

Margarete Krau

Bild, Bildung, Computerkunst

Dissertation in Münster bei Professor Heitkämper über das Thema
Erschienen 2003 in Münster

/*Fragebogen

Eine empirische Befragung: Kunst - Bild - Bildung

1. Name

Michael Weisser

2. Künstlerischer Werdegang

Studium der sakralen Malerei, experimentellen Malerei und freien Grafik an der Fachhochschule für Künste in Köln. Abschlußexamen in experimenteller Malerei (grad.des.).

Anschlußstudium der Kunstgeschichte, Kommunikationswissenschaft, Soziologie, Politologie und Erziehungswissenschaft an den Universitäten in Bonn und Marburg.

3. Wann haben Sie das erste Mal das Medium Computer für die Kunst genutzt?

Im Jahr 1984 entwickelte ich über Bilderscans und Scan-Errors erste digitale Texturen, die ich gestaucht und verzerrt habe in ihnen habe ich durch BlowUp Technik dem kleinsten Baustein des Bildes, dem Pixel nachgespürt. Veröffentlicht wurden diese zahlreichen Arbeiten nicht – es reichte mir, sie im Rechner zu bewahren.

4. In welchen Techniken haben Sie gearbeitet, bevor Sie zur Computerkunst kamen?

Klassische Ei-Temperamalerei auf Halbkreidegründen, Aquarell, Collagen, Mischtechniken, Serielle Grafik, Fotografie, Video.

5. Wie sind Sie zur Computerkunst gelangt?

a) durch Interesse am neuen Medium

Ja.

b) durch die Möglichkeit der Erweiterung der Kunst

Ja - der Spirit der Kunst liegt in der Expansion, dem Überschreiten ihrer Grenzen, dem Betreten von Neuland.

c) Neugierde

Ja - Leben ist Neugierde, und Kunst ist allemal Neugierde.

d) Zufall

Ja - Leben ist Zufall, und Kunst spielt immer mit dem Zufall.

e) andere Möglichkeiten

Ja - durch den Auftrag der Bremer Mathematiker um Prof. Peitgen, erstmals die Ergebnisse der komplexen Dynamik (Mandelbrotfiguren) zu ästhetisieren und in die Kunstdiskussion einzuführen. Es entstanden Bildserien, die ich in der Galerie in der Böttcherstrasse Mai/Juni 1985 präsentierte und die in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut in einer weltweiten Wanderausstellung (USA, Japan, Frankreich etc.) gezeigt wurden.

6. Was fasziniert Sie an der Arbeit mit dem Computer?

6.1. Er reagiert auf mich, indem er mich spiegelt.

6.2. Ich reagiere auf ihn, auf meine Reaktion als seine Reaktion.

6.3. Er hebt für mich auf und er hält bereit, er regt mich an und nervt.

7. In welcher Zeit arbeiten Sie am Computer?

a) Morgens

b) am Tage

c) Nachts

Zu ALLEN Zeiten!

8. Wieviel Stunden arbeiten Sie täglich am Computer?

8-12 Stunden.

9. Ein gemaltes Bild ist bei Künstlern wie ein Teil von einem selbst. Ist das Gefühl bei Computerbildern

a) ähnlich?

b) anders?

c) wenn anders, wie?

Es ist ein Bild, das man mit einem Werkzeug geschaffen hat. Je nach Intensität des Schaffensprozesse wird es dann Teil von einem selbst, wenn man die Intensität im Bild wiederfindet, die man aufgewandt und eingesetzt hat.

10. Ersetzt bei der Ausübung der Computerkunst die Maus bzw. die Tastatur z. B. den Pinsel?

Der Zugriff auf den Computer ist nicht zu vergleichen mit dem Pinsel. Der Pinsel läßt sich auf analoge Weise unmittelbar einsetzen, er gehorcht jeder Nyance von Bewegung, setzt Gefühle direkt um, die Farbe ist in direkter manueller Weise aufzutragen, während die Gestaltung über die Maus immer vermittelt wird.

Die Nähe zum Werk ist bei einem Bild, das allein im Computer entsteht, bei weitem nicht so direkt, wie im Fall der Malerei mit dem Pinsel, der Zeichnung mit dem Stift, dem Kratzen der Radiernadel, dem Schnitt des Messers im Holz.

11. Fehlt Ihnen bei der Arbeit am Computer z. B. der Farbgeruch oder andere Sinneswahrnehmungen?

Ja. Der Rechner vermittelt eine andere, reine, sterile aber doch in sich eigenwillig-reizvolle Art von Intensität. Er spricht den Intellekt an, fordert die Auseinandersetzung auf abstraktem Niveau. Es fehlt insbesondere die Sinnlichkeit von Gerüchen, wie sie von Farben, Bindern, Lösungsmitteln, Leinwänden, Holz, Linoleum, Leim ausgeht.

Da solche Gerüche überaus stimulierend sind, die Fantasie auf die Reise schicken, die Gefühle anregen, aromatisiere ich z.B. den Raum durch den Duft von frischem Kaffee, einer Zigarre, Weihrauch, Parfums...

Als dringend notwendige Ergänzung zur Arbeit am Computer stimulare und schärfe ich meine Sinneswahrnehmungen durch lange Aufenthalte auf der Insel Mallorca. Hier male ich traditionell mit Acryl auf eine frei gespannte Leinwand. Mit dem Pinsel setze ich farbige „dots“ oder „pixel“ auf diese grundierte Leinwand und schichte diese Punkte in leichten Farbnyancen zwischen Gelb, Rot und Grün, so daß eine flimmernde Fläche entsteht. Auf der Fläche schichten sich über viele Tage hinweg bis zu 30.000 solcher Punkte. Irgendwann ist intuitiv die Entscheidung getroffen, daß dieses amorphe Feld „fertig“ ist.

Diese „analogen“ Pinsel-Punkte finden im Atelier die Entsprechung in den „digitalen“ Dots, aus denen sich die Arbeiten am Computer bilden.

12. Welche Rolle spielt in Ihrer Arbeit die Farbe?

Sind Sie mit der Qualität der Farben des Computerbildes zufrieden?

Die Arbeit am Computer ist nicht in einer Konkurrenz (also im direkten Vergleich) zu den traditionellen Techniken der Malerei oder Grafik zu sehen. Es ist ein eigenes Medium mit eigenen Bedingungen. Diese Bedingungen setzten klare Grenzen aber eröffnen auch weitgesteckte Möglichkeiten.

Die digitale Welt ist in ihrer Sinnlichkeit enorm eingeschränkt aber gerade diese digitale Askese fordert mich, meine Sinnlichkeit anders einzusetzen, sie zu fokussieren auf spezielle Formen, Transformationen, Variationen, die nur der Computer ermöglicht.

Farbe am Computer ist ein Zustand, der durchstrahlt wird, es ist nicht das Pigment, das das auftreffende Licht in einer speziellen Wellenlänge reflektiert, sondern es ist eine künstliche, eigene Strahlungsquelle, die

erzeugt wird von Binärcodes. Verfügt man über diesen Code kann man die Farben erzeugen ohne sie gemalt haben zu müssen.

Nicht nur die Farbe als Wellenlänge ist für ein Bild bedeutsam, sondern auch die Plastizität, also die Stärke des Auftrags und der Duktus des Auftrags, die beim Computerprintout nicht zu erzielen sind.

Da ich die Grenzen des Farbausdrucks kenne und sie akzeptiere habe ich keine Probleme mit diesem „Manko“. Für mich wird der Einsatz des Computers in meiner Form von Kunst erst dort interessant, wo ich über den Computer erzielte Ergebnisse mit traditionellen Kunstformen zu einer Mischtechnik verschmelze. Das reine Ergebnis aus dem Computer würde ich nicht befriedigen., so wie mich der Computer auch in seinen anderen Leistungen nicht befriedigt. Er ist ein neuer Bestandteil dieser Welt, bei weitem nicht der einzige.

13. Fühlen Sie sich durch die Computergeräusche bei der Arbeit beeinträchtigt?

Mein MAC gibt ein leises Summen durch die Ventilation von sich. Dieser wird zu einem Hintergrundgeräusch, das man de facto nicht mehr hört.

Musik ist bei meiner Arbeit allerdings wie Düfte zur Stimulation sehr wichtig. Da ich den Rechner zwischen zwei stereophonen HiFi-Boxen plaziert habe, höre ich bei der Arbeit am Rechner ständig Musik.

Als Creative Director eines Musiklabels arbeite ich bei manchen Projekten auch als Producer und schaffe mir derart in Kooperation mit Musikern die Klangwelten, die mich am meisten anregen.

14. Welche Sinne werden angeregt?

a) Wird das Auge angesprochen

Ja - der Computer ist mit seinem 21 Zoll Bildschirm visuell orientiert.

b) Wird der Geist aktiviert

Ja - der Computer fordert ständig rationale Qualitäten. In der Bedingung der komplexen Programme ebenso wie in der Lösung von Abstürzen.

c) Bleibt der Geist unbeteiligt

Nein - nur in dem Moment, in dem der Computer längere Bildveränderungen berechnet bleibt Zeit, einen Tee zu machen.

d) Welche anderen Sinne werden angeregt?

Der Computer ist unsinnlich !

15. Steigert die Arbeit am Computer Ihre Kreativität?

Jedes Arbeitsmittel gibt meiner Kreativität Möglichkeiten, sich zu entfalten und zu entwickeln, so auch der Computer, der Drucker, der Internet...

16. Können Sie alle künstlerischen Konzepte in der Computerkunst umsetzen?

a) z. B. Ideen

Kunst ist nur ein Medium, es hat seine Schwerpunkte, ist aber nicht universell zu nutzen. Der Computer berechnet, mehr nicht. Ich gebe über die Tastatur ein und erhalte das Ergebnis auf dem Bildschirm, dann entscheide ich mich für einen Ausdruck auf Papier. Ich nutze die unterschiedlichen Medien je nach ihren Stärken. Ideen skizziere ich immer auf Papier, das ist der schnellste Weg. Texte schreibe ich fast immer direkt in den Rechner. Für kurze Mitteilungen wähle ich die e-mail, Dokumente schicke ich immer als Fax...

b) Wo stoßen Sie an Grenzen?

Jedes Medium hat seine Möglichkeiten und seine Grenzen. Der Computer ist nur eine Möglichkeit und zwar eine, die noch viele (bislang unerkannte) Probleme mitsich bringen wird: Gesundheitliche Schädigungen für die Haltung und besonders für die Augen. Es fehlt die Dokumentation von Ideen auf Papier. Es folgen gravierende Datenprobleme, wenn die ersten Festplatten wegen Überalterung crashen....

17. Wie bereiten Sie sich auf die Arbeit vor?

a) mit einem Konzept

Ich arbeite immer nach einem Konzept.

b) intuitiv

Wenn ich an einem Konzept arbeite kann der Zufall durch einen „error“ einen neuen Weg erschließen, diesem gehe ich nach.

18. Welche Möglichkeiten eröffnet die Computertechnik der Computerkunst?

a) unerschöpflich

Zur Unerschöpflichkeit menschlicher Visionen bedarf es keiner Computerkunst. Zudem ist noch keineswegs belegt, daß es „Computerkunst“ gibt, denn alle ernstzunehmenden, traditionellen Kunstinstitutionen haben bislang die Kunst aus oder mit dem Computer ignoriert.

b) welche Entwicklungen sind vorstellbar?

Sehr gut vorstellbar ist eine Renaissance des Originals. Weg von der Massenproduktion der Bilder, wie sie das Medium Fernsehen erzeugt. Weg von der Beliebigkeit der Bilder, wie sich durch die Fotografie möglich wird. Hin und zurück zur originären Schöpfung, die nur im Hier und Jetzt entsteht und nur im Hier und Jetzt rezipiert wird.

c) wo sind die Grenzen?

Die Grenzen liegen letztlich immer in der menschlichen Fantasie.

19. Computerkunst kann durch das Internet sofort verbreitet werden. Nutzen Sie dieses Medium?

Das Internet macht den Zugriff auf Abbildungen und Texte möglich. Das Internet informiert. Eine eigene Kunstform hingegen wird mit den Möglichkeiten der html-Programmierung und der Bereithaltung auf einem Server nur in wenigen Fällen möglich und angeboten.

Da das Internet die traditionellen Institutionen der Kunstvermittlung überwindet, aber bislang nur diese Institutionen aus Bildern Kunst machen, ist das Internet nicht in der Lage, Kunst hervorzubringen. Kunst kann behauptet werden - dann auch im Internet, doch dies ohne die Absicherung der Kunstszene.

Da aber Kunst im sozialen Kontext kommuniziert wird, ist das Internet ungeeignet, weil das Internet vom Subjekt aber nicht in der Gruppe in einem Akt des Events (Vernissage) genutzt wird.

Mit der Domain www.cogitoiergosum.de habe ich versucht, für das Internet eine adäquate Kunstform zu entwickeln, die Text, Tasten, Links, Animationen, Bilder und Klänge verbindet. Dieses Werk kann über das Internet abgerufen werden, doch ist es nicht geeignet zu kommunizieren, weil jeder Abrufer sich ganz individuell auf dieses Angebot einläßt.

20. Welche Bedeutung hat für Sie die Möglichkeit, diese Kunstform im Internet zu verbreiten?

Es ist für den Künstler sinnvoll, Daten über sich und seine Arbeit im Internet anzubieten, um effizient und global informieren zu können.

Die Verbreitung einer Kunstform im Internet halte ich nicht für interessant.

21. In welcher Form erhalten Sie ein feed back vom Kunstinteressierten?

a) über E-mail

Wenn sich jemand informieren will.

b) telefonisch

Um Kontakte, Projekte zu besprechen.

c) postalisch

Um Kontakte, Projekte zu besprechen.

d) persönlich

Das direkte Gespräch, das Zusammensein vor einem Werk ist die eigentliche, intensive Form eines feed-backs.

e) andere Formen

Rezensionen sind ebenso ein feed-back, wie Einladunge, an Ausstellungen teilzunehmen.

22. Haben Sie Kontakt mit anderen Internet-Künstlern? (Konferenzen)

Nein.

23. Wer interessiert sich für Ihre Kunst?

a) Jugendliche

b) Frauen

c) Männer

d) Welche Altersgruppen?

e) Welche Bevölkerungsschicht?

Das ist nicht auszumachen. Interessieren kann sich jeder, der sieht. Kaufen kann nur der, der die Kaufkraft hat und die Verfügung über ein Werk zur Priorität erklärt.

24. Sehen Sie für die Computerkunst einen gesellschaftlichen Auftrag?

a) ja

b) nein

c) wenn ja, welchen?

Jede Form von Kunst wirkt auf das gesellschaftliche Umfeld. Einen „politisch-sozialen“ Auftrag sehe ich nicht in der Computerkunst, sehe ich in dieser einengenden Form in keiner Kunst, denn die Erfüllung eines Auftrags ist Sache einer guten Gebrauchsgrafik.

Kunst ist Provokation, Stimulation, Dekoration.

25. Können Sie die Bildentstehung am Computer nachvollziehen?

Nein, die Fragen der technischen Entstehung interessiert mich auch nicht.

26. Welche Rolle spielt für Sie der Zufall (Überraschung) bei der Realisierung der ästhetischen Idee im Computerbild!

Der Zufall ist ein substanzieller Bestandteil des Lebens schlechthin. In der Vererbung tritt der Zufall in Form der Mutation zu Tage.

Überraschung ist das Salz in der Suppe der Kunst. Wer viel arbeitet, erlebt viele Überraschungen.

27. Welche Bedeutung hat für Sie der Wirklichkeitsverlust und die Immaterialität des Computerbildes!

Ein Verlust an Wirklichkeit setzt Wirklichkeit voraus. Wirklichkeit ist Behauptung, denn offensichtlich erlebt jeder Mensch seine eigene Wirklichkeit. Nicht nur die digitale Manipulation lügt, sondern bereits die klassische Fotomontage und Retusche haben gelogen, und der Fotograf, der einen Ausschnitt wählt selektiert bereits Wirklichkeit. Ist Wirklichkeit wichtig? Wichtiger erscheinen doch Fantasien, denn diese sind gewollt und

nicht Wirklichkeit. Wäre Kunst Wirklichkeit, wäre Kunst nicht Kunst, sondern Wirklichkeit.

Die Frage nach dem, was im Umgang mit dem Computer Kunst sein soll kann mehrfach beantwortet werden:

1. Das Bild auf dem Bildschirm in seiner ureigenen Durchstrahlung, sie ist immateriell.

2. Die Immaterialität des Computerbildes ist dann überwunden, wenn man es ausdrückt.

2.1. das auf dem Laserdrucker ausgedruckte Bild,

2.2. das auf dem Plotter ausgezeichnete Bild,

2.3. das auf dem Matrixdrucker ausgedruckte Bild

2.4. das auf dem Tintenstrahldrucker ausgedruckte Bild...

bereits hier wird deutlich, daß die Technik das Sein bestimmt, so wie das gewählte Bildbearbeitungsprogramm die Erscheinung des Bildes bestimmt.

Das Ergebnis ist zurückzuführen auf das Werkzeug ! So auch bei der Computerkunst.

28. Die Simulation ersetzt eine Realität durch täuschend ähnliche Bilder: Nutzen Sie die Simulationsmöglichkeiten in der Computerkunst?

Nicht die Simulation schafft ähnliche Bilder, sondern die Mutation. In der Tat liegt hier eines der großen Probleme der Computerkunst, denn Bildverarbeitungsprogramme wie Photoshop liefern die Werkzeuge (Tools, Filter) für die nahezu unendliche Mutation eines einzigen Bildes.

Liegt also die Kunst nicht in der Anfertigung, sondern in der Auswahl dessen, das man letztendlich als Kunst bezeichnet ?

29. Durch die Zunahme an Indifferenz, Unstabilität und Variationsmöglichkeit des Computerbildes stellt die Position des Künstlers zunehmend in Frage. Stört Sie die Selbständigkeit des Mediums?

Die Problematik der Beliebigkeit teilt der Computer mit allen Medien der Massenproduktion. Ich denke, der Computer wird in der Erschaffung von Kunstformen hoffnungslos überbewertet. Der Computer schafft keine Kunst. Nicht einmal der Künstler schafft Kunst. Der Künstler kann den Anspruch stellen, Kunst geschaffen zu haben, er kann es behaupten. Aber ob diese Behauptung verifiziert wird, bleibt jener schillernden, sozialen Interaktionsform vorbehalten, die sich zwischen Vernissage, Rezension, Katalog, Anbieter, Aussteller und Käufer abspielt. Kunst wird dann erst zur Kunst, wenn sie eine längere Zeit gewollt wird. Ansonsten bleibt es ein Bild, das im Keller steht.

30. Hat Ihre Kunst einen Bildungsauftrag?

a) an Schulen

b) in der Gesellschaft

Wer Kunst mit dem Anspruch schafft, Bildung erzeugen zu wollen, sollte besser ein Lehrbuch schreiben als ein Bild zu malen.

Kunst entfaltet dort ihre individuelle wie soziale Brisanz, wo sie einfach kompromisslos gemacht wird. Entweder sie vergeht oder sie wird wahrgenommen. Und wenn sie wahrgenommen wird, dann mag sie auch bilden.

31. Ergeben sich Ansätze für eine neue Bildungstheorie?

Wenn ja, welche?

Die Nutzung des Computers in der Kunstproduktion ist bei Weitem zu frisch, um jetzt schon Ansätze einer ernstzunehmenden Theorie zuzulassen. Um diese neuen Kunstformen Teil der gesellschaftlichen Diskussion und Empfindung werden zu lassen muß diese neue Form von Kunst ausgestellt und gesehen werden. Ausstellen und Sehen und Abwarten...