

Zum Titel: Null & Eins

Werner Krause

„Programmieren“ als Schwerpunktthema der vorliegenden PCNEWS-Ausgabe: ein passendes Coverbild war gefragt, und wie immer wurden mehrere Entwürfe wieder verworfen. Zufällig fiel mir ein Minibooklet über Computerkunst (Harald Neidhardt, Die PRISMA Art Galerie, internationale Computerkunst, 1. Aufl., Attenkirchen, Wolfram 1993, ISBN 3-86033-188-4) in die Hände, mit Texten, die jetzt - 6 Jahre nach Erscheinen - aktuell geblieben sind. Im folgenden ein verkürzter Abdruck aus dem Inhalt (Kommentare von Albert Dommer und David Galloway) – die Idee zum Cover lieferte Marcel Duchamp ...

Eine Begeisterung für neue "Tools" und Materialien ist einer der wenigen Fixpunkte in der ästhetischen Achterbahnfahrt, die die Kunst dieses Jahrhunderts charakterisiert. So verwundert es kaum, dass junge Künstler, die mit den elektronischen Medien groß geworden sind, diese ästhetisch erforschen wollen. Noch ist es das erste Mal, dass der Künstler sich des technischen Fortschritts bedient, ihn in Frage stellt oder vielleicht sogar mißbraucht. Mit illustrierter Ahnenschaft und wachsendem Zugang scheint es zunächst erstaunlich, dass die elektronische Avantgarde so wenig Zuspruch findet. Kuratoren fürchten häufig lästige Installationen. Galeristen sehen kaum Profit in Arbeiten, die möglicherweise mit Wartungsverträgen ausgeliefert werden müssen oder die scheinbar gegen das gewinnversprechende Konzept des Originals verstoßen. Viele Kritiker, gefangen in einem vorgeprägten Vokabular, werfen wiederholt die nette Frage auf. "Aber ist das Kunst?"

Marcel Duchamp hatte in den zwanziger Jahren die binäre Logik von Null und Eins, von „entweder oder“ mit einer verblüffenden Installation widerlegt. Er installierte eine Tür zwischen zwei Türrahmen. Wenn diese offen war, war sie gleichzeitig zu, und umgekehrt. Damit hatte er den Bereich der Ambivalenz zwischen offen und verschlossen als den der Kunst eröffnet. Er hat gleichzeitig ein Element der heutigen Computerkunst realisiert: die Möglichkeit, einzugreifen und die Tür zu bewegen. Es ist schwer vorherzusagen, ob Duchamp heute am Computer arbeiten würde, aber mit großer Si-

cherheit kann man davon ausgehen, dass er Schwierigkeiten hätte, seiner mit dem Computer geschaffenen Kunst Anerkennung zu verschaffen.

Die Gründe dafür liegen in den einschneidenden Veränderungen, die der Computer in unserer Kultur bewirkt, weil seine Produkte immateriell sind und im Augenblick der Entstehung schon ihre eigene Reproduktion sind, weil digitale Daten beliebig oft und völlig identisch kopiert werden können.

Bereits Anfang der Achtziger, wenige Jahre vor dem ersten Auftauchen des Personal Computers und lange, bevor Cyberspace zum Modethema wurde, beschrieb eine Ausstellung in Paris die Konsequenzen der totalen digitalen Simulation. Das Centre Pompidou zeigte unter dem Titel „Les Immatériaux“ mit dem Immateriellen spielende Objekte und Installationen. Im Mittelpunkt des Interesses standen jedoch die Veränderungen, denen die Kultur im digitalen Zeitalter unterworfen ist, deren wesentliche Eigenschaft der Verlust von Autorschaft und Authentizität ist.

Die digitale Simulation vernichtet die Einzigartigkeit des Originals, da der digitale Datenbestand völlig identisch reproduziert werden kann; die Datenmenge der Kopie ist von der des Originals nicht mehr zu unterscheiden. Der Künstler wiederum verliert in dem Moment, wo sein Werk interaktiv wird, den Bezug und das Vorrecht des Schaffenden zu seinem Produkt. Das Programm bzw. der Rezipient realisiert als Koautor eine der vielen Möglichkeiten, die das Programm potentiell bereithält – hinter dieser Umsetzung ist kaum mehr das künstlerisch tätige Individuum zu erkennen. Auch die lange gepflegte Trennung von Kunst, Wissenschaft und Technik gilt es mit dem Auftauchen des Computers neu zu überdenken, denn die Vermischung der Bereiche hat schon stattgefunden: Wissenschaftler beginnen, die Maschine einzusetzen, um sich auch künstlerisch zu artikulieren; Künstler arbeiten mit Programmierern zusammen, um den Rechner für ihre kreativen Ziele zu nutzen.

Für den großen Menschen der Renaissance, Leonardo da Vinci, galt diese Trennung ohnehin nicht. Er würde heute sicherlich mit dem Computer arbeiten, ebenso wie der seinerzeit hauptberufliche Gebrauchsgrafiker Kurt Schwitters, der als Grafiker heute ohnehin nicht um einen Computer herumkäme. Viele Künstler, die mit dem PC Bekanntschaft machen, entdecken für sich inzwischen das Potential, das in dem neuen Medium steckt - als kreativen und spannenden Bereich der westlichen Kultur. Was aber können in der sich verändernden Medienwelt Galeristen noch als Kunst verkaufen? Viele Kreative erzeugen nach altem Muster Originale, indem sie spezielle Ausgabetechniken entwickeln, andere beschäftigen sich mit der Definition eines neuen Kunstbegriffs.

Noch gibt es keine Kunst auf Datenträgern, zumindest keine, die auf dem offiziellen Markt anerkannt wäre. Aber es gibt bereits einige Galeristen, die digital arbeitende Künstler im Programm haben.

Eines ist gewiss: Wenn Kunst bislang ohne Rechner existierte, dann wird es sie auch mit dem Computer geben - entscheidend ist nicht das Werkzeug, sondern die Aussage.

Wie in der tradierten Malerei kann die leidige Frage nur von Fall zu Fall und nie kategorisch beantwortet werden. Kein Werkzeug - ob Kohlestift oder Laserstrahl - ist besser als die Hand, die es führt. Selbstverständlich produziert ein Computer keine Kunst, aber er kann einzelnen Künstlern helfen, ihre ästhetischen Visionen zu verwirklichen. Es ist nicht auszuschließen, dass in näherer Zukunft sowohl jene Visionen als auch die Bildsprache, die transportiert wird, von den neuen Medien entscheidend geprägt werden. Dass der Computer nicht nur als Instrumentarium, als verlängerter Arm, des schaffenden Menschen dient, sondern als Partner auf der Suche nach einer neuen, zeitgemäßen Ästhetik. Es geht nicht darum, neue Medien auf Kosten der alten voranzutreiben, sondern ihr wahres kreatives Potential zu erforschen und somit dem Betrachter neue Sehweisen zu ermöglichen. Das Medium ist nicht die Message, aber das Medium verhilft der Message zum Leben.