

Bemerkungen zur COMPUTERKULTUR

**Bewerbung von Michael Weisser
am Freitag 28.6.1996 in der Bergischen Universität Wuppertal**

Ich bewerbe mich an diesem Hause auf die ausgeschriebene Professur, weil mich die Zukunft interessiert !

In der persönlichen Einladung der Berufungskommission bin ich gebeten worden, mein künstlerisch-gestalterisches Selbstverständnis darzulegen. Dies sei nachfolgend versucht:

Meine Wurzeln liegen im Wechselverhältnis von Wissenschaft und Kunst. Beides sind Versuche, die Welt zu interpretieren, sie im Verlauf der Interpretation zugleich zu gestalten und diesen Prozess von Erkenntnis und Veränderung anderen mitzuteilen.

Nach einem Praktikum im Forschungslabor der chemischen Industrie und der Erfahrung zu eng gesetzter Grenzen für das, was ich damals unter "freier Forschung" verstand, habe ich das Risiko und den Reiz des "Unbestimmten" in der bildenden Kunst an der damaligen "Kölner Werkkunstschule" angenommen.

Über klassisch-sakrale Malerei bin ich zur experimentellen Malerei gekommen, habe mich der freien Grafik und der Fotografie zugewandt und mich in der politischen Euphorie und Hoffnung der 60er Jahre speziell für Kulturkritik engagiert.

Dabei bin ich wesentlich der Frage nach der "gesellschaftlichen Relevanz von Kunst" nachgegangen; einer Relevanz, die damals nicht systemimmanent im Werk mehr gesucht wurde, sondern in der Verbesserung der sozialen Verhältnisse für Kunst.

Kunst wurde von mir ausdrücklich als Teil des gesellschaftlichen Handelns interpretiert, hier lag die Basis für meine ästhetischen Aktionsformen von Happening und Fluxus.

Auf der Suche nach tatsächlichen Verbesserungen für Kunstproduktion und Kunstrezeption wurde ich Mitbegründer der ersten Bonner Bürgerinitiativen "Planungsgruppe Kulturpolitik" und "Arbeitskreis Stadtentwicklung", denn ein direkter Ansatz für die öffentliche Wirkung von Kunst bot der öffentliche Raum. Konkreter Anlaß für diese Auseinandersetzung war der massive Bürgerprotest zur Ausstellung des Deutschen Künstlerbundes in Bonn im

Jahr 1970, zu dem ich mit Kommilitonen eine umfassende Dokumentation und Analyse herausgegeben hatte.

Meine eigene künstlerische Arbeit konzentrierte sich um 1970 auf Happenings wie die Gestaltung von öffentlichen Plakatwänden, urbane Aktionen in der Bonner und Kölner City und auf eine Form von Tafelbild in Mischtechnik von Montage und Collage geschaffene Landschaften, in die visionäre Architekturen nach Entwürfen von Fuller und Boulée eingearbeitet waren.

Mit meiner Wahl zum Vorsitzenden des Landesverbandes Bildender Künstler Bonn und dem Engagement als Landes- und Bundesdelegierter im Berufsverband Bildender Künstler stellte ich meine eigene künstlerische Arbeit in den Hintergrund und widmete mich den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen von "Kunstproduktion und Kunstrezeption".

Die Frage nach der "gesellschaftliche Relevanz" von Kunst führte mich ab 1972 zum Studium der Kunstgeschichte in Bonn und Marburg, damaligen Hochburgen einer kritischen Betrachtung von Kunst als Herrschaftsinstrument. Als Nebenfächer belegte ich Soziologie, Kommunikationswissenschaften, Politologie und Pädagogik. Inhaltlich konzentrierte ich mich auf die Architektur als in Stein manifestierter Ausdruck von wirtschaftlicher Macht und als Bühne für menschliches Handeln.

Meine Promotion zum Thema "Die Entwicklungsgeschichte der feinkeramischen Industrie in Bonn" brachte ich unter dem Begriff "Ästhetik der Alltagswelt" in das Ausstellungskonzept "Volkskunst im Wandel" des Rheinischen Freilichtmuseums in Köln/Kommern ein. Mit der Herausgabe der Katalogserie zu dieser Ausstellung veröffentlichte ich meine Forschungsergebnisse vorzeitig und verzichtete damit nach damaligen Statuten auf die Verleihung des Titels. Meine Priorität lag kompromisslos auf der Chance nach konkreter Einwirkung und Veränderung verkrusteter Museumskonzepte.

In den 1970er Jahren beschäftigte ich mich ausgiebig mit dem Thema "Ästhetik der Alltagswelt", verfasste eine Reihe von kulturhistorischen Standardwerken zum Spannungsfeld zwischen Historismus, Jugendstil und Art Deco.

Mich interessierte besonders die Zeit des Übergangs von Kunst zu Design und von traditionellen handwerklichen Fertigungsweisen zur industriell organisierten Massenproduktion.

Die "Verdrängung des Ornaments" in der Jahrhundertwende machte sich nicht nur an der Architektur und an Alltagsobjekten fest, sondern griff auch über in die "öffentlichste aller Künste", in die Reklame. Durch meine Publikation über die Münchner illustrierte Wochenschrift für Kunst und Leben "JUGEND", die mir komplett zur Analyse im Original zur Verfügung stand, vollzog ich den Sprung vom Ornament in der Illustration zum Ornament in der Warenwerbung.

Folgend beschäftigte ich mich mit der Reklame und der Historie der deutschen Markenartikel-Hersteller, baute zahlreiche Werksarchive auf; u.a. für Coca Cola, Henkel (Weiße Frau), Söhnlein Rheingold, Odol (Mundwasser), Henkel-Sekt, Nivea, Cigaretten-Reclame (Reemtsma), systematisierte die Exponate und veröffentlichte Fachartikel und Bücher. Aus speziell aufgebauten Sammlungen, z.B. den Emaille-Schildern von Maggi, entstanden in den Printmedien langjährige PR-Aktionen wie "Kunst in der Küche".

Auf diese Weise wirkte die Ornamentik der Vergangenheit in die Gestaltung der Gegenwart.

Immer häufiger diskutierte ich mit Unternehmensmanagern das Verhältnis von Vergangenheit und Zukunft. Mein Doppel-Slogan : "Zukunft braucht Herkunft" und "Herkunft hat Zukunft" prägte nicht nur einige Unternehmensphilosophien und Anzeigenkampagnen... sondern lenkte mich persönlich auf die Frage : Welche Kräfte die Zukunft unserer Gesellschaft prägen.

1979 erhielt ich aufgrund verschiedener Publikationen über das Thema "Zukunft" vom Sender Radio Bremen den Auftrag, für die Redaktion "Kultur und Gesellschaft" ein Feature zu machen, das unter dem Titel "Die Zukunftsmacher" stand.

Meine Recherchen führten zu engen Kontakten mit dem Literaten und Fachautor Prof. Dr. Herbert W. Franke und dem Elektroniksolisten Klaus Schulze.

Diese Gespräche machten mir deutlich, welchen hohen Anteil die neuen Technologien mit den ihnen innewohnenden Kräften "wirtschaftliche Effizienz" und "globale Struktur" haben werden.

Meine persönliche Antwort auf die Frage :

"Welche Kräfte prägen die Zukunft unserer Gesellschaft" gab ich in meinen beiden

Suhrkamp-Romanen "Syn-Code-7" (82)

und "DigIt" (83), denen

1984 bei Heyne/München "Off-Shore" folgte.

Es sind phantastisch-utopische Szenen über GEN-Technologie, über Computer-Technologie und über das Problem von künftiger Energie und Nahrung. Bei den intensiven Recherchen für diese Bücher habe ich auch Visionen für künstlerische High-Tech-Performances entwickelt, die Teil dieser Literatur und Teil von High-Tech-Poems wurden, die ihrerseits in das 1984 begonnene Computer-Musik-Projekt "Software" eingeflossen sind.

1984 erhielt ich den Auftrag von IBM-Deutschland, das Thema "Kunst und Technik" für eine Artikelserie aufzubereiten.

1984 war auch das Jahr, in dem sich ein Team von Wissenschaftlern der Universität Bremen an mich wandten, die von den Chaosforschern Peitgen und Richter farblich dargestellte Mandelbrotmenge ästhetisch zu variieren und als Wanderausstellung zu präsentieren.

Die Ausstellung "Schönheit im Chaos" schickte ich über das Goethe-Institut rund um die Welt und die Chaostherie hielt Einzug in Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften.

Ab 1984 konzentrierte ich mich auf das "Software"-Musik-Projekt, in dem ich die "universelle Sprache" von morgen sah.

Insoweit schließt sich der Bogen über meinem sehr groben Abriß der eigenen künstlerischen Entwicklung zu meinem Eingangssatz :

Ich bewerbe mich an diesem Hause und auf diese Stelle, weil ich die Zukunft für das bedeutendste Thema halte.

Ich bewerbe mich hier um eine Stelle -die sich ganz ungeschminkt gesagt- im Kern dadurch auszeichnet, daß ihr eigentlicher Gegenstand noch recht unbestimmt ist.

"Unbestimmt" sind die digitalen Kräfte insoweit, als sie im historischen Sinne noch keine "Vergangenheit" haben, zu der wir in Distanz treten können und die wir aus dieser Distanz im Vergleich mit anderen Phänomenen und Prozessen

bewerten können. Wir leben also inmitten des Keimprozesses, der noch keinen Schluß auf die Form zulässt, weil er die Pflanze in ihrer Gestalt noch nicht zeigt!

Zu dem Mangel an Geschichte der "digitalen Gestaltung" kommt der Umstand, dass sich ihre Ästhetik auf grundlegend anderen Bahnen vollzog und auch weiterhin vollziehen wird als die der traditionellen Bildenden Künste.

Wenn im Jahr 1965 die erste Ausstellung von computergrafischen Strichzeichnungen des Programmierers Georg Nees an der TH in Stuttgart stattgefunden hat, kann man dies definitiv nicht als Beginn einer "Computerkunst" werten, denn hier sind lediglich Plotter durch Programme gesteuert worden, um künstlerisch bereits vorgegebene Gestaltformen zur reproduzieren.

Die systemimmanenten Kräfte digitaler Steuersysteme, also das Wesen der digitalen Kunst wurde in keiner Weise berührt.

Digitale Gestaltung wird in traditionellen Kategorien ausgedrückt eher "Design" sein als "Kunst", eher Anwendung als freie Form, eher Spiel als Kontemplation, eher gesellschaftlich stattfinden als privat. Damit wird die gesamte Struktur der Distribution völlig anders sein, als im Fall des traditionellen Kunstmarktes mit Künstler, Kritiker, Galerie, Museum und Publikum.

Digitale Gestaltung kann sich NICHT im Unikat manifestieren, denn die Struktur der Elektronen zielt nicht auf Konzentration, sondern auf Verteilung im Sinne einer netzhaften Ausbreitung ab.

Digitale Gestaltung wird demnach nicht das Privileg einer exklusiven Schicht von Sammlern sein, wie im Fall der Kunst. Sie ist vielmehr das Feld der Jugend, die mit Game-Boy und Spielen wie Myst, Marathon oder Dark Forces aufwächst.

Digitale Gestaltung wird politisch gesehen dort ihre vordergründig faszinierendsten Blüten treiben, wo das Kapital bereitsteht, um entsprechend komplexe und leistungsstarke Systeme zu finanzieren. Und Kapital wird immer nur dort bereitstehen, wo es um Herrschaft und in deren materialisierter Form um Profit geht!

Herrschaft wird sich künftig primär dort akkumulieren, wo es um die Verfügung und den Austausch von Informationen geht; dabei wird der Markt immer nur global zu definieren sein.

Profit ist dort zu machen, wo die Massen mit Dienstleistungen oder mit Produkten angesprochen werden.

In keinem der beiden Fälle werden künstlerische Kriterien von Bedeutung sein, allenfalls wird ein ansprechendes Design mit imposanten Effekten als Laudatio für das Produkt generiert.

Ich sehe das Thema "digitale Gestaltung" im Spannungsfeld der gesellschaftlichen Widersprüche.

Einerseits bin ich fasziniert von den Möglichkeiten, mir selbst zu begegnen und mich in neuer Weise auszudrücken, andererseits bin ich erschrocken von dem unglaublichen Sog, der von der universellen Maschine Computer und seinem globalen Netz ausgeht. Diese Werte möchte ich auf adäquate Weise vermitteln.

Jeder intensive User weiß, was ich meine:

Das System läßt Zeit und Raum vergessen, das System saugt auf und bindet in sein klebriges Netz ein, weil es mich als User mit mir selbst belohnt. Frust und Lust liegen in diesem Spiel aufeinander wie die Schichten eines Flüssigkeitskristalls, der je nach der angelegten elektrischen Spannung die Pole JA oder NEIN auf der gleichen Ebene anzuzeigen imstande ist.

"Digitale Gestaltung" ist wahrlich kein Thema für den künstlerischen Elfenbeinturm, wobei in meiner Auffassung "der Elfenbeinturm" ein substanzielles Kriterium von Kunst ist!

"Digitale Gestaltung" ist kein individuelles Problem wie die augenblickliche Befindlichkeit eines Bildenden Künstlers, dem eine "Laus über die Leber gelaufen" sein mag; sie ist vielmehr von nachhaltiger gesellschaftlicher Bedeutung, weil ihr Puls den gesamten Organismus auf diesem Globus taktet und weil ihr Netz von Adern und Nerven bereits jetzt schon über den Planeten Erde hinaus in das Weltall, ja in das Universum reicht:

Raketen, Satelliten und Sonden, Raumfähren und Roboter über fremden Planeten werden telemetrisch gesteuert, nehmen galaktische Informationen auf und geben diese Informationen in digitaler, komprimierter Form an die Erde weiter.

In einer Gesellschaft, in der nicht mehr der Herzschlag des Menschen und das Ticken der Uhr den Lebenstakt angeben, sondern lautlose Quarz-Chronographen und hochfrequente Computerprozessoren, hat sich der Mensch selbst in Zeit-Zwang gesetzt. Die global vernetzte Informationsgesellschaft hat mit dem Verlust von Tag und Nacht ihren humanen Herz-Schlag verloren.

Damit wird im steten Ansturm der Informationen selbst die lebenswichtige Atempause für unproduktiv erklärt. "Muße" ist der strenge Feind aller

kurzen Produktzyklen, denn "Muße" trägt die Sprengkraft von Besinnung, Rückblick, Fragen.

In einem hochfrequenten Zeittakt ohne "Muße" wird "Information" als Surrogat geboten. Information ist hier und jetzt präsent und diese Präsenz behauptet ständige Bedeutung.

Die Erhöhung der Taktfrequenz fließender Information ist bei Weitem keine formale Spielerei. In diesem Anstieg liegt der wachsende Druck, in kürzeren Zyklen zu mehr Ergebnissen zu kommen. Ergebnisse addieren sich somit auf und zielen ab auf mehr Effizienz, auf mehr Leistung!

Leistung ist die in bestimmter Zeit verrichtete Arbeit, Leistung mündet in ein Arbeitsergebnis und Arbeit ist das erzielte Produkt aus Kraft und Verschiebung.

Wir sind hier an einem Ort der Ausbildung.

Hier werden Menschen trainiert, sich Kräfte anzueignen und Vorgefundenes zu verschieben. Veränderungen sollen stattfinden, doch wohin soll verändert werden?

An diesem Ort geht es nicht nur um die Qualifikation einer Person, sondern auch um die wesentliche Frage, für welche Welt man sich qualifizieren will, ja qualifizieren muß, um leben und überleben zu können.

Diese Welt hat sich in den letzten Jahren durch die digitalen Kräfte nachhaltig in ihren Grundpositionen verändert und sie wird sich in den kommenden Jahren weiter in ihrer Struktur ändern.

Dies betrifft nachhaltig auch die möglichen Plätze, überhaupt noch eine Arbeit zu finden, die individuell erfüllt und zugleich den notwendigen Lebensunterhalt sicherstellt.

Es ist falsch zu hoffen, dass die neue digitale Welt per se Arbeitsplätze schaffen könnte oder würde! Das Gegenteil der Fall.

Die komplexen Systeme vernichten Arbeitsplätze.

Einmal, weil sie vormals "einfache Arbeit" auf ein Niveau verlagern, das nicht jedes Mitglied dieser Gesellschaft zu erreichen imstande ist.

Und zum zweiten, weil sie bereits in ihrer inneren Struktur auf stete Optimierung ausgelegt sind.

Deutlich zu machen ist eine...

...Optimierung der Zeit durch schnellere Taktfrequenz,

...Optimierung der Arbeit durch Übernahme von Routinen,

...Optimierung der Wege durch den netzartigen Ausbau von Datenautobahnen, die nicht mehr mit Materie belastet sind, sondern der fließenden Energie global den freien Weg bieten.

Die Kraft, Wirkung und Ästhetik dieser Optimierungen können wir im Moment nicht einmal erahnen... abgesehen von der nachhaltigen Wirkung auf Körper und Psyche der Menschen, die mehr und mehr vor einem Bildschirm leben und arbeiten.

Festzustellen ist bereits jetzt schon eine massive Konzentration von Fertigkeiten im Verbund mit einem Anstieg der Qualifikation.

Ein Beispiel :

Die Gestaltung von Druckvorlagen hat sich durch das DeskTopPublishing nicht nur in der Ästhetik, sondern im kompletten Produktionsablauf geändert. Die einstigen Arbeitsfelder: Autor, Lektor, Setzer, Typograf, Grafiker und Lithograf sind heute in den meisten Fällen in einer Person zusammengefallen : Der Autor schreibt seine Texte in einem Text-Editor, er aktiviert ein Wörterbuch und liest automatisch die Korrektur und letztendlich macht ein DTP-Programm die Gestaltung möglich. Unterschiedlichste Schriften sind im System geladen, Grafiken und Bilder werden importiert. Der Autor entwickelt im Schreiben das Lay-Out, läßt einen Probedruck auslaufen und prüft mit einem Blick die Gesamtsicht, schaltet dann auf ISDN und schickt die gesamte Datei über Glasfaserkabel in die 500 km entfernte Druckerei. Dort belichtet man den Text direkt auf Film, kopiert die Platten und druckt.

Parallel ist die Entwicklung in der Musik verlaufen.

Der Komponist, der Noten schreibt und diese einem Produzenten einreicht, der einen Arrangeur, Tontechniker und Musiker mit der Umsetzung beauftragt... macht heute alles in einem Arbeitsgang. Die MIDI-Vernetzung einzelner Synthesizer, Sequenzer und Sampler und die Steuerung durch einen einfachen Computer ersetzen weitestgehend das ehemals kaum bezahlbare Studio.

Und auf der neuen Generation der Power-PCs wird ab heute am Zweiseitenbildschirm der 24-Spur-Mixer mit allen erdenklichen Effektgeräten zum kompletten virtuellen Produktionsort.

Ob DeskTopPublishing oder digitales Musikstudio, es sind beides meine aktuellen Arbeitswelten, insoweit weiß ich, wovon ich spreche....

In der Einladung zur heutigen Probevorlesung bat mich die Berufungskommission, einige Fragen zu beantworten:

Erstens:

Auf elektronische Medien habe ich mich eingelassen, weil die Elektronik prägender Teil unserer Welt ist und ich diese Welt nur interpretieren kann, wenn ich mich mit den prägenden Kräften auseinandersetze...

Zweitens:

Den Wechsel von analogen und digitalen Prinzipien sehe ich wie in der Musik in einer Symbiose von elektronischen Verfahren und akustischen Instrumenten bzw. Stimmen.

Jedes Medium hat seine Spezifik. Ein Laptop ersetzt keinen Schmierzettel... und ein gruppendedynamisches Brainstroming braucht zur besten Visualisierung die Zettelwand...

Drittens:

Mein instrumentelles Umfeld erfasst 3 stationäre Power-MACs mit kompletter Peripherie von Modem, Scanner, Drucker, externen Festplatten und CD-Toaster, dazu ein PowerBook mit Modem und Anschluss an mobiles GSM-Handy.

Viertens:

Meine Vorstellungen zur Lehre und zur Vermittlung der "Grundlagen digitaler Gestaltung":

Die Möglichkeiten von digitaler Hardware und Software erschließen ein neues Raum-Zeit-Kontinuum und erzwingen eine neue Sicht des Begriffs "Realität".

Wir werden zunehmend von einer "virtuellen Welt" sprechen, in der die Simulation von Realität einen eigenen Wert gewinnt und damit zu einer neuen Form von Realität wird, wie uns die Bio-Technologie neue Formen von Leben beschert hat.

Diese Situation ist unabdingbar, so sehr wir uns im Einzelnen wehren mögen... kann man sich die Verweigerung leisten?

Drei echte Probleme stehen im Vordergrund. Das Problem...

...der immer schnelleren Erledigung von Jobs (ZeitDruck)

...der globalen Anforderung (RaumDruck)

...der unfassbaren Präsenz von Daten (SinnDruck)

Fünftens:

Sinn wird in unserer globalen Informationsgesellschaft die zentrale Kategorie und damit die einzig wirksame Kraft, um den wachsenden Datenfluss bewältigen zu können.

1.

Ein Einstieg in das Thema "digitale Gestaltung" erfolgt über die Sinnfrage. Jeder Teilnehmer ist aufgerufen, seine Stichworte, Fragen, Statements und Kritik zum Stichwort abzugeben.

Der gemeinsam erworbene Pool wird systematisiert und bleibt ständige Grundlage der weiteren Arbeit.

2.

Die weitere Arbeit vollzieht sich im Umgang mit Hardware und Software im Hinblick auf eine klare Zielformulierung.

3.

Ziel des Lehrangebotes im Zeitalter der "Daten-Sturmflut" ist die gemeinsame Erarbeitung eines NAVIGATORS.

Dieser Navigator ist eine interaktive grafische Oberfläche, die dem Reisenden die digitale Welt erschließt.

Der Navigator führt wie eine Steuerkonsole den Suchenden in einen Kosmos voller Informationen, Texte, Bilder und Klänge.

3.1.

Der Inhalt des Lehrkonzeptes liegt langfristig in der Erschaffung einer ästhetisch organisierten Daten-Welt, die Semester für Semester an den stets präsenten Kriterien des analogen BrainStormPools aufgebaut wird.

3.2.

Im Zentrum der Arbeit steht also weder die Kunstkritik noch die Kunstproduktion, sondern die Auseinandersetzung, Aneignung und Erfahrung im Umgang mit digitaler Hardware, digitaler Software, digitalisierter Information, deren ästhetischer Organisation und didaktischer Vermittlung.

3.3.

Im Verlauf der Entwicklung des Navigators und der hinter diesem liegenden Welt digitalisierter Informationen werden

„learning by doing“ folgende Fertigkeiten vermittelt :

BrainStorm und Kreativität im Chaos,

Systematisierung, Recherche, Analyse,

Handling der Hardware und Software

(Textverarbeitung, Bild- und Klangverarbeitung, Gestaltung) Organisation

von Daten, elektronische Kommunikation...

sowie die Verknüpfung von Forschung, Praxis und Industrie.

4.

Mein Lehrangebot zielt darauf ab, mich selbst in einer digitalen Welt in Form einer virtuellen Realität abzubilden, als solche präsent zu sein und zu handeln.

5.

Informationssuchende können mit Hilfe des Navigators in die Tiefen der gemeinsam geschaffenen digitalen Welt hinabsteigen und sich entweder gezielt jene Informationen beschaffen, die gesucht werden oder sich einem automatischen Begleiter (Guide) anvertrauen.

6.

Der Ort der Lehre wird aus der "realen Welt" des Seminarraums in die Datenspeicher der „DigitalWorld“ verlegt und im ständigen Dialog aller Teilnehmer erweitert.

7.

Soweit diese digitale Welt substanziell angereichert ist und der Navigator den Zugriff auf die Daten in komfortabler Weise ermöglicht, kann das System an das Netz geschaltet werden und als Info-World weltweit präsent sein.

8.

Die sich dann ergebende Kommunikation wird substanzieller Teil des Lehrangebotes.