

Das VR-Raum-Modell der All-Kunst (VR_RM-AK)

Siegfried Pflegerl, Wirtschaftskammer

Dieses Heft der **PC-NEWS** *edit* widmet sich digitalen Möglichkeiten der Benützung von Bildquellen, der Bildbearbeitung und nachherigen Präsentation.

Nimmt man etwa das Buch: "Bildbearbeitung unter WINDOWS" von Thomas Maschke, Markt und Technik, 1994, zur Hand, so erhält man einen ersten Einstieg in die Vielfalt der Möglichkeiten der Bildgenerierung im PC und der Darstellung derselben in anderen Medien. Als Beispiel für die Interaktion der Medien über eine einzige digitale Codierung möge das "CANON-Still-Video-System mit Peripheriegeräten für alle Bereiche der Bildkommunikation" dienen, deren Basisgerät - die Kamera CANON ION RC-560 auch in diesem Heft beschrieben ist. (Bild 1).

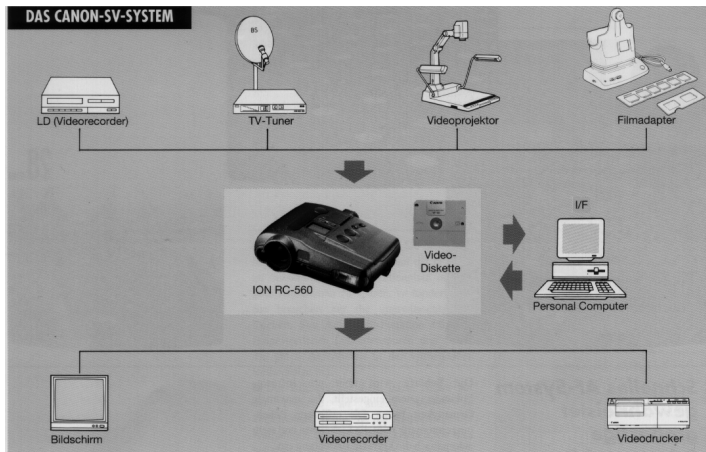


Bild 1: Das CANON Still-Video-System

Werner Krause bespricht in dieser Ausgabe ein Buch von BAUMANN über digitale Mal- und Grafiktechniken. Vom selben Autor gibt es ein noch neueres: Handbuch digitaler Bild- und Filtereffekte. Springer Verlag 1994. Darin sind 1500 Beispiele elektronischer Bildbearbeitung anhand eines einzigen Bildes demonstriert. BAUMANN systematisiert folgend:

Auswählen, Dynamische Effekte, Dunkelkammertechniken, Farbeffekte, Struktur- und Gemäldeeffekte und sonstige Bildeffekte wie AllGon, Fraktale, EPS-Pfade nachzeichnen, Mehrfachzeichen, Muster verzerren, Symmetrische Figuren usw.

Wir möchten hier besonders auf die Techniken hinweisen, die zu Modifizierungen von Fotografien führen, die früher nur durch komplizierte und zeitaufwendige Experimente in der Dunkelkammer möglich waren. Auch halten weiterhin mit Vehemenz die Bemühungen an, die in den bisherigen bildenden Künsten mit anderen Mitteln, wie Zeichenstiften, Kohle, Kreide, Wasserfarben, Ölfarbe oder anderen Werkzeugen erreichten Effekte, Eindrücke und Bildwirkungen unter Einbeziehung des Hintergrundeffektes von Papierarten oder Leinwandstrukturen in digitalen Bilder zu simulieren. Die Differenzierung geht bereits so weit, daß versucht wird, verschiedene Stileffekte bestimmter Malrichtungen, etwa des Impressionismus nachzubilden.

In der Entwicklung der modernen Ölmalerei gibt es einen Film, der zur Zeit seines Erscheinens großes Aufsehen erregte. Georges-Henry Clouzot filmte mit einer besonderen Aufnahmetechnik PICASSO bei der Erzeugung von Ölbildern. („Le Mystère Picasso“ erhältlich als Video Edition bei DuMont). Das Reizvolle war, daß hierbei erstmals sichtbar wurde, wie dieser geniale Maler ein einziges Motiv, etwa einen Stierkopf, in immer neuen Anläufen variierte, verwandelte, oft fast völlig übermalte, bis er das Bild als beendet ansah. Auch von vielen anderen modernen Malern ist bekannt, daß sie immer wieder ihre Bilder umarbeiteten.

All das, ist rein technisch jetzt bereits ohne Ölfarbe und Leinwand in Grafikprogrammen digital möglich, die Ergebnisse wiederum sind als digital gespeicherte Daten in vielfältigsten anderen Medien darstellbar.

Die Faszination, die von diesen neuen technischen Möglichkeiten ausgeht, wird noch durch den Umstand erhöht, daß die Technologie der Generierung "Virtueller Realitäten" (im folgenden VR) mit den obigen Möglichkeiten kombiniert, die Erzeugung "künstlicher" und "künstlerischer" Umgebungen ermöglicht, in der alle diese technischen Innovationen dem Betrachter einen interaktiven Zugang zu einer unbegrenzten Bilderwelt gestatten.

Virtuelle künstlerische Realitäten und Umgebungen sind also eine Technologie, die in Zukunft die Kunstentwicklung weiter vorantreiben werden.

VR ist ein System zur Interaktion mit dem Computer, das dem Benutzer durch eine interaktive Grafik in Echtzeit mit dreidimensionalen Modellen und einer geeigneten Ausgabetechnik erlaubt, in die Modellwelt einzutauchen und diese direkt zu manipulieren (BORMANN). Die Begriffe "Cyberspace" und "virtuelle Umgebung" werden nicht deckungsgleich aber ähnlich benützt.

Die Theoretiker der VR haben scharfsinnig erkannt, daß wir jetzt sehr genau zwischen zwei "Realitäten" zu unterscheiden haben.

Realität 1 (R1), "Außenwelt" die wir mit unseren Sinnen E, unserer inneren und äußeren Phantasie D2 und D1 und Begriffen C erzeugen und

Realität 2 (R2), die als VR im Computer erzeugt ist, und mit der wir interaktiv in Beziehung stehen.

Richtig erkennen manche Theoretiker, daß auch R1 ja nur ein Produkt von Sinneseindrücken, Phantasie und Begriffen ist, und wir daher über die "wirkliche Außenwelt" gar nichts wissen, also auch R1 virtuellen Charakter besitzt; und doch sind die beiden Realitäten R1 und R2 grundsätzlich theoretisch trennbar. Hinsichtlich der erkenntnistheoretischen Fragen dieses Bereiches kann ich auf meinen Artikel in den **PC-NEWS** -26, 27 und 28. "Das Unendliche und die Grenze" hinweisen.

Zwischen den beiden Realitätsformen besteht aber aus zwei Gründen bereits eine bedenkliche Überschneidung. Es gibt nämlich digitale Bilder (Dokumentaraufzeichnungen, Naturschilderungen, Bilder von politischen Ereignissen usw.) die aus R1 und solche die aus R2 stammen. Weiters können aus R1 stammende Bilder in R2 verfälscht werden.

Die Digitalisierung der bestehenden Medien bringt einerseits enorme technische Vorteile mit sich. " Nahezu alle Medien können inzwischen über einen technischen Kanal distribuiert werden. Die Inkompatibilitäten der verschiedenen Systeme nivellieren sich, oder verschwinden gar völlig." BORMANN

Das digitale Bild ist einerseits eine numerische Konstellation, andererseits ein auf der Netzhaut visualisierbares Bild.

"Wenn auf jeden Bildpunkt aber mathematische Operationen anwendbar sind, dann bedeutet dies, daß das sichtbare Bild beliebig manipulierbar ist. Dieses Manipulationspotential geht weit über die bisherigen Möglichkeiten der Fotografie oder des Films hinaus: Die Manipulation ist für den Betrachter des Bildes oder einer Bildsequenz nicht mehr erkennbar. In Zukunft wird daher die Authentizität der Bilder schwerwiegende Einschränkungen erfahren müssen." BORMANN

Die Grenze zwischen R1 und R2 wird daher in manchen Richtungen weiter unbestimmt.

Wir haben bereits öfter auf folgende Situation der Kunstentwicklung mittels digitaler Medien hingewiesen: Einerseits stehen wir, wie auch die obigen Zeilen zeigen, fasziniert vor einer schier unermeßlichen Erweiterungsmöglichkeit der Kunstäußerungen in den digitalen Medien, auf der anderen Seite können aber die bisher in diesen Medien kreierte Kunstwerke - auf die hier aus Platzgründen nicht eingegangen werden kann - im Gesamtvergleich mit der bisherigen Kunstentwicklung der Menschheit nicht immer gleiche Niveaus erreichen, wirken teilweise jugendlich unbeschwert und lassen sich die Freude an der neuen Technologie eher anmerken, als ästhetische Komplexität und Kompetenz.

Für diese Ausgabe der **PC-NEWS_{edit}** seien daher hier einige grundsätzliche Gedanken zu diesem zukunftsweisenden Thema zusammengefaßt.

Im Rahmen der digitalen Umwälzung der Kunstentwicklung im oben umrissenen Rahmen sind zwei Bereiche gesondert und in ihrer Wechselwirkung zu betrachten:

1. Die neuen Ausgabemedien wie Plotter, Fax, Matrixdrucker, Xerografische Drucker, Injekt Drucker, Thermodrucker, andere digitale Druckverfahren (konventionelle Fotografie, Pictography, Risografie, Magnetografie), Softcopies (Bildschirme, Data-Displays und Projektoren, Film, Video, VR -alles kombiniert mit Ton usw.) werden neue ästhetische Kriterien und Aspekte des Künstlerischen und Schönen hervorbringen, die sich ausschließlich aus den sensorischen (sinnlichen) Implikationen der jeweiligen Medien neu ergeben, und die in den bisherigen Darstellungsweisen der bildenden Kunst nicht möglich waren. (z.B. die reizvollen „leuchtenden“ Phänomene und Effekte einer Grafik auf einem Monitor, die auf Papier oder Leinwand nicht erreichbar sind). Natürlich werden diese neuen ästhetischen Implikationen mit der traditionellen Ästhetik unbegrenzbare Verbindungen eingehen. Das utopische Potential dieser Ästhetik ist derzeit nur in seinen Grundzügen erkennbar.

2. Wir haben uns aber auch zu fragen: Was hat die traditionelle Kunst bisher dargestellt, was waren ihre INHALTE? Wird die digitale Kunst sich in ihrer explosionsartigen Entwicklung auf diese Inhalte beschränken, wird sie gegenüber diesen Inhalten verflachen, wird sie Teile derselben überhaupt vernachlässigen und vergessen, kann sie überhaupt über die in der bisherigen Kunst, vor allem in diesem Jahrhundert entwickelten Inhalte hinausgelangen, oder sind in den bisherigen Kunst, was den Inhalt anlangt, bereits alle Möglichkeiten strukturell unrisen, gegeben, und daher nur mehr im Detail ausgestaltbar. Wird also die digitale Kunst nur eine Wiederbelebung und ästhetische Umgestaltung der alten Inhalte der bisherigen bildenden Kunst erreichen können? Oder soll die digitale Kunst sich von den bisherigen Kunsttraditionen völlig lösen? Kann sie auf die bisherigen Errungenschaften der Kunst verzichten?

Um die Frage unter 2 beantworten zu können, müßte man sich einen Überblick über alle Inhalte verschaffen, welche Gegenstand der bisherigen Kunstentwicklung auf diesem Planeten waren, man müßte also ein System der Inhalte der Kunst finden, das in der Lage wäre, alle diese Inhalte klar in eine Gesamtstruktur zu bringen. Dieses All-System müßte noch dazu so gefaßt sein, daß es imstande wäre, auch die Inhalte aller noch kommenden Kunstentwicklungen auf der Erde vorzusehen und in sich aufzunehmen. Dies ist die Aufgabe der folgenden Zeilen. Dem Entwicklungsstande der Medien entsprechend, möchten wir diese Ideen im Rahmen eines VR-Modells beschreiben. Wir nennen es

VR-Raum-Modell der All-Kunst (VR-RM-AK)

1. Parameter des VR-RM-AK

1.1. Theoretische Voraussetzungen

In ihrer Entwicklung in den nächsten Jahrhunderten wird die Menschheit im Rahmen der erkenntnistheoretischen Bemühungen, die sich u.a. auch mit den Grundsatzfragen jeglicher Realität beschäftigen und die Frage der Wahrheit unserer Erkenntnis vorantreiben, auch im wissenschaftlichen Bereich zur Grunderkenntnis des unendlichen und unbedingten Grundwesens (Gottes) vordringen, und in dieser Erkenntnis alle anderen Erkenntnisse ableiten, und damit auch das Realitätsproblem in einem neuen Lichte vollendet lösen. Um in den Begriffen unter 1.2.3.2. meiner Abhandlung in **PC-NEWS-27** zu bleiben, wird sich die Menschheit also aus den Begrenzungen des naiven Empirismus, kritischen Realismus, transzendentalen Idealismus und kommunikationstheoretischen Pragmatismen bis zur Grundwissenschaft MI(5) weiterbilden.

Aus dieser Grundwissenschaft ergibt sich dann die wahre Gliederung des Göttlichen unendlichen und unbedingten Grundwesens in sich, welche gleichnishaft im obigen Aufsatz unter 1.2.3.1.1 im Universum der graden Linie als Ableitung vom Unendlichen ins Endliche dargestellt ist.

Diese Gliederung des Grundwesens in sich ist gleichzeitig die Gliederung des unendlichen unbedingten INHALTES (Wesenheit Gottes) in sich. Und daher ist diese INHALTLICHE GLIEDERUNG auch die höchste Gliederung der Kunstgegenstände.

Für das VRRMAK wird diese Gliederung als virtuelle Umgebung ange-setzt.

1. 1. 1. Gliederung des Grundwesens

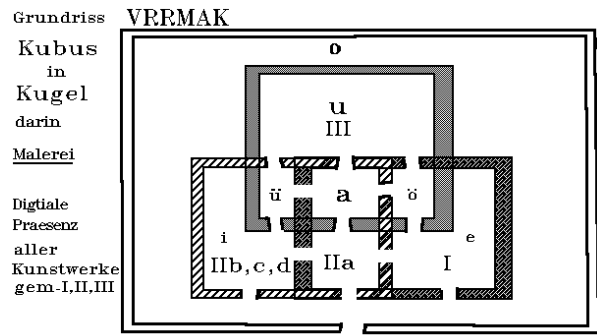


Bild 2: Gliederung des Grundwesens

Das unendliche und unbedingte Grundwesens, o, ist in unter sich zwei in ihrer Art unendliche, nebeneinander stehende Grundwesens, die einander gegenähnlich sind, beide ewig, ungeworden, unvergänglich, nämlich:

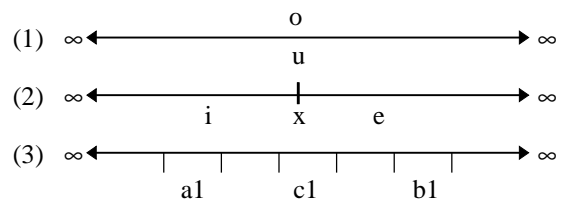
i... Geistwesens, Geist-All

e... Natur, Leibwesens, Leib-All. **Bild 2**

Beide enthalten in sich unendlich viele Arten unendlich vieler Einzelwesen.

Das Grundwesens über beiden seiend und wirkend, mit beiden vereint ist Urwesens u, verbunden mit e als ü und mit i als ü. i und e sind aber ebenfalls miteinander verbunden als ä und ä ist wiederum auch mit u verbunden als a. Das innerste Vereinwesen von Geistwesens, Natur und Urwesens enthält in sich das Pflanzenreich, das Tierreich und als innerstes, allharmonisches Glied die Menschheit, deren innerer Teil auch die Menschheit dieser Erde ist.

Das Verhältnis des unendlichen absoluten Grundwesens o zu i und e, die beide auch noch unendlich sind, ist -wie schon erwähnt- durch die Gliederung der Unendlichkeit bestimmt, die im Universum der graden Linie noch in beschränkter Form ersichtlich ist.



Noch einige Erklärungen zum Unterschied von Geist i und Natur e. Unter Geistwesens wird hier das Grundwesens verstanden, welches alle einzelnen Geister also auch die Menschen, soweit sie Geist sind, in sich befaßt. Das Wesentliche des Geistigen ist, daß es überwiegend durch Selbständigkeit, Spontaneität, Unabhängigkeit und Freiheit bestimmt ist. Es gestaltet seine Formen in Selbständigkeit gegeneinander, ohne den Gesamtzusammenhang immer zu beachten. Für den Geist typisch ist u.a. selektive Analyse, welche aus dem Gesamtzusammenhang Teile gesondert bildet oder erkennt usw. Diese Trennung, Isolierung, Abstraktion im Verhalten des Geistes, der Geister untereinander in den Gesellschaften, die Spaltung der Wissenschaften in immer mehr Disziplinen, der Kunst in immer mehr einzelne Formenbereiche, begründet einerseits Erkenntnisfortschritte durch differenzierende Erkenntnis- und Kunstbereiche, begründet aber infolge des mangelnden Universalzusammenhanges auch Übel und Irrtum in Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft. Erst wenn die Geistwelt mit dem Gesamtzusammenhang VR-RM-AK verbunden, in diesem alles Einzelne und Partielle abstimmt, sind diese Mängel behebbar.

Die Natur e ist durch den Charakter der Ganzheit und Ganzheitlichkeit bestimmt. Sie bildet alles im Ganzen, alles ganz und zugleich, in allseitiger Gebundenheit, Wechselbestimmung und Stetigkeit. (z.B. den Menschleib vom Embryo bis zum Erwachsenen). Die Natur kann nicht wie der Geist trennen (z.B. einen Menschenarm isoliert bilden), einen Teil gesondert schaffen, sie gestaltet jedes in seiner Ganzheit, nach allen seinen Teilen auf einmal, aber auch so, daß die Sonne und ein Blütenblatt und eine Augenlinse alle gleichzeitig in ihr gebildet werden. Die Natur ist aber nicht ohne jegliche Selbständigkeit, sondern zwischen i und e gibt

es nur einen Unterschied in der Gewichtung im **Verhältnis von Ganzheit zu Selbstheit**.

Dadurch daß Natur und Geistwesen aber miteinander auch in Lebewesen wie Blumen, Tieren und Menschen verbunden sind, erfolgen, vor allem über die Kunst und Wissenschaft des Menschen erhebliche Eingriffe in die Natur, die besonders heute bereits bedrohliche und schädliche Formen angenommen haben.

Auch hier können über die Ideen, die im VR-RM-AK dargelegt werden, die nötigen Harmonien zwischen u, i und e hergestellt werden.

1.2.Gliederung der Inhalte der Kunst

Was immer die Kunst in welchen Medien auch immer für die Sinne des Menschen erfaßbar darstellen wird, es kann sich nur in einem der Glieder unter 1.1.1. befinden. Darum ist die obige Gliederung des Grundwesens auch die All-Gliederung der Kunst, weil das All im Grundwesen gemäß 1.1.1. gegliedert ist.

Hinsichtlich dieser Gliederung der Kunst sind in meinem Buch: Die Vollendete Kunst. Böhlau Wien, Köln, 1990, ausführliche theoretische Erörterungen enthalten. Dieses Buch stellt einen integralen Teil des VR-RM-AK dar.

Das VR-RM-AK ist daher als eine virtuelle Umgebung gemäß Abbildung 2 als Cyberspace -Modell zu erstellen. Der Besucher kann interaktiv durch alle Bereiche (i, e, ä, a ö und ü) wandern, und wird hier jeweils den Kunstwerken begegnen, die diesem Bereich, dem INHALTE nach angehören. Man kann daher das VR-RM-AK auch als einen "Tempel" auffassen, in welchen in den einzelnen Teilen, Überschneidungen und Hallen alle jemals erzeugten Kunstwerke der Menschheit und alle, die es noch geben wird, nach der Allgliederung des Grundwesens strukturiert und geordnet dem "Novizen" begegnen, die er sich dort aufrufen, verändern und wiederum abspeichern, aber auch in seine "normale Realität" mitnehmen kann. In jedem Raumpunkt erfolgt eine Vertiefung in unbegrenzt viele neue aufrufbare Bilder, Filme, usw. Alle diese Wanderungen aber erfolgen immer in inneren Teilen der Unendlichkeit des Grundwesens u, und der inneren immer noch unendlichen In-Wesen Geist i und Natur e.

(Hier sei nochmals auf die Ableitungen der Unendlichkeiten im Universum der geraden Linie verwiesen).

Als partielle Vorläufer unseres VR-RM-AK betrachten wir die Arbeiten von Myron Krueger, wo VR-Techniken für interaktive Kunstwerke (Performance) eingesetzt werden können, wobei die Stärken der VR in der Kunst bereits jetzt im wesentlichen in drei Bereichen gesehen werden:

- Integration der Techniken von Malerei, Film, Bildhauerei, und Literatur mit dynamischen Strukturen der Musik, des Theaters und sogar des Traums.
- VR als Meta-Medium, das alle bisherigen Malstile (siehe weiter unten 1.3) umfassen kann,
- Transformation des Kunstbetrachters in einen Kunstschöpfer und Verwandler.

Die Idee eines multinationalen Kunstmuseums als VR, welches die Carnegie Mellon University in Pittsburg als virtuelles Museum plant, oder das "Home of Brain" welches von ART+COM in Berlin erarbeitet wird, stellen ebenfalls Vorläufer unseres Konzeptes dar.

Wie können nun alle diese partiellen, teilheitlichen, segmentartigen Modelle virtueller Realitäten, die jetzt schon im Keime vorhanden sind, und sich natürlich in den nächsten Jahren lawinenartig weiterbilden werden, im VR-RM-AL Modell gesehen werden?- Sie finden, wie erwähnt, ihre strukturelle Position über ihren INHALT.

1.3. Die einzelnen Hallen des Tempels

Halle I

Gegenstand (Inhalt) ist die Natur e, Teile der Natur, Landschaft, Erdschichten udgl. Mineralreich, Pflanzen, Tiere und Menschen, soweit diese Wesen leiblich, natürlich sind.

Welche Richtungen der bildenden Kunst sind hier einzufügen? Alle Richtungen mit Naturbezug:

Traditionelle Landschaftsmalerei, Akt, Stilleben, in der Moderne z.B. Objet trouve und Readymade, Environment, Land Art, Natur-Kunst, Bearbeitungen von Naturstoffen, Collage, Decollage, Grattage, Fumage usw., Neorealismus, Fotorealismus, Figurativer Realismus, Kritischer Realismus.

Notiz: Einen guten Überblick über die Entwicklungen der Kunst im 20.Jahrhundert bietet das Buch von Karin Thomas.

An diese Halle schließt die Halle ö an, in der alle jene Inhalte gegeben sind,, wo die Natur, oder Teile derselben, Lebewesen in ihr, als mit dem Grundwesen in Verbindung stehend dargestellt werden. (Naturmystische Malerei, bestimmte Richtungen der mythologischen Malerei).

Halle II

In Halle II finden sich alle Kunstinhalte geistiger Art, wo es Naturgegenstände überhaupt nicht, oder nur mehr in einer bereits durch geistige Operationen veränderten Form gibt.

Zusatz: Natürlich kann der Mensch auch Naturgegenstände nur durch geistige Operationen, Phantasie und Sinnlichkeit überhaupt erfassen, aber bei Gegenständen in II sind die Operationen der Erzeugung nicht auf die von außen kommenden Eindrücke beschränkt, sondern der Geist leistet Zusätzliches, um diese Gegenstände zu kreieren.

Halle IIa

Phantasiewelten mit Naturbezug

Richtungen des Surrealismus (antirationalistisch, Traum, Automatismus und Geisteskrankheit als Quellen der Anregung), Dadaismus, (Zufall, antirationalistisch), subjektive Neugestaltung ähnlich der Natur, figurative Modulationen,, symbolistische, emblematische, mythische und mystische Figuration, teilweise in Verbindung zur Halle ö und ü etwa in den meisten Richtungen des Manierismus, Wiener Phantastischer Realismus.

Geometrisierende Naturdarstellung bei Cezanne (hier wiederum teilweise Verbindung mit Halle ö), im Kubismus und Futurismus.

Natürlich werden etwa im Expressionismus (z.B. Bildern von Munch) Naturgegenstände durch Gefühle des Geistes so weit verändert, daß die Bilder in der Überschneidung von Halle I und Halle II stehen. Das VR-RM-AK ist mühelos in der Lage, derartige Überschneidungen zwischen den einzelnen Hallen präzise zu erfassen. Wenn mittels der Menüsteuerung bestimmte Raumpunkte überschritten werden, befindet man sich bereits in einem anderen Bereich des Überganges.

Halle IIb

In Halle IIb befinden sich reingeistige, konstruktivistische Formenwelten (Forminhalte) ohne Naturbezug.

Diese Malerei wird heute immer noch fälschlich als "abstrakte Malerei" bezeichnet. Die Formen sind jedoch nicht aus der Natur abstrahiert, sondern stellen rein geistige Formen dar, die durch keinerlei Abstraktion aus der Natur erreicht werden.

Während bei der Erzeugung von Bildwelten in IIa noch Naturformen in irgendeiner Weise mitbenutzt werden, erfolgt in IIb nur die Darstellung bestimmter Arten rein geistiger Formen, die es in der Natur nicht gibt oder geben kann. Die menschliche Phantasie arbeitet daher in diesen Bereichen ohne Bezug auf Naturformen, die ihr bekannt sind. Es ist ein Verdienst der modernen Malerei, diese Formen überhaupt erst klar für die Kunst herauspräpariert, deutlich erobert zu haben.

Dieser Bereich umfaßt in etwa die Richtungen der "geometrischen Abstraktion": konstruktivistische Abstraktion, Kinetik, de Stijl Bewegung, Bauhaus, Abstraktion-Creation, geometrische Abstraktion, Post Painterly Abstraction, Farbfeldmalerei, Signalkunst, Konkrete Kunst,Op Art, Minimal Art, verschiedene "abstrakte Richtungen" der digitalen Kunst,, symbolistische Abstraktion, soweit nicht IIc, in Verbindung mit ö und u alle esoterische, mythische und mystische Symbolik, Ornamentik und Emblematis. Grundlage aller dieser Schulen bilden betont geometrische und mathematische Komponenten der inhaltlichen Gestaltung der Formen.

Diese Schulen richten sich gegen Figuration, soweit sie Naturgegenstände betrifft, sie sind antisubjektivistisch daher Bezug auf "objektive" Mathematik und Geometrie, antiphantastisch (Gegensatz zu II a), Betonung

strenger mathematischer Regeln gegenüber spontanen Richtungen, Reduktion und Zügelung der Kreativität, Rationalismus.

Zusatz: Natürlich gibt es auch in Halle I den Gegensatz zwischen den beiden Ansätzen, aber er bezieht sich dort nur auf Naturgegenstände.

Halle II c

Reingeistige, spontanistische Welten. Hier handelt es sich ebenfalls rein um geistige Forminhalte, sie sind aber nicht durch die Regeln unter IIb, sondern sind durch gegenteilige Grundthesen bestimmt:

Spontanistisch kreativer Einsatz der Phantasie und von Begriffen zur Erzeugung intuitiv spontaner Formen, Lyrismen, subjektivistische Formensprache, Ausdruck persönlicher Emotion, des Unbewußten usw. antikonstruktivistisch, phantastische Zeichensprachen, weitergeführt bis zur Selbstthematization des Malprozesses.

Folgende Richtungen sind bisher entwickelt worden: Lyrische Abstraktion, farbgestische Abstraktion, Abstraktion der genetischen Figuration, magische Abstraktion, semantische Abstraktion.

An der Schnittstelle der Hallen II b und II c gibt es bereits heute Richtungen einer Synthetischen Abstraktion.

Halle II d

Reingeistige, betont konzeptuelle Bereiche, Konzept-Kunst.

Gegenstand des Kunstwerkes ist nicht ein in Naturstofflichkeit umgesetztes und damit einem Betrachter über die Sinne zugängliches Werk, sondern Kunstwerk ist das Gebilde im Geiste des Künstlers! Auf Umsetzung in Töne, Farben, Raumformen usw. wird entweder verzichtet, oder seine Bedeutung wird reduziert. Bisweilen wird das Produkt im Geiste des Künstlers für andere beschrieben. Hier wird mit aller Deutlichkeit die Selbständigkeit des geistigen Gebildes im Bewußtsein des Künstlers gegenüber der Darstellung desselben in Stoffen der Natur für andere hervorgehoben und betont. Es erfolgt eine Relativierung der äußeren Sinnlichkeit und eine Idealisierung des Erkenntniskonzeptes.

Die für das VR-RM-AK oben dargelegten theoretischen Grundrisse zeigen, daß derzeit eine Vielzahl von Hallen im vollendeten Tempel der All-Kunst noch fehlen, daß also auch die Verbindungen der Malereien in i, ä und a mit dem Grundwesen größtenteils nicht beachtet und noch viel weniger berücksichtigt werden. Die meisten Künstler arbeiten in einem kleinen Teilbereich einer einzigen Halle und beachten nicht ihre Position in der Halle, das Verhältnis zu den anderen Hallen und den Gesamtzusammenhang des Tempels.

Wohl aber sind in diesen Bereichen der Verbindung mit dem Grundwesen alle bisherigen Äußerungen religiöser Kunst von den rituellen Ornamenten in Opferstellen in Catal Huyük über indische und griechische Tempel bis zu gotischen Kathedralen und modernnen Heiligtümern und deren künstlerische Ausgestaltungen in das Modell aufzunehmen.

Noch weit entfernt ist die heutige Kunst auch von allen Harmonievorstellungen, die der Tempel in seinen innersten Hallen in a für die Harmonisierung aller Hallen und deren Bereiche bereithält. Darin wird die Menschheit heute noch wenig erkannte Grundlagen ihrer eigenen harmonischen Lebensentwicklung, und damit auch Kunstentwicklung erkennen, und in der virtuellen Umgebung des VR-RM-AK integrieren.

Die Interaktion im VR-Modell

Sind alle bisherigen Kunstwerke im VR-RM-AK strukturiert in die entsprechenden Hallen eingebracht, und einer ausreichend großen Zahl von Besuchern und Mitgestaltern zugänglich, wobei in regelmäßigen Abständen alle neuen Kunstwerke der Menschheit in das System integriert werden, so kann der Besucher der Hallen bei seiner Wanderung durch die virtuellen Räume Bilder betrachten, sich dazu Informationen geben las-

sen, kann aber diese auch in seinem Computer als Vorlagen für Umgestaltungen, Anregungen, Weiterbildungen und Kombinationen mit anderen Bildern benützen. Durch seine erkenntnistheoretisch weiter entwickelte "Sicht der Dinge" wird er viele Begrenzungen, obsessive Fixierungen, reduzierte Gesichtswinkel derzeitiger Künstler vermeiden, und sich mit größerer Sicherheit durch seinen Überblick im Gesamtbau des Kunsttempels an neue Aufgaben der All-Synthese der Kunstformen machen, die den heutigen Künstlern infolge ihrer erkenntnistheoretischen Beschränkungen nicht einmal als Aufgabe und Herausforderung bewußt sind.

Die Bewegung im System, das Hantieren mit dem bisherigen Kunstbestand in der VR erfolgt durch spezielle Menüs, die innerhalb der VR aufgerufen werden können. Desgleichen sind die Programme zur Bearbeitung vorhandenen Kunstbestandes durch den Besucher im VR-RM-AK selbst integriert.

Der in **PC-NEWS-23** geschilderte Generator aller Bilder ist ebenfalls Bestandteil des VR-RM-AK.

Auf diese Weise wird das System im Laufe von Generationen ständig erweitert und ausgebaut.

Durch die Möglichkeit, aus dieser VR ständig neue Kunstwerke auch in die "normale Wirklichkeit" der menschlichen Gesellschaften herauszuübernehmen, oder über geeignete Medien in TV und auf Video zu übertragen, werden auch hier wichtige Austauschprozesse vollzogen.

Abschluß

Mit dem VR-RM-AK steht der digitalen Kunst ein über bisherige Kunstkonzepte in zweifacher Hinsicht hinausgehender Rahmen der künstlerischen Tätigkeit zur Verfügung.

1. Die All-heit des VR-RM-AK als virtueller Umgebung, mit seiner präzisen Lösung des Unendlichkeitsproblems und seiner inneren Ableitungen der Unendlichkeit bietet für die Zukunft sichere Strukturen der harmonischen Entwicklung der Kunst.
2. Damit wird im Rahmen der digitalen Kunst einerseits die Integration der bisherigen Kunstentwicklung möglich, andererseits kann aber mittels dieser virtuellen Umgebung das bisher noch nie Gebildete in klar gegliederte Zusammenhänge gebracht und schließlich die Allharmonie der Kunst im Unendlichen vorangetrieben werden.

Literatur

Baumann, Hans D: Handbuch digitaler Bild- und Filtereffekte: 1500 Beispiele elektronischer Bildbearbeitung. Springer. Berlin usw. 1993.

Bormann, Sven: Virtuelle Realität: Genese und Evaluation. Addison-Wesley, Bonn, Paris. 1994

Maschke, Thomas: Bildverarbeitung unter WINDOWS. Eine Einführung. Markt und Technik. Haar. 1994

Krause, Karl Chr. Friedrich: Vorlesungen über das System der Philosophie, 1828. Neuauflage Eigenverlag. Breitenfurt. 1981

Pfegerl, Siegfried: Das Unendliche und die Grenze. Menschliche und digitalisierte Intelligenz. **PC-NEWS-26**, 27 und 28 (und PCN-SON-1)

Pfegerl, Siegfried: Grundlagen der digitalen Kunsttheorie. **PC-NEWS-23** (und PCN-SON-1)

Pfegerl, Siegfried: Die Vollendete Kunst. Zur Evolution von Kunst und Kunsttheorie. Böhlau. Wien, Köln. 1990

Thomas, Karin: Bis heute. Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert. Du Mont. Köln. 1986

Urbons, Klaus: Elektrografie. Analoge und digitale Bilder. DuMont. Köln. 1994 □