V. »Computer und Kreativität« – Themen aus der aktuellen Diskussion

Über »Computer und Kreativität«, »Digitale Ästhetik« und die »Technokultur« wird derzeit unter verschiedenen Gesichtswinkeln diskutiert – unter anderem in der Szene der Freien (also meist der Bildenden) Kunst, und in den Szenen der sogenannten Gebrauchskunst und Populärkultur, also beispielsweise von Grafik-Design und Pop-Musik.

Wer sich (wie wir) auf allen diesen verschiedenen Schauplätzen bewegt, stellt fest: Zwischen diesen Szenen gibt es kaum Aus-

50 Collage/Zeichnung

tausch. Sie stecken in ganz verschiedenen ökonomischen Geflechten. Es werden verschiedene Jargons gepflegt, Probleme diskutiert und Utopien entworfen. Man organisiert separate Veranstaltungen und kommuniziert über eigene Publikationen.

32. Technokunst als »autonome Kunst«?

Zur Diskussion in der Szene der Bildenden Kunst läßt sich feststellen, daß das Kunstverständnis der Moderne und ihre Begriffe fast nahtlos auf die Technokünste transplantiert, daß l'art pour l'art- und Autonomie-Debatte neuaufgelegt wurden. Wie gehabt, sinniert man also über »das Nomadische der künstlerischen Imagination«, die »Irritationsfunktion der Kunst«, und über »die Obsession am Sinnentzug«:

»Künstlerische Produktion, egal ob mit oder ohne Einsatz der Telekommunikationsmedien, ›testet‹ (die) Wahrnehmungsexistenz der totalen Verschaltung, den spielerischen Umgang mit Zeichenphänomenen ohne Sinn und Bedeutung oder die Einübung in illusionistische Environments. Das Auftauchen eines Sinns, wo man ihn nicht vermutet hätte, das Verschwinden der Bedeutung, wo sie zunächst auf der Hand lag, ... die Entwicklung von Serien und Permutation, die Erzeugung von paradoxen Schwebesituationen und selbstbezüglichen Schleifen sind Ausdruck dieser Obsession am Sinnentzug, durch den das Überflüssige in labyrinthisch konstruierten Blendwerken und Banalitäten vorgeführt wird, ohne das Pathos der Moderne noch mit sich zu führen.« (*Kunstforum* 97, S. 68)

Es fällt auf, daß gerade im Bereich der visuellen Medienkünste Theoretiker hervortreten, die so gut wie keine Verbindung zur digitalen Praxis haben. (Manche kokettieren ausdrücklich mit ihrem »digitalen Analphabetismus«.) Je größer dieser Knowledge Gap, desto stärker scheint ihre Tendenz zur Mystifizierung der Technologie, ihr Hang zum Supercomputer-Kult, zu Künstlicher

51 Freihandzeichnung

Intelligenz und zu Phantasien über die totale Verschaltung und High-Tech-Allmacht, die mit schönem Schaudern und genitalem Ernst vorgetragen werden. Die Texte strotzen vor großen Worten wie diesen: »Es wird in Kürze unmöglich sein, zwischen einem Menschen und dem Hologramm eines Menschen sinnvoll unterscheiden zu wollen.« (Flusser, *Kunstforum* 97, S. 127.) Oder: »Schon jetzt kann er (der Computer) alle Rollen einnehmen. Bald wird er alles machen können. ALLES.« (Berger, *Kunstforum* 97, S. 115). Villem Flusser fragt seinen Interviewer bedeutungsvoll: »Kennen Sie schon die Versuche mit den nassen Computern?«

Nein, antworten wir. Aber diese Sucht nach »brandheißen News« und großartigen Sensationen kommt uns bekannt vor. Die teilen High-End-Theoretiker mit den Redakteuren von User-Magazinen: *Happy Computer* auf der Ebene des Erhabenen und Teuren.

Dieses und weiteres kann man nachlesen und sich einen guten Überblick über den Stand der Diskussion verschaffen anhand der Bände 97 (1988) und 98 (1989) des *Kunstforum* zum Schwerpunktthema *Ästhetik des Immateriellen? Zum Verhältnis von Kunst und Neuen Technologien.* Weitere Literatur: Immer noch informativ ist der Ausstellungs-Katalog *Bilder/Images Digital,* München 1986. Aussagen zum Thema *Aesthetics in Emergence* sowie Selbstdarstellungen von Institutionen und Projekten finden sich in der Dokumentation zum Kongreß *Technoculture in Europe,* herausgegeben von Art+Com, Berlin 1989. Das wohl größte europäische Festival der elektronischen Kunst, die *ars electronica,* findet seit zehn Jahren in Linz statt und wird in umfangreichen Katalogen dokumentiert.

Konvergenz von Künsten, Neuen Technologien und Industrie?

Wenn auch die Bewertungen verschieden sind, so lautet die auch in den *Kunstforums*-Beiträgen von vielen Autoren geteilte Feststellung: Die Computer führen zu einer neuen Konvergenz von Künsten, Technik und Industrie. Der Künstlerberuf könnte wieder den »Anschluß« an Wissenschaft und Technik bekommen, den er in den letzten Jahrhunderten zunehmend verloren hatte. Sicher nicht zufällig wendet sich der nach historischen Vorbildern suchende Blick zurück zur Renaissance, benennen sich Computer-Kunst-Projekte gerne nach Leonardo. Aber dieser Vergleich hinkt. Die Beziehung von Künsten und Wissenschaft war damals völlig anders geartet als heute:

»Für die Renaissance war die bildende Kunst mit den in ihr entwickelten Darstellungsmethoden eine notwendige Ergänzung der wissenschaftlichen Erkenntnis der Objektivität. Daher hatte sie zu dieser Zeit selbst einen wesentlich explorativeren und experimentelleren Charakter. Sie stützte nicht nur die wissenschaftliche Theorie, sondern war selbst theoriegeleitet . . . Der perspektivisch organisierte Raum schuf etwa die Voraussetzung für die Geometrisierung der Naturerkenntnis, oder die anatomischen Studien brachten die moderne Medizin in Gang. Solange überdies Wissenschaft noch an der Empirie und am Blick ausgerichtet war, hatte die bildnerische Darstellung auch die Rolle eines Wissenstransportes inne . . .« (Florian Rötzer, *Kunstforum* 97, S. 70)

Diese Beschreibung zeigt, daß viele heutige Technokünstler sicher nicht im Sinne der Renaissance den »Anschluß« an die Neuen Technologien (wieder)gefunden haben. Wie aber dann?

In einigen Beiträgen des *Kunstforum* wird ihr Verhältnis zu den Neuen Technologien »parasitär« genannt. Ähnlich sieht das auch Friedrich Kittler in seinem Aufsatz *Synergie von Mensch und Maschine.* Er sagt, durch technische Medien würden zeitgemäße (künstlerische) Dokumente der technischen Zivilisation geschaffen – *die Industrie feiere ihre Herrschaft in den Medien, so wie die Feudalherrscher sich in der Kunst haben feiern lassen. (Kunstforum* 98, S. 110)

Einmal abgesehen von den zahlreichen »Feiern« in der Populärkultur, in (Musik)Video, Funk und Fernsehen: Technik-Spektakel wie die »Aurora Elettronica« 1986 in Linz, die Revolutionsfeier 1989 in München, oder »MAeLSTROMSÜDPOL« in Linz 1988 lassen ahnen, warum solche Festivals und Darbietungen generös von Firmen gesponsert werden. Sie langweilen schlimmstenfalls die Zuschauer, bereiten aber garantiert keine inhaltlichen Ärgernisse (wie dies bei einem Buch oder einem Film eher einmal geschehen könnte) und projizieren die Corporate Culture mehr oder weniger strahlend nach außen.

Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Wir halten es für eine historische Notwendigkeit, für das Produzieren, die Publikation und Kommunikation ästhetischer technologischer Produktionen neue, auch »industrienahe« Orte und Vermittlungsinstanzen zu suchen. Aber warum sollte das gleichzeitig den Verzicht auf Darstellung von Inhalten und Widersprüchen bedeuten?

Wir kommen noch einmal zur neuen Rolle der Technologie in jenem Teilgebiet der Kultur zurück, das »Kunst« heißt. Tatsächlich haben die Ingenieure Grund zu triumphieren. Speziell in Deutschland bricht endlich die hier im Idealismus »erfundene«

feine Unterscheidung zwischen »Kultur« und (Technik-)»Zivilisation« zusammen, die gepflegt wurde von den Wahrern des bürgerlichen kulturellen Erbes. Nach Jahrzehnten der gesellschaftlichen Geringschätzung haben die Ingenieure nun sogar Kultur und Künste in den »Zugriff« bekommen: ihre Maschinen setzen sich durch in Bild- und Klangerzeugung; sie könnten sagen, daß zuerst ihre Kreativität die Instrumente zur Bild- und Klanganalyse und Resynthese geschaffen hat, mit denen die Künstler nun spielen (dürfen). (Siehe auch G. Hortleder: *Das Gesellschaftsbild des Ingenieurs,* Frankfurt am Main 1970, S. 126/127)

Das technische Neusprech durchdringt alle kulturellen Bereiche (so wie zur Zeit der Kirchenherrschaft eben Latein die prestigeträchtigere Sprache war); in unseren Augen und Ohren übrigens nicht per se eine Verarmung. Aufgrund des umfassenden »Sieges« der Techniker und Industriellen auch in der Symbolkultur beschlagnahmen sie folgerichtig auch deren Begriffswelt. Sie verkünden ihre »Produktphilosophie«, ihre »Firmenphilosophie«, und werben allerorts mit ihrer »Kreativität«. Vollendete Technokratie.

Andererseits erinnert diese Inbesitznahme daran, daß die Gleichsetzung von Kreativität mit der sogenannten Freien Kunst zwar gemeinhin üblich, aber trotzdem nicht richtig ist. Kreativität ist laut Brockhaus-Definiton das »Finden neuer Aspekte und Ansätze zu Problemlösungen«. Kreativität gibt es in allen Bereichen der Kultur – und nach kulturanthropologischer Definition sind das Werkzeugkultur, Sozialkultur und Symbolkultur.

Villem Flusser konstatiert zur historischen Abspaltung von Kunst und Technik, daß die Technik die Kunst überholt habe: »... Wir müssen zugeben, daß die Kunst, abgeschnitten von der Erkenntnis, an Kreativität verloren hat. Wenn also die Künstler auf ihre Kreativität pochen, dann pochen sie auf ihren primitiven Empirismus ... Wenn man das kreative Potential des Menschen betrachten will, ist es besser, ein ganz ordinäres Auto anzuschauen als die größten Kunstwerke der Neuzeit ...« (*Kunstforum* 97, S. 131)

Aber zwischen »Auto« und »autonomer Kunst« gibt es in der Techno-Kultur noch andere Betätigungsfelder für die Kreativität.

Beispielsweise die vielfältigen audiovisuellen Anwendungen digitaler Technologien in der Populärkultur und der angewandten Kunst – Gestaltungsmöglichkeiten, denen dieses Kompendium und unser persönliches Interesse gilt. In diesem Bereich sind die Auseinandersetzungen zum Thema »Computer und Kreativität« generell konkreter, praxisverbundener und oft lebendiger. Man denke nur an die Pop-Musik, in der es eine lange Tradition im Einsatz von analoger und digitaler Elektronik gibt. Allein im deutschsprachigen Raum beschäftigen sich nicht nur Professionelle, sondern auch eine Szene von zehntausenden hochmotivierter und kundiger Amateure und Semiprofis mit den technischen, musikalischen und ästhetischen Problemen elektronischer Musik, unterstützt durch hervorragende Fachzeitschriften.

33. Digitale Praxis

Mit den folgenden Abschnitten begeben wir uns in eine kurze Diskussion von Themen, die in der »digitalen Praxis« eine Rolle spielen. Entsprechend lassen wir auch »Praktiker« zu Wort kommen.

Digitalisierung versus Original und Originalität? – »Es würde nie wie ich klingen«

»Alle Bilder, die wir sehen, gehören uns, und man kann damit machen, was man will; auf jeden Fall macht man was anderes draus. Man absorbiert diese Bilder, und was Neues entsteht ...«– große Worte des Stylisten und Videoclip-Regisseurs Philippe Gaultier im Kulturmagazin »aspekte« (ZDF, 22. 7. 88).

Die Digitalisierung, die Analog-Digital-Wandlung, ist eines der Hilfsmittel für diesen Verdauungsvorgang: die (un)heilige Wandlung im digitalen Zeitalter. Sie ermöglicht das Kopieren, die Analyse und Resynthese von Bildern und Klängen aller Art.