

Zu einer Ausstellung Computer-Grafik am 5. November 1965
bei Wendelin Niedlich in Stuttgart, Schmale Str. 14

Meine Damen und Herren,

die Entwicklung der bildenden Kunst über den Kubismus hinaus nahm immer stärker den Charakter des Versuchs an. Nicht die Kategorie des Spiels ist für ~~den~~ die abstrakten, konkreten, ungegenständlichen oder informellen Bemühungen verbindlich, sondern die Kategorie des Experiments, und nicht der Begriff eines neuen Manierismus könnte die hektischen Tendenzen der modernen Malerei zusammenfassen, sondern der Begriff des Experimentalismus.

Damit wird jedoch noch ein weiteres Merkmal erkennbar. Nicht der Glaube an die schöpferischen Kräfte des Gefühls, der Stimmung, des subjektiven Erlebnisses, der Empfindung, der reinen Intuition rechtfertigt den Stilbegriff des Experimentellen, sondern der Gedanke an intellektuell beherrschbare Vorstellungen, an begriffliche Konzeptionen, an die ordnenden und simulierenden Fähigkeiten des Bewußtseins.

Es gibt kein Experiment, das nicht im Rahmen einer theoretischen Vorstellung vollzogen würde. Kunst als Tätigkeit intelligenter Wesen, nicht als Fortsetzung vitaler oder emotionaler Motorik: dies, meine Damen und Herren, ist die eigentliche, die wirkliche Veränderung der produktiven Situation. Daß man auf der einen Seite von den tierpsychologischen Wahrnehmungen Konrad Lorenz' aus Schimpansen veranlassen konnte, ihre vitale Motorik in Pinselstrichen tachistischer und expressiver Stilcharakteristik fortzusetzen, ~~um~~ um Einblicke in die "Biologie der Kunst" zu gewinnen und auf der anderen Seite Mathematische Ästhetik treibt, um Computer mit Hilfe ästhetischer Programme zur Stimulierung künstlerischer Zustände in Farben und Formen auszunützen, kennzeichnet die extremen Flügel der intellektuellen und experimentellen Gründe der gegenwärtigen Kunstkonzeption.

Diese Ausstellung von sogenannter Computer-Grafik, deren Programmierer Herr Georg Nees aus Erlangen und Herr Frieder Nake aus Stuttgart sind, bietet einen ersten Einblick in den ~~jüngsten~~ ^{jüngsten} Zweig des genannten Experimentalismus. Beide Herren sind Mathematiker. Herr Nees arbeitet in einem Entwicklungslaboratorium der Firma Siemens in Erlangen, Herr Nake ist Assistent am hiesigen Rechenzentrum der Technischen Hochschule. Vor einem halben Jahr haben wir im Rahmen des "Ästhetischen ~~Colloquiums~~ Colloquiums" die ersten Arbeiten von Herrn Nees gezeigt, zu denen er selbst einen Einführungsvortrag gehalten hat. Hernach stellte sich heraus, daß auch Herr Nake vom hiesigen Recheninstitut sich seit längerem mit dieser Produktionsweise beschäftigte und interessante Resultate vorzeigen konnte.

Kurz nach der ersten Ausstellung im Rahmen unseres "Ästhetischen Colloquiums" erreichte uns ein Schreiben und ein nur intern bekannt gewordener Aufsatz des bekannten Konstrukteurs Konrad Zuse "Über den Einsatz von programmgesteuerten Rechenmaschinen auf dem Gebiet der Grafik und des Kunstgewerbes", darin computerhergestellte Teppichmuster und Tapetenentwürfe erörtert wurden. Für uns ist wichtig, daß Konrad Zuse dabei sehr deutlich zwischen dem bloßen "Zeichengerät" und dem "Variationsprogramm für die Führung des Zeichienstiftes" des Zeichengerätes unterschieden hat, sodaß die Simulation der

künstlerischen Produktion durchaus zwischen ästhetischer Konzeption und ~~man~~ ästhetischer Manipulation einen Unterschied machen konnte, wie das in Realisierungen, die Sie in dieser Ausstellung sehen, natürlich Voraussetzung ist. Neben Zuse verdient Bela Julesz Erwähnung, dessen Arbeiten John R. Pierce bereits 1961 in seinem Buch "Symbols, Signals, and Noise" erwähnt. Sowohl Zuse wie auch Julesz lassen mit Hilfe elektronisch arbeitender Zufallsgeneratoren Flecke auf einer vorgegebenen Fläche verteilen. Der Zufallscharakter einer Verteilung scheint beiden eine sinngemäße, wenn auch primäre Charakteristik des "ästhetischen Zustandes" zu sein, während bei Nees und Nake zwar auch "Zufallsvariationen" benutzt werden, aber auf vorgegebene Zeichenprogramme bezogen sind, sodaß man von einer höheren Stufe der ästhetischen Organisation bzw. ästhetischen Information in den hier gezeigten Grafiken sprechen darf. Ich möchte schließlich in diesem Zusammenhang noch auf die Arbeiten von P.K.Hoenich vom "Institute of Technology" in Haifa hinweisen. Hoenich hat eine umfangreiche Schrift mit den Titel "Robot Art" verfaßt, die 1962 in Haifa erschienen ist, in der er von "Robot-Picture" und "Robot-Painter" spricht. Allerdings gehören diese Versuche nicht in den speziellen Umkreis der "Künstlichen Kunst" der Computer", wie wir sie gerne bezeichnen. Seine Malerei kann zwar als kybernetisch bezeichnet werden, sofern sie Steuerungsphänomene, und zwar zwischen Sonnenstrahlen und Reflektoren, benutzt, aber sie benutzt keine programmgesteuerten Rechenanlagen.

Das wesentliche der k ü n s t l i c h e n Kunstproduktion mit Hilfe von Computern ist wie auch in der Computermusik, in den Computertexten, das Programm des "ästhetischen Zustandes", der in einem bestimmten Material hergestellt werden ~~kann~~ soll. Das Programm ist im allgemeinen ein bewußtseinsmäßiges, also menschliches Produkt, obwohl es selbstverständlich in gewisser Hinsicht ebenfalls bewußtseinsanalog mit Hilfe maschineller Anlagen entwickelt werden könnte. Das Programm wird in einer bestimmten Sprache, in einer Programmiersprache formuliert. Das bedeutet also, daß ~~der~~ der Kunstprozeß, wenn er Computern überlassen wird, eine allgemeine Notation "ästhetischer Zustände" erforderlich macht, die wiederum eine semiotische und numerische Vorgegebenheit im Rahmen einer Abstrakten Ästhetik erforderlich macht. Die Beschäftigung mit einer solchen Abstrakten Ästhetik war also der Grund, weshalb das Stuttgarter Colloquium sich mit der C^omputerproduktion beschäftigte, und andererseits ist es das Ergebnis dieser Computerproduktion, die uns wichtige Theoreme für die Abstrakte Ästhetik liefert. Sie sehen also, meine Damen und Herren, daß die theoretischen Interessen der Ästhetik und die experimentellen Interessen der Coputerkunst sehr eng verknüpft sind. Löst man sich als Betrachter von der vital-emotionalen Kunstkonzeption, die meines Erachtens tatsächlich, wie es Hegel ausdrückte, der Vergangenheit angehört, und bezieht den intellektuellen Standort der Kunstwahrnehmung, ergänzt also die Sinnlichkeit des Genusses durch die Anstrengung des Begriffs, dann, so könnte ich mir denken, wird auch eine reicher entwickelte Computerkunst erregendes Interesse gewinnen.

Max Bense