

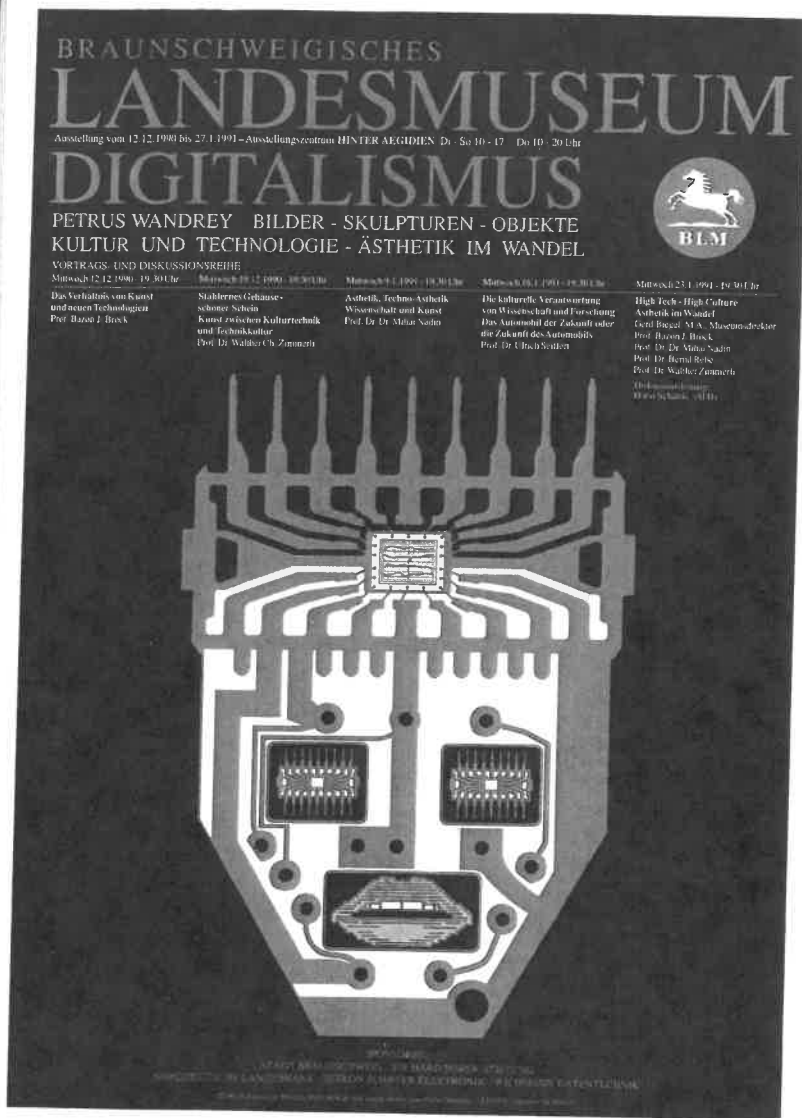
PETRUS WANDREY

BILDER — SKULPTUREN — OBJEKTE

BRAUNSCHWEIGISCHES
LANDESMUSEUM

ANDREAS GROSZ, HRSG.
1990





PLAKAT ZUR AUSSTELLUNG

VORTRAGS- UND DISKUSSIONSREIHE

Mittwoch, 12.12.1991 - 19.30 Uhr

ERÖFFNUNGSVERANSTALTUNG

Begrüßung: Oberbürgermeister der Stadt Braunschweig
Gerd Biegel, M.A., Museumsdirektor
Andreas Grosz, Projekt & Konzeption

VORTRAG:

DAS VERHÄLTNISS VON KUNST UND NEUEN TECHNOLOGIEN

Bazon J. Brock, Professor für Ästhetik an der Bergischen Universität Wuppertal

Mittwoch, 19.12.1991 - 19.30 Uhr

VORTRAG:

STÄHLERNES GEHÄUSE UND SCHÖNER SCHEIN. KUNST ZWISCHEN KULTURTECHNIK UND TECHNIKKULTUR

Pro. Dr. Walther Ch. Zimmerli, Bamberg, Erlangen,
Zürich

Mittwoch, 09.01.1991 - 19.30 Uhr

VORTRAG:

ÄSTHETIK UND TECHNO-ÄSTHETIK WISSENSCHAFT UND KUNST

Prof. Dr. Dr. Mihai Nadin, New York und Ohio

Mittwoch, 16.01.1991 - 19.30 Uhr

VORTRAG:

DIE KULTURELLE VERANTWORTUNG VON WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG DAS AUTOMOBIL DER ZUKUNFT ODER DIE ZUKUNFT DES AUTOMOBILS

Prof. Dr. Ulrich Seiffert, Vorstand Forschung und
Entwicklung Volkswagen AG

Mittwoch, 23.01.1991 - 19.30 Uhr

Abschlußdiskussion:

HIGH TECH - HIGH CULTURE ? ÄSTHETIK IM WANDEL

Prof. Bazon J. Brock
Prof. Dr. W. Ch. Zimmerli
Prof. Dr. Bernd Rebe, Präsident TU -BS -
Prof. Dr. Dr. M. Nadin
Gerd Biegel, M.A., Museumsdirektor

Diskussionsleitung
Horst Schättle, Fernsehredirektor
Sender Freies Berlin

KUNST UND COMPUTER – EINE RICHTIGSTELLUNG

FÜR ALLE,
DEREN EGO IN FLAMMEN AUFGEHEN KÖNNTE,
NICHT GEEIGNET.

Die verführerische Kraft der technologischen Innovation läßt jede Diskussion über Kunst und Computer sehr schwierig werden, manchmal sogar unmöglich. Emotionen schlagen hoch, wohlklingende Reden, die kaum etwas aussagen. Die Feier beginnt, noch bevor die Arbeit getan ist. Selbst bei den imposanten Computer-Graphik Konferenzen in den USA, oder den großartigen europäischen Festivals, den schicken Nachahmungen der amerikanischen Originale mit Zeitverzögerung, wird durch immer mehr und schnellere Prozessoren, mehr RAM, mehr Speicherkapazität und Farben, höhere Auflösung und immer realistischere Bilder, noch effizienteren Algorithmen oder noch klügere Programme, ein Publikum von Opfern in froher Erwartung in Entzücken versetzt, wenn die Lichter ausgehen und die erste Projektion oder die Eröffnung einer neuen Ausstellung beginnt. Jeder spricht über Kunst, jeder ist ein Künstler, davon zwanzig- bis dreißigtausend selbsternannte. Mehr Filme als je zuvor werden für Dias benutzt, mehr Videotapes für Animationen, mehr Fotopapier für Bilder, die der „Künstler“ Computer produziert.

Einen Text zu diesem Thema in dieser kritischen Weise zu beginnen, könnte manchen dazu verleiten, mich als negativ, ablehnend, ignorant zu verdächtigen und meine Meinung als wenig ernstzunehmend zu disqualifizieren. Aber ist es nicht so, daß Kunst, wahre Kunst, Zweifel hervorruft? Stimmt es nicht, daß Künstler, wahre Künstler zu unterscheiden wissen zwischen Wertlosem und Wertvollem? Und ist es nicht wahr, daß sich kein Künstler, statt sich mit der entsprechenden Originalität, Innovation, Aussagekraft und vielen anderen Charaktereigenschaften, die die Ästhetik eines Kunstwerkes bestimmen, zu beschäftigen, mit Farbpigmenten, Pinseln, Leinwänden und was noch für „Hardware“ auseinandersetzt? Sicher, wenn Ästhetik als Kosmetik verstanden wird, als Frisur oder Schaufenstergestaltung, dann verschwindet der Unterschied zwischen Kunst und Nicht-Kunst. Aber dies kommt einer abschließenden Meinung schon so nahe, daß ich denke, es wird besser sein, noch einige Argumente hinzuzufügen. Ein gutes Beispiel, damit zu beginnen, wäre möglicherweise zu verstehen, was wir machen, wenn wir Bilder erzeugen.

THESE NUMMER EINS:

Jedesmal, wenn Bilder mit Hilfe des Computers erzeugt werden, ist alles beherrscht von den computer-technischen Vorgaben, einem Test des Programms, das verwendet wird. Ja, mit dem Einsatz des Computers wechselten wir von einem durch Spekulation dominierten und normalerweise rationalen Erklärungs-System zu einem computertechnisierten Wissen, was als Kunst charakterisiert wird. Jedes Mal-Programm, jeder Foto-Realismus, jede Bildverarbeitung und alle Oberflächen-Software besteht aus einer computermäßigen Auffassung von dem, was wir über einen speziellen Aspekt der Kunst wissen. Zum Beispiel über Malverfahren, Lichtreflektion und Lichtbrechungen. Daß unter bestimmten Umständen Computer dazu dienen können, Kunstwerke von ästhetischer Relevanz zu produzieren, steht außer Frage. Aber nicht ganz. Es gibt da faszinierende Kunsttheorien, einige in beeindruckender Sprache, mit Sinn für Dramatik geschrieben und spannend zu lesen. Es gibt da auch exzellente Software-Pakete, die ein außergewöhnliches Verständnis von Konturen, Farben, Kompositionen und Perspektiven beinhalten. Man kann sie zur Übung der ästhetischen Intelligenz verwenden, und sie werden dafür auch tatsächlich genutzt, sogar zur Verbesserung bestimmter Fertigkeiten. Aber genau wie Kunsttheorien traditionell spekulativ verfaßt sind, so sind diese Programme und damit Milliarden von Bildern, die man damit produzieren kann, lediglich Beispiele, Ausdruck des Wissens in einem Medium, das die Malerei nachahmt, aber nie ihren Reichtum, in erster Linie das Materielle an ihr, wird ersetzen können.

Ist Computer-Wissen wichtig? Und ob! Je mehr wir davon wissen, um so besser verstehen wir die unterschiedlichen Einflüsse, die es auf unser Leben hat. Kann Computer-Wissen selbst Kunst werden? In dem Sinne, daß Wissen über Kunst manchmal einen Zugang zu Kunstwerken eröffnet, ja. Aber nicht automatisch. Von den vielen Kunst-Studenten, die Kunst-Akademien, Kunst-Schulen, Kunst-Kurse usw. besuchen, werden nur wenige, sehr wenige, Künstler. Was keine Tragödie ist. Kunst zu erlernen, um Kunst besser zu verstehen, ist jedenfalls mehr, als nur Vorlesungen zu hören, Bücher zu lesen, selbst mehr, als Museen zu besuchen.

THESE NUMMER ZWEI:

Die ästhetischen Charakteristika von künstlerischem Ausdruck unterscheiden sich von der Charakteristik der Präsentation. Diese These verlangt nähere Erläuterung. In erster Linie wird damit gesagt, Kunst ist eine Form von Ausdruck. Es wird damit auch gesagt, daß Ausdruck, entsprechend seiner kognitiven Natur, sich von den Merkmalen der Darstellung von der Repräsentation unterscheidet. Wobei Repräsentieren, ein wiederholtes Präsentieren meint. Das ist nicht, was Kunst macht. Kunst ist, genau genommen, die erste Präsentation, eine Ur-Präsentation. Als eine Uraufführung hat sie den Wert der Originalität und Innovation, sie konstituiert ihren eigenen ästhetischen Raum. Ästhetischer Raum, wie es Frieder Nake vor längerer Zeit definiert hat. Computer-generierte Bilder sind per Definition Repräsentationen – von Daten, von Software und anderen Repräsentationen. Die ästhetische Qualität solcher Repräsentationen ist oft interessant, provokant, exotisch anzusehen. Die Limitierung des Mediums läßt sie aber noch öfter ebenso limitiert erscheinen. Wer eines gesehen hat, hat sie alle gesehen. Nicht weil diese Bilder Stil ausdrücken, sondern weil sie keinen Stil ausdrücken können, oder nur den Stil des Programms, der im Computer repräsentiert ist.

Die neueste Mode in der Computer-Graphik ist die Virtuelle Realität. Ziehen Sie die Brille an, streifen Sie die Handschuhe über, schlüpfen Sie in einen Anzug mit Sensoren. Abrakadabra – Virtuelle Realität. Realität in der Virtualität von digital erzeugten Bildern, Tönen, Rhythmen, einer Welt durch „Augenläser“ und digitalen Raumsimulationen wahrgenommen mit „Handschuhen“. Und genau so magisch ist die großartige Ankündigung: Kunst ist Virtuelle Realität. Computerkunst ist Virtuelle Realität. Und andere Behauptungen in dieser Richtung. Das gleiche geschah mit der ersten Vektor-Graphik, Bit-Karte, dem ersten Mal-Programm, den ersten Objekt-Modellierungen, 3-D-Programmen, etc. Aber Kunst ist nicht reduzierbar auf technologische Innovationen, auch wenn sie durch sie beeinflusst wird. Tatsächlich kann eine Atom-Bombe einen sehr eindrucksvoll animierten Pilz kreieren, oder eine Skulptur, die jeden noch so großen Konzeptkünstler neidisch werden lassen könnte. Eine H-Bombe könnte dieses Schauspiel nochmals steigern. Aber würde irgend jemand, der ganz bei Trost ist, das als Kunst bezeichnen? Meine Vergleiche sind vielleicht etwas extrem, zugegeben. Was ist mit der Animation, die der Stealth-Bomber ermöglicht? Oder um vom Militär zur Technologie zu kommen, was ist mit magnetischen Resonanzen? Das Innere unserer Herzen, Gehirne, seiner verschiedenen Bereiche, ist so beeindruckend, wie Bacon's Portraits, wenn nicht sogar mehr. All das sind Beispiele, die den Großteil all jener beschämt, die da denken, daß man nur ein gutes System und ein gutes Animations-Paket

braucht, um ein Künstler zu werden.

Virtuelle Realität ist nichts weniger als eine Repräsentation unserer Realität. Sie schafft einen neuen Raum, wo man sich selber erkennen kann, sich mit einer anderen Person oder mit einem Hummer identifizieren kann, wo jemand sein Auge dorthin verpflanzen kann, wo bei einem anderen der Mund ist. Oder wo es möglich ist, einen Sensor an der Zunge von jemanden anzubringen und die Erfahrung von Bewegung dort zu ermöglichen, wo man gewöhnlich den Geschmack erwartet. Es gibt viele erstaunliche Dinge in der Virtuellen Realität – sogar die Bildung eines „Zweiten“ Ich außerhalb des Körpers mit der Möglichkeit, sich selbst zu sehen und dabei die eigenen Gefühle zu erkunden. Es ist immer noch keine Kunst, selbst wenn einige egomanische Künstler die Rechte an der Idee geltend machen. 1965 schrieb Ivan Sutherland in „The Ultimate Display“, daß ein elektronisches Bild zu einem Fenster zur eigentlichen Welt der Daten wird. Und genau das geschieht jetzt. Wir verlassen die Welt und beginnen, im Schaltplan zu leben. Ich sehe hier eine Menge künstlerischer Möglichkeiten, so wie ich sie auch in der Computer-Graphik sehe. Aber ich wehre mich dagegen, die Anwendung eines Programms mit künstlerischem Schaffen gleichzusetzen. Das bringt mich zu

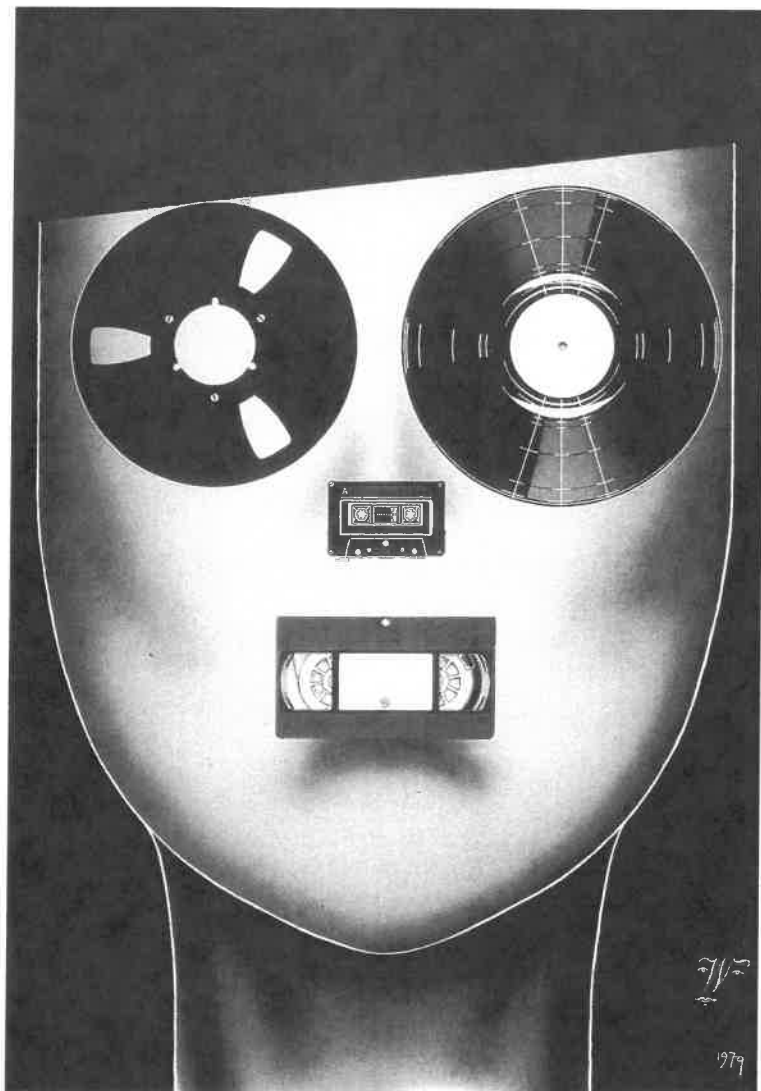
THESE NUMMER DREI:

Kunst wird von Künstlern gemacht. So simpel diese Behauptung klingt, sie ist irgendwie schlüssig. Niemand würde bei der Behauptung Zweifel haben: „Schneider machen Kleider“, oder „Bauern produzieren Weizen“, oder „Mathematiker ziehen Schlüsse in Formeln“. Die verwässerte Definition von Kunst, die in der gegenwärtigen Gesellschaft verbreitet ist, folgt einer dubiosen Auffassung von Demokratie, anstatt durch die Anwendung von gewichtigen Werkkriterien klare Positionen zu besetzen. Diese demokratische Definition spiegelt die Erwartung wider, daß jeder ein Künstler ist und daß es genügt, sich selbst Künstler zu nennen, um als solcher akzeptiert zu werden. Aber Kunst ist ein sehr präzises Geschäft, eine sehr anspruchsvolle Tätigkeit, eine Art von Arbeit, die Qualifikation und Talent verlangt. Wenn die Leute schließlich verstehen werden, daß Technologie nie und nimmer Ersatz für Können und Talent sein kann, dann werden sich auch die Erwartungen an die Computer-Kunst ändern.

Damit das geschieht, wird der Computer in die künstlerischen Erfahrungen integriert werden müssen, „de-computerisiert“, so wie ein Pinsel im Malvorgang „ent-pinselt“ wird. Es geht nicht um das wie, sondern um das was, hat mir ein Freund ins Ohr geflüstert. Zu neu und noch immer so primitiv, wie sie ist, hat uns die digitale Technologie eine Menge nützlicher Erfahrungen

„Robert Mapplethorpe's The Ninety“. Mapplethorpe's kontroverse Photographie, die jetzt wegen ihrer Themen vor Gericht steht, war peinlich trivialisiert worden. Was im Medium Photographie eine ästhetische Integrität besitzt, wurde mit Hilfe des Computers zu vulgären Bildern. Ich vermute, der technologische Enthusiasmus für 3-D-Holographie, den die Gruppe entwickelte, überwog die ästhetische Aussage. Ich fand in ihrer gesamten Ausstellung nur wenige interessante Bilder, selbst dann, wenn der Inhalt nicht trivial war. Es bestätigt sich, daß ein für Computerwissenschaftler interessantes Problem nicht automatisch zum Kunstwerk wird. Dilettanten, gescheiterte Künstler, mit oder ohne nachweislichen Erfolgen in Sport, Politik oder Kultur, und Studenten mit einem größeren Ego als ihrer Bereitschaft, das Vokabular der Kunst zu studieren, werden nicht kreativ, nur weil sie an der Universität Crays, Convex oder Suns benutzen können.

Es wird einige Zeit brauchen, bevor viele der selbst-ernannten Künstler merken werden, daß die Technologie keine Künstler macht. Ich bin nicht gegen das Fordern des Prozesses der Assimilierung neuer Technologien in unsere Kultur. Viel mehr hoffe ich, daß wir Kunst besser verstehen, indem wir rechnerische Modelle verwenden. Aber ich empfinde, daß es in diesen Stunden der Begeisterung – alle Computerkunst-Ausstellungen in den vergangenen zwanzig Jahren waren euphorisch – meine Aufgabe, als einer derjenigen, der in den frühen 60er Jahren die Computer-Graphik mitentwickelte, darin besteht, einige kritische Anmerkungen zu machen. Der Rest ist – wie es der Dramatiker in der Vor-Computerzeit ausgedrückt hat – Schweigen. Und echte Hoffnung.



" SOFTWARE MASK " 1979
100 X 70 CM • MISCHTECHNIK AUF KARTON