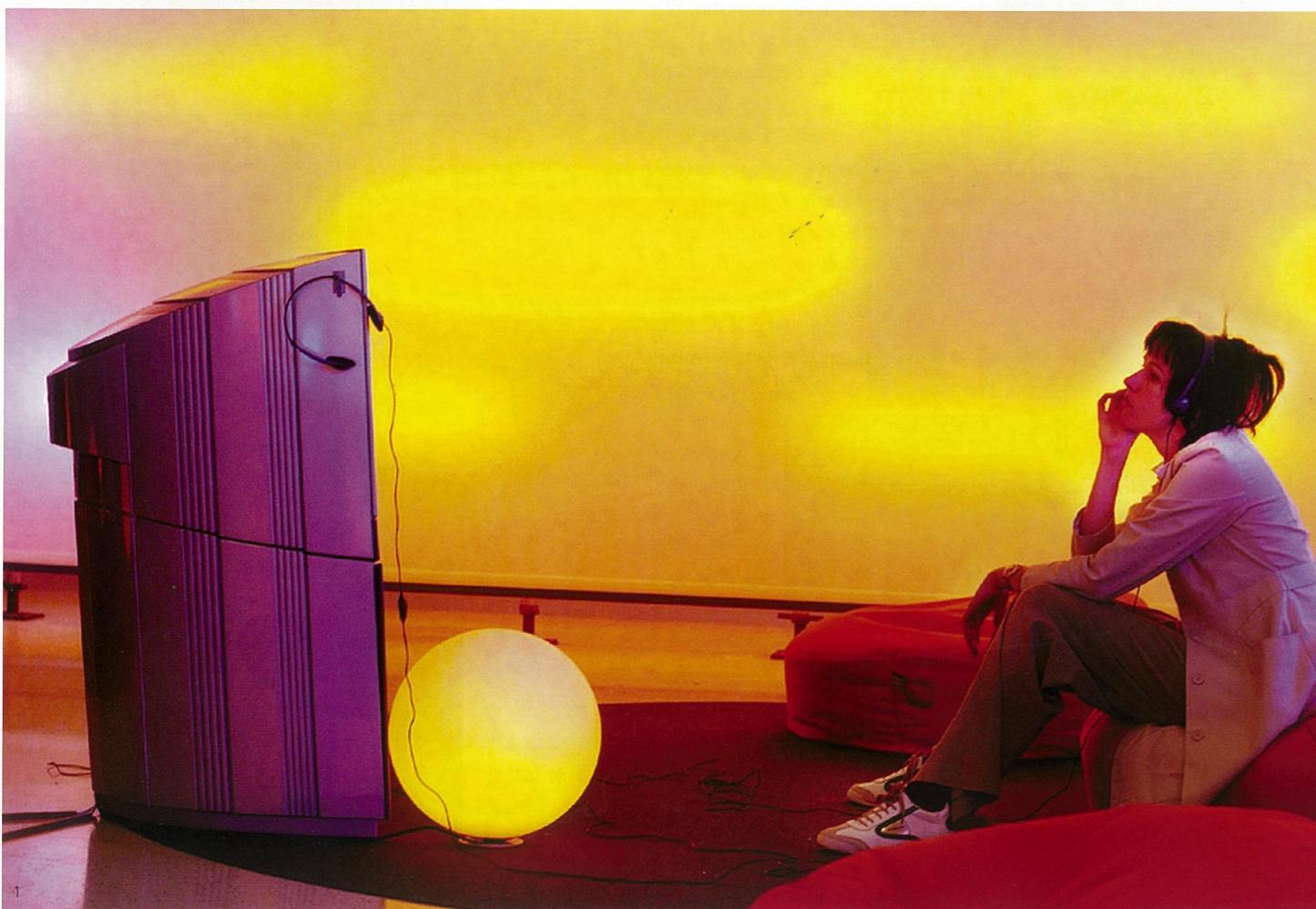


编者按

这是一场**艺术与科技**的盛宴，充斥着芯片、晶体管、电路板、鼠标和键盘。这是一场**数字的狂欢**，满眼《黑客帝国》的绿色编码，自上而下疯狂倾泻。**林茨、赫尔辛基、柏林、奥斯布吕克**，你将开始的不是一次简单的旅行，每座城市都是一部强的处理器，超速运算着新媒体艺术心跳的频率。你能感应到多，取决于你投入其中的程度。不要犹豫，扔掉地图，**出发吧**



4

- 1. 观众可以随兴参与的媒体艺术展现场
- 2. 无题 大卫·科
- 3. 缺乏能量的地方 马利亚·卡尔斯和简·F·罗莫若

Transmediale 是每年在德国柏林举办的一个著名的国际媒体艺术节，自 1988 年创办以来，已经具有了不俗的号召力。2003 年，在短短的五天时间里，就吸引了来自全球各地两万余名游客到访。一直以来，Transmediale 就像一个时代的诘问者，质疑希望对于人类的意义。它反对泛化的悲观主义倾向，也对背负着美好未来的艺术现实持客观冷静的态度。艺术节一直把焦点放在数码艺术对社会、文化及新兴科技美学的影响上，既注重艺术发展趋势的辨别，也更关注深层次的哲学和美学意义。

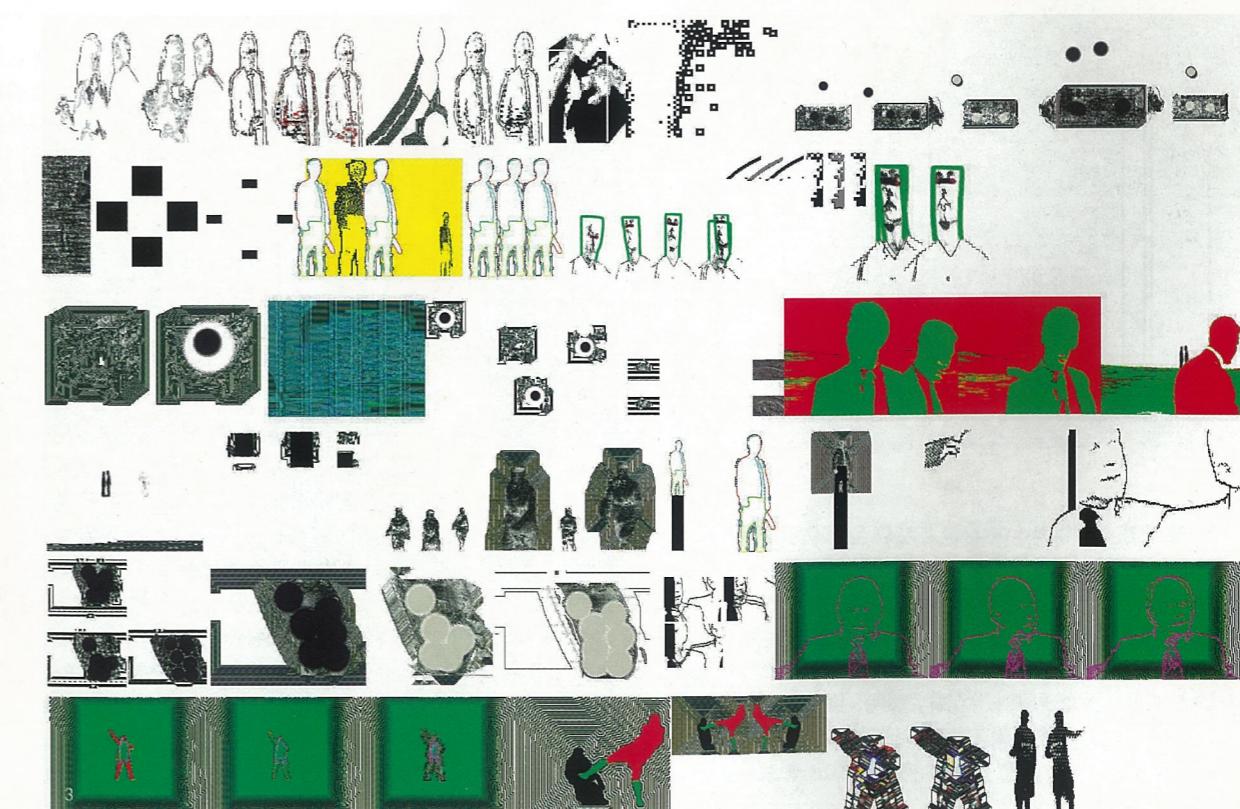
Transmediale 2003 的主题是“全球游戏”，主要探讨全球化背景下的艺术和文化。策展人希望在此勾勒出全球游戏的艺术策略，无论成效如何，这显然是极具挑战性的一项探索。当全球化已成为当下一个无法回避的现实，质疑之声必然存在，我们不能简单地否定或肯定它，对艺术而言，艺术家应该怎样来应对全球化的挑战无疑是一个切实又紧迫的问题。

从一系列围绕此主题创作的作品中，我们可以看到当下的地缘政治状况在 Transmediale 显得比较突出，艺术节也反映出政治与经济、军事的

## 柏林国际媒体艺术节 Transmediale-Berlin International Media Art Festival



2



3

5