

Die ästhetische Herausforderung des Unmöglichen

Bilder/Images Digital. Computerkünstler in Deutschland. Munich: Barke Verlag, 1986

Der Einsatz von Computern ist bereits fester Bestandteil der sozialen Umwelt. Er verändert Ausdrucksformen, Werte und Ansichten und bedeutet auch für die Ästhetik eine Herausforderung. Das wirft zahlreiche Fragen auf, die sowohl Techniker als auch Künstler beschäftigen oder beschäftigen sollten, z. B. was den Zusammenhang zwischen technisch-wissenschaftlicher und ästhetischer Kreativität angeht.

Als man sich mit der Frage zu beschäftigen begann, ob Computer berechtigterweise als Komponente der Kunst und Gestaltung anzusehen seien, war der Zugang zu den neuen Maschinen lediglich einigen privilegierten Wissenschaftlern und Technikern vorbehalten. Ihr persönliches Interesse an bestimmter Musik, visueller Darstellung oder Design sowie die Bemühungen, Künstler und Kunststudenten durch die Leistung des Computers zu begeistern, bestimmten den Einsatz der Rechner. Computerunterstützte Choreographie und stereoskopische Filme (d.h. räumlich erscheinend, sehr nah zur kinetischen Skulptur), Bilder, die durch eine willkürliche Anzahl von Zufallszahlen-Generatoren verändert werden, Projektionstechniken, die (pseudo-) vierdimensionale Perspektiven ermöglichen, Digitaleffekte bei der Tonerzeugung und Synthetisieren. All diese Entwicklungen waren vielversprechend, doch schufen die Pioniere der Computertechnik nicht automatisch eine neue Sorte Künstler. In einem langen Prozeß müssen die frisch gewonnenen Erkenntnisse, die teilweise den *Status nascendi* noch nicht überwunden haben, verarbeitet werden, um dem Interesse an Bekanntem und Unbekanntem Rechnung zu tragen.

Veranstaltungen von der exotischen und anregenden Ausstellung *Cybernetic Serendipity*, 1968 in London, bis zu einer beeindruckenden Anzahl Konzerte, Filmvorführungen und Kunstausstellungen, wurden sämtlich mit Hilfe des Computers inszeniert. Qualität und Quantität haben sich jedoch im Laufe der Zeit gewandelt. Inzwischen sind Computer in den Ateliers von Designern und Architekten, in Tonstudios und großen Konzerthallen zu finden. Selbst Universitäten nehmen Computer in ihr Kunst- und Grafikprogramm auf. Dennoch erklärte A. Michael Noll, einer der ersten Wissenschaftler, der computerunterstützte Kunst förderte: "Der Einsatz von Computern in den Künsten hat jedoch nicht die Produktion von etwas ermöglicht, das nah an eine ganz neue ästhetische Erfahrung kommt." Diese Einsicht verdeutlicht uns die Bedeutung der Ästhetik bei computerunterstützter Kunst und Design. Tatsächlich imitieren Künstler mit Hilfe des Computers vorhandene Werke. Computermusik ist oft kalt, ohne menschlichen Ausdruck. Zufall kombiniert mit geometrischen Strukturen erzeugt Formen, die sich auch im Endergebnis als nicht integriert erweisen. Derartige Gestaltungsweisen (hauptsächlich bei visueller Kommunikation, Architektur und Produktgestaltung anzutreffen) interessieren indes nur kurzzeitig. Als Beleg hierfür können zahlreiche Experimente angeführt werden, die von der Technik und dem menschlichen Geist abhängen. Im Folgenden eine Zusammenstellung von Fragen, die Techniker und Künstler am meisten beschäftigen oder beschäftigen sollen: Sollten wir uns mit der Überlegung einverstanden erklären, daß Kunst und Technik grundlegend verschieden sind (wahrgenommen als unabhängige Systeme der semiotischen menschlichen Kompetenz)? Qualifiziert sich der Computer mehr zur Erzeugung geometrischer Formen. Wie sieht es mit unregelmäßigen Formen und deren Ästhetik aus?

Mindert der Versuch, mit dem Computer die traditionell ästhetischen Formen nachzuahmen, das Erforschungspotential von Formen, die bislang unerhört oder sogar unerreichbar waren?

Welcher Teil unseres Verständnisses von ästhetischen Werten kann in die Computerkunst eingebracht werden und welcher Teil sollte—wenigstens vorübergehend—als nebensächlich und wirkungslos unbeachtet bleiben?

Wann wird die Technik zum Werkzeug oder Medium für Kunst und Gestaltung?

Ob überhaupt: Welche Auswirkungen haben Dialog und Verbindungsfähigkeit, Abstraktion, etc. auf das erzeugte Computerwerk und auf die ästhetische Beschaffenheit?

Welcher Zusammenhang besteht zwischen technisch-wissenschaftlicher Kreativität und ästhetischer Kreativität?

Wie gelingt es uns, Computerbilder zu verstehen, schätzen und kritisieren? Wird der Computer die Integration ästhetischer Qualitäten in der Massenkommunikation, -Produktion und -medien bewirken?

Der gleiche A. Michael Noll meinte in einem Versuch, mit seiner eigenen Unzufriedenheit fertig zu werden: "Mit dem Computer hat sich der Mensch nicht nur ein lebloses Werkzeug geschaffen, sondern einen intellektuellen und aktiven Partner, der vollkommen neue Kunstformen und möglicherweise ästhetische Werte hervorbringen könnte, wenn man seine Mittel restlos ausschöpft." (*Art Ex Machina*, 1970). In diesem Sinne werde ich mich mit einigen der gestellten Fragen befassen und mich auf die ästhetische Betrachtungsweise beschränken.

Ogleich es den Anschein haben mag, hat uns die Technologie nicht zum ersten Mal überholt. Die Möglichkeiten, die sich uns im Computerzeitalter bieten sind so unerschöpflich, daß man sich tatsächlich fragen muß, ob alles, was möglich ist, wahrgenommen werden sollte. Ich denke dabei nicht an Waffen, Gen- oder Weltraumtechnik, sondern vornehmlich an Kunst. Die Ära der modernen Kunst begann mit der Lossagung von früheren Zwängen.

Als mein Landsmann Tristan Tzara in Zürich ein Messer in einen Larousse steckte, war nicht nur die Geburtsstunde der Dada-Bewegung gekommen, sondern auch ein Vorgang eingeleitet, der sehr leicht von Computern ausgeführt werden kann: Speichern, suchen und wiedergeben. Tzara lebte in einer Krisenzeit, die die ästhetische Aktivität charakteristisch für die Krise ermöglichte. Nicht allzu lange vor dieserzeit war die Ästhetik des Häßlichen akademisch sanktioniert; nicht allzu lange danach entdeckten wir das Vermächtnis des Leonardo da Vinci über die sehr genaue Ästhetik wieder. Ich muß einem ehemaligen Freund Max Bense (darf ich Sie, Herr Kollege, so nennen?) und einigen seiner besten Studenten meine Anerkennung für ihre unbertroffen tiefgründigen und weitblickenden Gedanken aussprechen. Die gleiche Hochachtung gilt Mattyla Ghyka und Pius Servien. Beide sahen Benses Schule in Stuttgart in den späten 60iger Jahren, sowie unser Zeitalter der Rationalität und Ordnung voraus. Noch vor ihnen hatte schon Birkhoff die Ästhetik der Zahlen und Mathematik begriffen und gefördert.

Dennoch ist die Ästhetik in Verbindung mit dem Computer in der Sache anders. Sie betrachtet die Schönheit oder Häßlichkeit des logischen Denkens, der Algorithmen und Programme, die alle nicht auf bloße Zahlen oder mathematische Zusammenhänge reduziert werden können. Der Computer ist ein faszinierendes, aber häufig auch enttäuschendes Instrument der Darstellung. Was immer mit Hilfe des Computers dargestellt werden soll, die Ästhetik hängt von der Darstellung ab. Geschätzte Kollegen aus Europa und den Vereinigten Staaten lehnen Computerkunst ab, da ihrer Ansicht nach, nicht schon allein das Vorhandensein von Werkzeugen Kunst schafft. Außerdem bezeichnen sie den Computer als rudimentäres Element, dessen Möglichkeiten begrenzt und wenig lohnend sind. Die Produkte der Computerkunst mögen für die Fotoindustrie gewinnträchtig sein. Unser gegenwärtiges Verständnis von Kunst verlangt nach beständigem Wert, der sich nicht auf einem Cibachrome-Film festhalten läßt. Automation, Informationsverarbeitung und Datenbanksteuerung haben uns die Fähigkeiten der neuen Technik bewiesen, die wir nun darauf verwenden wollen, das, Monster Computer malen, singen und gestalten zu lassen. Wir wußten, daß die Hardware nicht zu diesen Zwecken konzipiert ist, aber hofften auf die Software. Doch wenn Kunst noch im romantischen Sinne verstanden wird, nämlich als Ausdruck der Persönlichkeit, Gefühlswelt und Erfahrung, etc., so unterstützt der Computer den Künstler nicht bei dessen Ausdrucksweise. Sehr oft kann das, was ein Computer hervorbringt, mit dem Bleistift oder anderen herkömmlichen Materialien schneller gefertigt werden. Oftmals lenkt und kontrolliert der Computer den Künstler und, signiert dessen Werk. Anstatt des Künstlers Gebrauchs des Rechners, gebraucht der Rechner den Künstler.

Sollte dies gegen den Einsatz von Computern in der Kunst sprechen? Nein. Will man die Behauptung aufstellen, daß Computerkunst keine Ästhetik in sich birgt? Ebenfalls nein. Seit Ende der 60iger Jahre habe ich meine Bilder, Texte, Skulpturen und Tonwerke mit Computer geschaffen; ich habe also in gewissem Maße erfahren können, welche relevanten Resultate Computer hervorbringen können, auch die Frage wie und warum. Bin ich ein Computerkünstler? Nein. Nur sehr wenige verdienen diese Bezeichnung und nicht allzu viele würden diesen Titel annehmen wollen. Manche entwerfen fliegende Logos und andere werbewirksam Produkte und nennen sie Computerkunst. Der Computer scheint besonders dazu geeignet zu sein, Kitsch zu produzieren. Massenweise (Manchmal mit finanziellem Erfolg, öfters mit kulturellen Folgen.) Andere üben sich im Malen, Karrieren, konzeptueller Kunst oder Hyperrealismus (mit einem Scanner!). Dagegen ist nichts einzuwenden. Als Künstler und Wissenschaftler erforschen wir ein neues Terrain, auf dem herkömmliche und neue Kunst miteinander in Berührung kommen. Tatsächlich stoßen alte und neue Formen gegeneinander, werfen Fragen auf und offenbaren neue Werte. Die neue Kunst mag anfangs der alten gleichen, sich an bekannte und akzeptierte Formen anlehnen, oder auch völlig neue ästhetische Werte schaffen.

Der Einsatz von Computern ist bereits fester Bestandteil der sozialen Umwelt. Er hat Ausdrucksformen, Werte und Ansichten verändert und wird auch künftig in dieser Weise weiterwirken. Ich persönlich betrachte den Computer als Herausforderung und Wandlungsmöglichkeit für unser Verständnis von Kunst, in Frage stellend den Begriff von Autorschaft, als ermöglichend Interaktionen zwischen Teilnehmern, da neue Verständigungsformen verlangt werden. Die implizite Ästhetik besteht nicht darin, Grenzen des Werkzeuges/Mediums zu verbergen, sondern sie zu neuen Kennzeichen umzuwandeln. Es ist eine Ästhetik der technologischen Illusion, primitiven industriellen (manche werden sagen post-industriellen) Mentalität, die Ästhetik der Konsumgesellschaft und alles, was darin enthalten ist.

Aber es ist auch die Ästhetik der kritischen Betrachtungsweise und des Aufgebens. Ich weiß, daß dies nicht unwidersprochen hingenommen werden kann, aber die Kunst hat nie geduldet, daß Gedanken einfach auf Marmor, Leinwand oder Papier projiziert wurde, sondern stets einen Lernprozeß und Einflußmöglichkeiten gefordert. Der Konflikt zwischen ästhetisch und unästhetisch, technisch, wissenschaftlich erhöht die Spannung zwischen Gedanken, Gefühlen, Erfahrungen und ihrem Ausdruck.

Heute ist die Technik weiter als wir und das wird noch lange so bleiben. Die ästhetische Bändigung mag sich nicht nur für die Kunst, sondern auch für die gesamte Menschheit positiv auswirken. Oder vielleicht auch nicht. Die Ästhetik, die aus dem Umgang mit Computern erwächst, wird durch eine beispiellose Dynamik gekennzeichnet. Neue Formendes Alphabetismus sind notwendig geworden; einige sind bereits überaltert. Ideale, insbesondere ästhetische Ideale, die von früheren Generationen als visionär, wenn nicht gar utopisch bezeichnet wurden, sind in dem neuen Kontext wieder aufgelebt. Interdisziplinarität im Gegensatz zu Fachidiotismus sei hier erwähnt. Es ist unsere Verantwortung und Fähigkeit, die Entwicklung im besten Sinne weiter zu verfolgen.

Wegen dieser Möglichkeit rechne ich meine und die nachfolgende Generation mit zu den glücklichsten in der Geschichte, nicht wegen dem, was die Einsetzung des Computers möglich macht, sondern wegen der ästhetischen Herausforderung des Unmöglichen.