

MONIKA LEISCH-KIESL

Mittels Computerkunst die Welt erschließen – ?

Seit 1979 findet in Linz eines der größten „Festivals“ für Computerkunst statt: Ars Electronica. Es ist ein deutliches Zeichen für den Siegeszug dieser neuen Kunstform. Unsere Autorin, Assistentin am Institut für Kunstwissenschaft und Ästhetik an der Theologischen Hochschule in Linz, geht der Frage nach, wie der Computer als Instrument unsere Wahrnehmung verändert, wie Computerkunst vielfach unreflektiert diesem Trend folgt, daß es aber umgekehrt Computerkunst gibt, die eine „Humanisierung“ dieser neuen Realität leisten kann. (Redaktion)

Ist es möglich und legitim, an ein technisches Gerät wie den Computer den Begriff der ‚Kunst‘ heranzutragen? Tatsache ist, es geschieht. 1951 wurde der Computer erstmals in musikalischem Zusammenhang von John Whitney eingesetzt; die Anfänge der Computerkunst im darstellerischen Sinn – und diese soll im folgenden im Zentrum stehen – liegen in den sechziger Jahren. Doch, so die These: Nicht alles, was am Computer ‚gestaltet‘ wird, ist auch schon Kunst.

Ein veränderter Bildbegriff

Das Problem der Bilderzeugung mittels eines technischen Mediums stellt sich nicht erst mit der Einführung des Computers. Die Erfindung der Foto-

grafie in den zwanziger und dreißiger Jahren und deren zunehmende Verfeinerung und Verbreitung im Laufe des 19. Jahrhunderts stellte damalige Zeitgenossen vor ähnliche Schwierigkeiten wie heute. Auf der einen Seite steht die Faszination dieser ‚Maschine‘, auf der anderen Seite stellen sich Fragen der Darstellung der Realität. Was ist die Rolle des Künstlers/der Künstlerin? Was soll dargestellt werden? Und vor allem wie? – Möglichst ‚realitätsgetreu‘, oder, die unterschiedlichen Möglichkeiten dieses Mediums auslotend, vielmehr ‚kunstvoll‘? Was, so läßt sich weiter fragen, ist nun die Bedeutung der Kunst? Für die bloße Wiedergabe der sichtbaren Welt scheint es ja nun ein besseres und einfacheres Mittel als Bleistift und Skizzenblock, Farbe, Pinsel und Leinwand zu geben.

Die Fotografie ist zunächst eine *technische* Erfindung. Doch ist diese nicht losgelöst von den umfassenderen *gesellschaftlichen* Entwicklungen dieses Jahrhunderts zu sehen. Nimmt man die mit der Fotografie weitgehend parallel laufende Entwicklung des Mediums Film¹ mit in den Blick, so wird deutlich, wie sehr die unterschiedlichen künstlerischen Sprachformen im gesellschaftlichen Kontext zu sehen sind. „Die Kunst spiegelt nicht nur eine bewegtere Welt, sondern ihr Spiegel selbst ist beweglicher ge-

¹ Die experimentellen Anfänge reichen ebenfalls in die dreißiger Jahre des 19. Jahrhunderts zurück, wenn es zur Entstehung des eigentlichen Films auch der Verwendung der Fotografie bedurfte. Die erste Aufnahme auf Filmband stammt aus dem Jahre 1888, die erste Kinovorstellung fand schließlich 1895 statt.

worden“, schreibt Georg Simmel 1911.² Diese Tatsache der gesellschaftlichen Situierung gilt mit Sicherheit auch für das Medium Computer. Überlagerung der Wahrnehmung, allseitige Kommunikation und Interaktion, Vernetzung und Multidimensionalität sind einige der vielfach zitierten Begriffe. „Die elektronischen Medien verändern unseren Begriff von Wirklichkeit, sie verändern Wirklichkeit und Vorstellung von Wirklichkeit durch den Einfluß, den sie auf die sozio-kulturellen Bedingungen unserer Gesellschaft haben, und sie verändern die Wahrnehmung durch die Sinne.“³

Gerade diese Veränderung sinnlichen Wahrnehmens ist ein vielfach unterschätzter Faktor. Ein großer Teil gegenwärtiger Wahrnehmung und Kommunikation erfolgt nicht mehr direkt, sondern indirekt. Weniger das unmittelbare Sehen, Hören, Riechen, Fühlen, Greifen setzt uns über den Stand der Welt in Kenntnis, als vielmehr der Blick in die Zeitung, auf Reklamewände und ins Fernsehen. Weniger die konkrete Begegnung zwischen Ich und Du, als vielmehr Telefon, Telefax und World Wide Web bestimmen unsere Verständigung.

Dabei hat sich mit dem Computer gegenüber den anderen technischen und elektronischen Medien wie Foto, Film und Video/Fernsehen noch ein weiterer Schritt in der Vermittlung der Weltwahrnehmung vollzogen. Bei all den genannten Formen der Bilderzeugung kommen die Bilder von *außen* in die Maschine *hinein*. Es sind immerhin

noch Bilder äußerer Wirklichkeit, die wir sehen, und in diesem Sinne Abbilder. Doch auch hier stellt sich bereits das Problem des visuellen Scheins. Wir wissen, wie sehr Foto- und Filmmaterial manipuliert und verändert werden kann. Und dennoch erzeugen sie, aufgrund ihrer Abbildlichkeit, den *Anschein* von Realität. Die Berichterstattung über den Golfkrieg war ein schlagendes Beispiel, wie sehr – in diesem Fall das Medium Fernsehen – mit Hilfe dokumentarischen Materials *Schein* erzeugt.

Mit dem Computer spitzt sich die Frage der Bilderzeugung nochmals zu. Es sind dies erstmals Bilder, die explizit aus der Maschine *heraus* kommen, wie unterschiedlich die Verfahren ihrer Herstellung im einzelnen auch sind. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion schwimmen und schwinden.

Technologie – Kunst – Gesellschaft

Diese drei Stichworte stehen auch im Zentrum eines seit 1979 regelmäßig stattfindenden, groß angelegten ‚Computer-Festivals‘, der Ars Electronica in Linz.⁴ „Das Programm ... ist“ – wie Bürgermeister Hugo Schanovsky in seinem Geleit zur vierten Ars 1984 betont – „ein gezielt progressives, auf die Zukunft ausgerichtete; das Experiment, das Suchen nach neuen verbindlichen Formen und Erscheinungsweisen der Kunst spielt darin eine wichtige Rolle.“⁵ Dieses innovative, umfassende und nahezu futuristische

² G. Simmel, Philosophische Kultur. Leipzig 1911, zit. n. M. Wagner, Moderne Kunst. Das Funkkolleg zum Verständnis der Gegenwartskunst, 1, Reinbek b. Hamburg 1991, 237.

³ Valie Export, in: Differenzen und Widersprüche. Ein Interview, in: H. Hutschenreuter/C. Schurian (Hg.), Feministische Streifzüge durch's Punkte-Universum. Medienkunst von Frauen, Essen 1993, 28.

⁴ Für eine Dokumentation der Veranstaltung von 1979–1989 vgl. K. Gerbel/H. Leopoldeder, Die Ars Electronica. Kunst im Zeitsprung, Linz 1989.

⁵ H. Schanovsky, in: Katalog Ars Electronica Linz 1984, 6.

Pathos ist kennzeichnend für die Betreiber der ‚Ars‘ – wie sie im Fachjargon kurz betitelt wird. „ARS ELECTRONICA versteht sich als ein zeitgenössisches Festival ohne historisierenden Blick“, so heißt es programmatisch 1986.⁶ Mit 1 Million, seit 1990 mit 1,25 Millionen Schilling entwickelte sich der Prix Ars Electronica zur „weltweit renommiertesten Auszeichnung für Computerkünste“⁷. Zunächst ausgerichtet auf den Bereich der Musik, „für die originellste und zukunftsweisendste Neuentwicklung im Bereich der elektronischen Klangerzeugung“ (1979), wird er 1987 erstmals als internationaler Wettbewerb für Computerkünste in den Kategorien Grafik, Animation und Musik ausgeschrieben, 1990 noch um den Bereich der Interaktiven Kunst erweitert. „Ausgangspunkt für den Prix Ars Electronica war 1987 die Idee des Computers als universelles, multidimensionales Gerät für den Künstler in der audiovisuellen Gestaltung, als Metainstrument, das dem Künstler – in jedem Bereich – bis dahin nicht vorhandene Möglichkeiten anbietet. In jeder Epoche haben sich die großen Künstler auch der Medien der Zeit bedient, daher ist auch die Auseinandersetzung mit dem Computer für den Künstler entscheidend.“⁸ Im Zentrum stehen ‚das Interdisziplinäre‘, ‚Multidimensionalität‘, ‚das Integrative‘, ‚Multimind‘. „Multimind begreift den einzelnen Menschen mit mehreren Bewußtseinssebenen, jede Person beinhaltet mehrere ‚Minds‘, mehrere Welten. Daher wird sich die

Fragmentierung in unserer Gesellschaft im nächsten Jahrzehnt noch mehr als bisher verschärfen.“⁹

Seit dem Bestehen 1987 haben 3428 Künstler aus 50 Ländern insgesamt 6565 Arbeiten eingereicht.

Als interessierte, aufgeschlossene Besucher der ‚Ars‘, selbst nicht Computerfreaks oder ausgesprochene Insider, wohl aber neugierig und um Verständnis bemüht, erleben sich Frauen und Männer angesichts der Fülle der präsentierten Arbeiten und unterschiedlichen Angebote zunächst verwirrt und überfordert. Es ist eine befremdliche Welt, die sich hier auftut; viele Kabel, viele Monitore, hier und dort einzelne Menschen. Hat sich das Sensorium einmal auf diese High-Tech-Welt eingestellt, stellen sich immer noch mehr Fragen, als sich Antworten abzeichnen.

Worauf beruht hier die Kunst? Wodurch bestimmt sie sich? Sind es nicht vielfach nur technische Spielereien? Etwa mit Hilfe eines speziellen Software-Programms wunderbar künstliche Blumen in einem kristallin kühlen ortlosen Raum entstehen zu lassen – ist dies die neue Form, Welt zu erfahren? Es gibt, ohne dies genau definieren zu können, einen gewissen Anspruch an Kunst, etwas – ohne damit doktrinär werden zu wollen – in Richtung von ‚Wahrheit‘ oder ‚Erkenntnis‘. „Und dennoch gibt es häufig Ausstellungen sogenannter Computerkunst, die keine wie immer geartete Beziehung zu gegenwärtigen Problemen der Kunst oder Kultur haben und die – wären sie

⁶ H. Stadlmayr/K. Gerbel, in: Katalog Ars Electronica Linz 1986, 7; wenn im weiteren auch eine gewisse Einschränkung erfolgt: „aber auch ohne Zukunftseuphorie und blinde Technologiegläubigkeit.“ (ebd.)

⁷ Ch. Schöpf, Prix Ars Electronica 90, in: H. Leopoldsdeder, Der Prix Ars Electronica. Internationales Compendium der Computerkünste, Linz 1990, 14.

⁸ H. Leopoldsdeder, Multi-Trends zu Millenium III, in: Ders., Der Prix Ars Electronica. Internationales Compendium der Computerkünste, Linz 1990, 8.

⁹ Ebd.

nicht von einem Computer gemacht worden, eindeutig ‚Handwerk‘ oder ‚Dekoration‘ genannt würden...“¹⁰ Brian Raffin Smith versucht in seiner Stellungnahme zum Prix Ars Electronica Kriterien „guter“ und „schlechter“ Computerkunst zu bestimmen. Als Beispiele guter Kunst nennt er Werke, die das Medium selbst gestalterisch reflektieren, die auf eine neue Art künstlerischer Untersuchung hinweisen, die Objekte und Formen auf neue Art porträtieren, die mit Zeit und Raum spielen, „um Neues über die Welt zu sagen“. Demgegenüber nennt er die ‚schlimmen‘ Beispiele, „fast alle Versuche, eine Art ‚Schreibmaschinenkunst‘ mit Computerausdrucken zu erzeugen – alle Arten von Mona Lisas, Snoopies, Weihnachtsmännern und Nackten; die abscheulichen grafischen Ergebnisse der Vorstellung, man könnte kreativen Input mit Zufallszahlen ersetzen oder man könnte jedes Kunstwerk bis zu quantitativen, ‚objektiven‘ Regelsystemen herunter zerfasern“¹¹.

Es wäre sicher nicht richtig, den Initiatoren kritiklose Euphorie zu unterstellen. Spätestens mit dem Golfkrieg hat sich der Ton etwas gewandelt. „Im Jahr 1991 hat der Computer seine Unschuld verloren. Am 17. Jänner 1991, um 1.00 Uhr mitteleuropäischer Zeit, als die erste lasergesteuerte Bombe ihr Target trifft.“¹² Wohl nicht zufällig stand die damalige Ars unter dem Leitsatz: „Out of Control“.

Gleichwohl, oder besser: gerade deshalb, die Aufgabe bleibt gestellt. Die Herausforderung eines kreativen und damit selbstbestimmten und eigenverantwortlichen Umgangs mit dieser geradezu weltbesetzenden Macht. „Die Leistung liegt darin, humane Aspekte zu finden, das soziale und politische Bewußtsein herauszufordern.“¹³ Hierin scheinen die Künste ihre unverzichtbare Bedeutung zu haben.

Ein konkretes Beispiel: „Wolfsmann-Metamorphose“

„W-M III/B, 1993“¹⁴ ist ein Bildtitel für eine siebenteilige Computergrafik auf Foto, in den Maßen 40x350 cm. Der Künstler, Johannes Deutsch, ein 1960 in Linz geborener, derzeit in Wien lebender Grafiker und Maler, bedient sich seit 1990 auch konsequent des Mediums Computer. Im Jahr 1993 stellte er im Rahmen der Ars Electronica in der Linzer Galerie Maerz aus. Seine Arbeiten heben sich von vielem ab, was man ansonsten im Bereich der sogenannten Computerkunst zu sehen bekommt. Dies gilt bereits für den Prozeß der Erzeugung. Das Ausgangsmaterial dieses Künstlers sind Fotos, relativ wenige; aufgenommen von seiner Umgebung, von seiner Frau, von seinem Sohn. Einmal eingegeben in das System des Computers, dienen sie als Versatzstücke, werden angeschnitten,

¹⁰ B. R. Smith, Post-Computer-Kunst: Vorwärts zur Revolution!, in: Kunstforum 103 (1989): Im Netz der Systeme. Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz, 335.

¹¹ Ebd. 336.

¹² H. Leopoldseder, Der Mythos des Künstlichen, in: Ders., Der Prix Ars Electronica. Internationales Kompendium der Computerkünste, Linz 1991, 6.

¹³ Valie Export (s. Anm. 3) 31.

¹⁴ Abb. vgl. A. Kubin. Kunstbeziehungen, Ausstellungskatalog OÖ. Landesmuseum Linz 1995, 203; Detail: J. Deutsch. Auf dem Weg zur Vorstellung vor dem Hintergrund der Wirklichkeit, Ausstellungskatalog Ljubljana/Piran/Zagreb 1994, 30–31.

vergrößert, gedreht, gespiegelt und so zu immer neuen Bildsequenzengefügt. Auf der einen Seite steht somit das Foto, als scheinbar getreue Abbildung der Realität, auf der anderen der Computer, als explizites Medium der Erzeugung von Realität. Als Ganzes ergeben sie ein Bild komplex überlagerter und stets in Veränderung begriffener Wirklichkeit.

„Wolfsmann-Metamorphose III/B“ zeigt in rhythmischer Abfolge ein Gesicht – oder ist es ein Fell? – und eine durchschnittene Straßenbahnsequenz. Wir sehen ein in braunen und organen Tönen gehaltenes Halbprofil, aus dem wolfsartig eine Nase dringt –. Schnitt: schimmerndes Weiß, das an seinen Rändern den Blick in eine Straßenbahn freigibt, Menschen in Rückenansicht, Haltegriffe – die Bewegung des Fahrens, das Quietschen der Schienen –. Wieder Schnitt: erneut das haarige Halbprofil, dessen Gesicht sich nun deutlicher ausbildet; aus dem Fell blicken Augen, ein geöffneter Mund. Schnitt: die Straßenbahn; das Weiß scheint die Umgebung aufzusaugen. Schnitt: das Gesicht; ein lachendes Baby. Schnitt: Maschinenfedern überlagern das schimmernde Weiß. Nochmals das Gesicht; doch es hat sein Antlitz verloren. Stattdessen erscheinen Nase und Fell des ‚Wolfes‘.

Was macht diese Arbeit so berührend und schockierend gleichzeitig? Es ist ein sehr ruhiges und behutsames Vorgehen, das aber keineswegs ‚weichzeichnet‘. Es birgt in sich die Schrecken moderner Zivilisation, die subtilen Vernichtungsmaschinerien des Krieges. Doch es redupliziert sie nicht ein-

fach. Es stellt die Frage nach einem Anderen.

Johannes Deutsch zieht, so der Künstler – und scheint damit gegenwärtiges Lebensempfinden auf den Begriff zu bringen – an möglichst vielen Fäden gleichzeitig, bis er den Überblick verliert. Er sucht nicht in vorschnellen Synthesen auszuweichen, vielmehr möglichst alles, was sich an Eindrücken, Erfahrungen und Informationen überlagert, heranzuziehen. Doch er bleibt nicht bei dieser rasenden Flut stehen. Er reagiert, reagiert als Künstler, im rechten Moment. Er legt Schneiden in die überbordenden Wirklichkeitsfragmente und schafft damit eine Möglichkeit der Anschauung. Er schafft eine Distanz, ohne sich zu distanzieren.

Die Bilder von Johannes Deutsch konzentrieren. Sie sind einfühlsam und präzise – bei aller Schichtung und Überlagerung. Es sind diese Bilder, die helfen, unsere stets entgleitende Welt zumindest ansatzweise zu erfassen und darin eine Position zu beziehen. Dies ist ihre unverzichtbare Leistung!

Und genau darin liegt auch ihre Bedeutung für Religion und Theologie: Angesichts der alltäglich begegnenden Fülle und Komplexität unserer Realität nicht in eine Scheinwelt zu fliehen, sondern sich ihr zu stellen. Die Tatsache der ‚Virtual Reality‘ aber auch nicht kritiklos zu übernehmen, sondern in der Art der Darstellung ihre scheinbar omnipotente Präsenz aufzubrechen und sie darin auf ein mögliches Anderes hin zu öffnen. Sie als Herausforderung zu begreifen, zumindest Spuren des Humanen zu wahren.