professioneller. Um diesen Trend weiter zu forcieren, haben sich die Betreiber der Videoplattform etwas Neues einfallen lassen: Im kostenlosen „YouTube Playbook“ stehen auf starken 70 Seiten genau die Webvideo-Tricks, die wirken.

Impressum

Die Erstellung dieser Broschüre wurde von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert. Sie kann kostenlos unter **www.grimme-institut.de/imblickpunkt** heruntergeladen werden.

Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25 · D-45768 Marl
Tel: +49 (0)2365 9189-0 · Fax: +49 (0)2365 9189-89
E-Mail: info@grimme-institut.de
Internet: www.grimme-institut.de

Text: Lars Gräßer · Redaktion: Annette Schneider
Gestaltung und Layout: Georg Jorczyk
Bildquelle: lichtfaktor GmbH (Köln), www.lichtfaktor.eu

Redaktionsschluss: Oktober 2011