

Bunte Abfallprodukte höherer Mathematik

Drei Ausstellungsveranstaltungen im Rahmen der ersten „Bremer Tage der Computerkultur“

Die „Bremer Tage der Computerkultur“ — als Initiator firmiert eine Gruppe „Bremen Aktiv“, die im „Kreativen Haus in Worpswede“ aus der Taufe gehoben wurde — wollen einen Überblick auch über den Stand der computer-gestützten Kunstüberlegen unserer Tage geben: Gezeigt werden „Digitale Kunst“ (Bremer Landesbank), „Abstrakte und konkrete Computergrafik“ (Bremer Bank), „Meisterwerke der Computer-Kunst“ (Sparkasse, Am Brill). Die Bankinstitute treten — neben einer Reihe potenter Bremer Firmen, dem Senator für Wissenschaft und Kunst sowie der Angestelltenkammer Bremen — als Sponsoren des umfangreichen Unternehmens auf.

Nun heften sich einerseits an die neuen High-Tech-Produkte zahlreiche Hoffnungen auf wirtschaftliche Prosperität, andererseits auf den Computer-Kunst-Produkt noch immer der Ruch des Surrogats, des Kitsches und der beliebigen Reproduzierbarkeit an, wodurch es als Kunstwerk im landläufigen Sinne noch immer als fragwürdig gilt. — Was nun ist zu sehen?

In der Sparkasse Am Brill ist der Besucher unversehens konfrontiert mit der bunten Vielfalt unterschiedlicher, ohne Kommentar nur schwer einzuordnender Beispiele aktueller internationaler Computer-Kunst, wodurch ein nur oberflächlicher, beliebiger Eindruck entsteht. Aufschlußreicher schon ist die Auswahl in der Bremer Bank am Domshof, die sich — unter dem Titel „Abstrakt — Konkret“ — auf zwei unterschiedliche Möglichkeiten der Computer-Visualisierung beschränkt: Die dekorativ-gegenstandslosen Bilder des Altmeisters der Branche, Herbert W. Franke, werden hier mit den jüngsten Produktionen der Bremer Gruppe „ArtCom“, gegenständlich-verfremden Realisationen, konfrontiert.

In der Bremer Landesbank am Domshof wird die informativste und großzügigste Ausstellung dieser „Tage der Computer-Kultur“ gezeigt, eine Auswahl aus der Grafik-Sammlung eines namhaften deutschen Computerherstellers. Unter dem Titel „Digitale Kunst“ sind dort die wichtigsten Beispiele rechnergestützter Bildproduktion versammelt. Längst sind durch die jüngsten, immer schneller ar-

beitenden Computer-Generationen die spröde und technoid wirkenden frühen Computergrafiken durch neue, bunte, oft phantastisch-viel-schichtige Bilder abgelöst worden: Farbe ist längst integraler Bestandteil der digitalen Bilder. Moderne Hochleistungsrechner können spielend Farbfotografien „einlesen“, abwandeln und verfremden, je nach Programm. Das zeigen — auch ästhetisch problematische — Beispiele amerikanischer Computerkunst. Aber auch schon mit primitiven, also relativ preiswerten PCs können heute Künstler zu eigenwilligen Bildausagen kommen, wie der Hamburger Computergrafiker Rüdiger Hirth beweist.

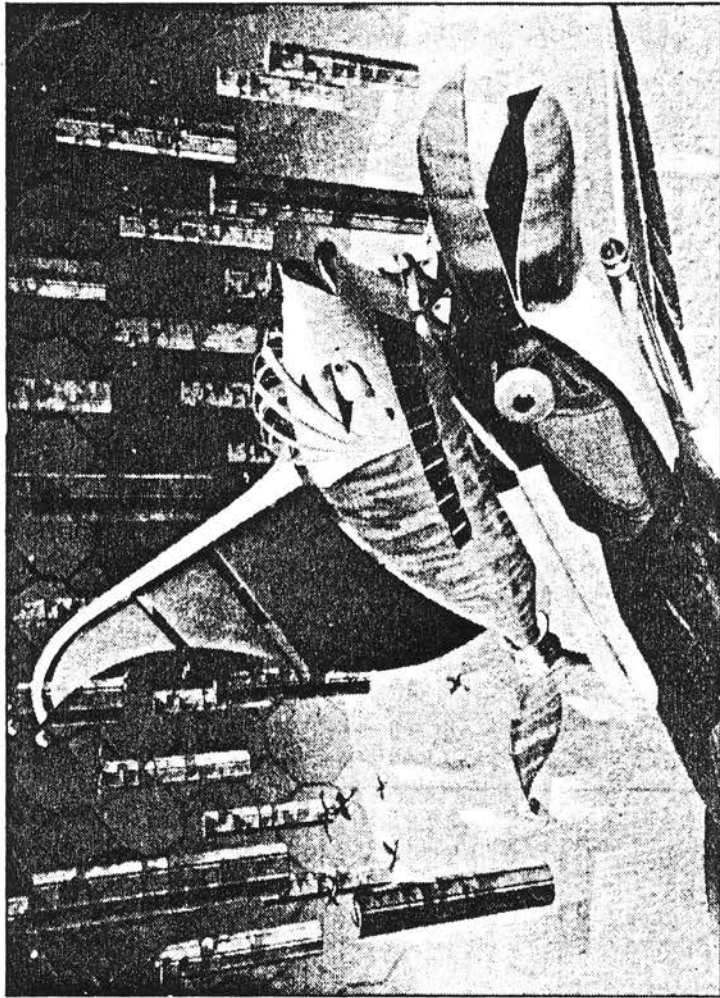
Sehenswert sind eine Reihe interessanter Bild-Beispiele aus dem Zwischenbereich von Wissenschaft und Kunst: Hochkomplexe visuelle Darstellungen von Fertigungs- und Bewegungsabläufen (aus den Häusern Mercedes-Benz und Krupp Atlas) oder computertomografische Abbildungen, wie sie längst tagtäglich in der medizinischen Forschung und Diagnostik angewandt werden. Außerdem sogenannte „Fraktale“, grafische Abfallprodukte höherer Mathematik, die die vielfältigen Zufallsformen sichtbar machen, mit denen zum Beispiel Astrophysiker, aber auch Chemiker und Biologen im hypermikroskopischen Bereich konfrontiert sind. Solche „Fraktale“, wie

etwa das berühmte „Apfelmännchen“, können von verblüffender ästhetischer Schönheit sein, obwohl es sich „nur“ um die Darstellung von Interferenzen mathematischer Formeln handelt und keineswegs um „Kunst“.

Und hier ist man bei der „Gretchenfrage“ an die Computer-„Kunst“, der Frage nach dem Kunstanspruch dieser Produkte. Verglichen mit der Fotografie ist die Computer-Bilderei heute kaum über das Stadium der Daguerreotypie hinaus. Dem Bilderkennungs- und -assoziationsvermögen des menschlichen Gehirns sind selbst modernste Rechnerkapazitäten noch weit unterlegen, und selbst die so prächtig scheinenden Farb-Grafik-Animationen reduzieren sich auf mehr oder minder einfache Spielereien mit Algorithmen, Mustern und Clustern. So verwundert es nicht, daß Computer-„Kunst“ dort, wo sie nach „Kreativität“ strebt, fast ausnahmslos Anleihen macht an längst bekannten künstlerischen Bildfindungen: Das reicht von den Zacken- und Kreisformen Kandinskys bis zu den Strichmännchen A. R. Pencks, von den strengen Figuren des Bauhaus-Ästhetik bis zu den phantastischen Inventionen der Surrealisten.

Diese offensichtlich mangelnde Selbständigkeit der Computer-„Kunst“, die ihr immer wieder zu Recht den Ruf des Schnickschnacks und Kitsches einträgt, ist Ausdruck einer (noch) mangelhaften Vernetzung von Rechner und menschlicher Psyche. Die Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine sind die Schwachstellen: Jeder Hobbykünstler kann mehr an Gefühl, Leiden oder Rebellion aus sich heraus auf den Zeichenblock bringen, als Computer-Tastatur und Grafiktablett, Scanner und Plotter es je vermögen, jede Bleistift-Handzeichnung mehr von der Individualität eines Künstlers transportieren als der flimmernde Bildschirm oder der glänzende Ciba-Chrom-Karton. So beeindruckend die Rolle der Computer-Darstellung in Design, Raumfahrt oder Grundlagenwissenschaft ist, so offensichtlich ist (noch) ihr Prothesen-Charakter dort, wo sie als Computer-„Kunst“ daherkommt.

Rainer B. Schossig



In der Computergrafik lassen sich alle möglichen Bilder erzeugen; ob dabei Kunst entsteht, muß (vorerst) bezweifelt werden. „Breaking the Ice“ nennt Larry Malone dieses Beispiel. fo/kat