

alles  
"ändert sich  
immer

Ben

**hfg forum**

**12**

9. Jahrgang, Januar 1988  
Hochschule für Gestaltung  
Offenbach am Main

# Inhalt

## Impressum

HfG-forum  
Zeitung der Hochschule für Gestaltung  
Offenbach am Main  
Schloßstraße 31, Tel: 80 05 90  
Herausgeber: Der Rektor  
Redaktion: Hans-Peter Niebuhr

- 3 Hans-Peter Niebuhr  
Editorial
- 4 Manfred Eisenbeis,  
Heide Hageböling  
Synthesis: ein UNESCO-Seminar
- 5 René Berger  
Der Künstler und die Maschine
- 7 Abraham A. Moles  
Elektronische Kultur und  
künstlerische Kreativität
- 11 Jürgen Claus  
Das elektronische Bauhaus
- 12 Ursula Lücking  
Mit Seitenblick auf die Digitale
- 15 Dietrich Mathy  
Ästhetische Realität –  
wirklich wirklich?
- 18 Klaus Gelhaar,  
Andreas Meyer-Hanno,  
Antonius Saal,  
Jürgen Tamchina  
Bilder einer Ausbildung
- 28 Programm des UNESCO-Seminars

# Editorial

Hans-Peter Niebuhr

Kunst und Gestaltung – freilich nicht nur sie – sind im Sog ihrer ständig schneller sich verändernden gesellschaftlichen Kontexte heftig in Bewegung geraten: glissement progressif. Schon die letzte Ausgabe des forum erörterte unter dem Titel »Der Verschleiß der Zeichen oder Abwechslung ist das ganze Leben« einige seiner Facetten. Das jetzige forum beabsichtigt, diese Thematik auszuweiten.

Dabei tritt die aktuelle Entwicklung der Produktivkräfte, genauer die von raptiden Innovationsschüben getriebene Entwicklung und Verbreitung der sogenannten Neuen Technologien wie selbstverständlich in den Blick. Nicht nur weil sie der künstlerischen und gestalterischen Praxis neue Arbeits- und Ausdrucksmöglichkeiten erschließen oder aufdrängen, und sie etwa die vorgängigen Bildvorstellungen als Folie ästhetischer Produktion und Rezeption mehr und mehr durchdringen, sondern auch, weil inner- und außerästhetische Entwicklungen nicht voneinander zu trennen sind. Mit Theodor W. Adorno bleibt auch für die künstlerische Nachmoderne festzuhalten: »daß die jeweils fortgeschrittensten Verfahren der materiellen Produktion und ihrer Organisation nicht auf den Bereich sich beschränken, in dem sie unmittelbar entspringen.« Das meint nun freilich nicht, Kunst und Gestaltung hätten sich mit festem Blick auf die jeweils avanciertesten technischen Mittel zu verpflichten und sie zum unbefragten Organon ihrer (Re-)Aktionen zu machen, denn so wäre Mimesis der Kunst, wenn denn überhaupt noch von ihr zu reden ist, womöglich zur Mimese verkommen, zur Tarnung durch Anpassung in Farbe und Form. Die von Adorno konstatierte Verschwisterung des Fortschreitens der inner- und außerästhetischen Produktivkräfte geht vor dem Hintergrund des höchst vertrackten Zusammen- und Widerspiels von Kunst und Gesellschaft auf die nach wie vor nicht einfach zu erledigende Frage nach der form-inhaltlichen »Angemessenheit« ästhetischer Produktion, nach ihrer in post-modernen Zeiten modifiziert zu formulierenden »Authentizität«. Diese findet ihr Kriterium allerdings nicht an irgendeinem vordergründig verkürzten »Realismus« (Adorno: »Die Kunstwerke sagen, was mehr ist als das Seiende, einzig, indem sie zur Konstellation bringen, wie es ist... Ohne die Beimischung des Giftstoffes, virtuell die Negation des Lebendigen, wäre

der Einspruch der Kunst gegen die zivilisatorische Unterdrückung tröstlich-hilflos«), sondern an der Reflexion der spezifischen Qualität des gesellschaftlich Erreichten. Dies repräsentiert sich gerade auch im jeweiligen Stand der Produktivkräfte, hier also der Neuen Technologien. Insofern wären sie gegen alle verkürzt instrumentellen Betrachtungen, die sie lieber wertneutral sehen – und mißverstehen, weil man so allerhand mit ihnen anstellen kann, als Chiffrierungen bestimmter Bedeutungspotenziale zu nehmen: Welche Konzeption der Arbeit, welches Bild der mit und in ihnen »Befäßen«, welches Denken etwa ist ihnen vorgegeben und geben sie daher auch vor.

Das alles hat Implikationen für die ästhetische Theorie und Praxis, vor denen sie nur um den Preis ihres Realitätsverlustes oder kurzatmiger Realitätsverfallenheit die Augen verschließen könnten.

Jean Améry gibt ein interessantes, weil in diesem Zusammenhang hochaktuelles Beispiel, mit dem das eben Gemeinte konkretisiert und um neue Aspekte erweitert wird. In dem als summa seines politischen und ästhetischen Denkens angelegten Roman-Essay »Lefeu oder der Abbruch« konfrontiert er – darin seine eigene künstlerische Tätigkeit als Schriftsteller brechend – die Kunst in der Person eines Malers, beziehungsreich Lefeu genannt, u. a. mit dem Befund eines tiefgreifenden Wandels der Produktivkräfte im Namen der »Information«: Auftritt der Neuen Technologien. Was sich damit ändert und auch die ästhetische Produktion grundiert, skizziert Améry als Zerfall einer »spirituellen Zivilisation« in der durch und durch informierten Gesellschaft. Nicht länger habe das Spirituelle Bestand, da es gewissermaßen vertikal begründet ist bzw. war, d. h. »der Denkende horchte in sich hinein, das Denken spiegelte und widerspiegelte sich selber, und aus der Tiefe des Spiegelkabinetts kamen Dinge an den Tag wie die Ideenlehre, die transzendentalen Anschauungsformen, der objektive Geist und der in seiner Arbeit sich entfremdende Mensch. Die Vertikalität ist dahin, ist ver-gangen, ver-fallen, das horizontale, in Informationsspeicherung und Informations-Koordination aufgehende Denken ist an der Tages- und Jahrhundertordnung.« Laboratorien, Schalttafeln, klimatisierte Büros: ganz und gar synthetische Orte sind die bevorzugten Schau-

plätze seiner Operationen. Die bestehen etwa in der Konzeption K. W. Deuschs, eines der Protagonisten dieses der Informationsverarbeitung assimilierten Denkens, im Auswählen, Abstrahieren, Speichern, Auflösen, Neukombinieren usw. Dieser Terminologie ist ihre rechner-gehärtete Unempfindlichkeit gegenüber allem Spirituellen anzusehen. Sie zeigt an, worum es stattdessen geht: um Übertragen, Analysieren und Messen – um den »Zugriff« technokratisch orientierter Wissenschaft. Da werden die von Améry noch erinnerten »Ideen« der idealistischen Philosophie zur Spökenkiekerei. Der zur Information gewordene Stoff beruht dagegen, wie Deutsch formuliert, »zu jedem Zeitpunkt seines Bestehens auf physikalischen Vorgängen« und läßt sich nach physikalischen Methoden behandeln. Anders als die Ideen, diese unsicheren Kantonisten der idealistischen Philosophie, läßt er sich »wirklich« ausmachen: »Er existiert und hat Wechselwirkung mit anderen Vorgängen in der Welt und ist«, was ihn wohl besonders empfiehlt, »von den Launen eines menschlichen Beobachters unabhängig.«

Vernetzt und vernetzend verwandelt sich ein derart verfaßtes Denken seine Gegenstände als Daten an und überführt sie so aufbereitet ins Ubiquitäre: in die Verfügbarkeit an jedem Ort und zu jeder Zeit. Da eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten. Bisher räumlich, zeitlich, kulturell Geschiedenes tritt zusammen, ungekannte Beziehungen lassen sich herstellen, alles wird mit allem vergleichbar, neue Ordnungen entstehen.

Eine »Welt«, die die Ansicht eines ständig sich verdichtenden und ausdehnenden, immer neu konstellierbaren Geflechts von Informationen bietet und deren Perspektive solchermaßen in die Horizontale gewechselt hätte, verliehe mit dieser Perspektivenverschiebung auch der »Wirklichkeit« eine neue, gesellschaftlich brisante Qualität: sie wäre im Vorgang des alltäglichen, wissenschaftlichen, philosophischen Denkens wie des künstlerisch-gestalterischen Handelns in Bewegung geraten: herausgerissen aus ihren traditionellen Verankerungen wie aus denen der Tradition, wäre sie merkwürdig entgrenzt, gewissermaßen frei konvertierbar, ein unendliches Spielmaterial.

Gewiß, diese Entwicklung ist nicht erst durch die Neuen Technologien ausgelöst – W. Benjamin sah bekanntlich schon durch die fotografische Reproduzierbarkeit die Tradition am kulturellen Erbe liquidiert, und auch die herkömmlichen Massenmedien haben das Ihrige beigetragen – aber die Neuen Technologien treiben sie auf qualitativ neue Höhen: Die Rede von der Ablösung der Industriegesellschaft durch die Informationsgesellschaft macht dies deutlich.

Dem Sprichwort folgend, was des einen Eule, sei des Anderen Nachtigall, fühlen sich Kunst und Gestaltung in diesem Prozeß in Frage gestellt oder in ihren Möglichkeiten forciert. Entsprechend unterschiedlich sind ihre Reaktionen.

In der Absicht, dem »donnernden

Zusammenbruch aller Werte« im Namen des »Neuen«, ob in der Politik, der Kommunikation, der Architektur, der Kunst usw. sich zu widersetzen, läßt Jean Améry den Maler Lefeu den »sanften Verfall« wählen: als Lebenshaltung wie in der Kunst. Seine Bilder sind dem Abbruch der bisherigen Behausungen abgewonnen, um das mit ihnen Wegbrechende zu erinnern – auch wenn dies in der Sicht Amérys nur noch in einer paradoxen Figur möglich ist: als sollte sich darin der Name ihres Urhebers erfüllen, verbrennen sie schließlich, werden sie rest-los.

Als Einspruch gegen eine sich ausbreitende Erinnerungslosigkeit, wie sie der Zerfall der Vertikalen zeitigte, ist auch Christa Wolfs Plädoyer für »Tiefe« zu verstehen. Sie bestimmt »Tiefe« als: »... eine Erfahrung... eine Fähigkeit, die im gesellschaftlichen Zusammenleben der Menschen über lange Zeiträume erworben wurde und sich nur gehalten hat, weil sie brauchbar war... Sie ist das Resultat von unbefriedigten Bedürfnissen, daraus entstehende Spannungen, Widersprüchen und unerhörten Anstrengungen des Menschen, über sich hinauszuwachsen oder, vielleicht: sich zu erreichen. Das mag Sinn und Aufgabe der Tiefe unseres Bewußtseins sein; dann dürfen wir sie nicht preisgeben zugunsten von Oberflächlichkeit.« Ist dies Anderes als der Ruf der Cassandra?

Daß dies jedenfalls nicht die einzige mögliche Sicht der Dinge ist, daß sich – um auf die Themenschwerpunkte dieses Heftes zu kommen – an sie auch Erwartungen hinsichtlich neuer Formen der künstlerisch-gestalterischen Kreativität heften, zeigen die hier unter dem Titel »Synthesis« versammelten Beiträge, die im Zusammenhang mit einem im Dezember an der HfG stattfindenden Kolloquium gleichen Titels stehen.

Die kleine Studie von Dietrich Mathy über den Begriff der – ästhetischen – Realität, wichtig ganz generell für die ästhetische Produktion, erscheint um so notwendiger, als sein Gegenstand zunehmend problematisch wird, »Wirklichkeit« etwa, wie René Berger formuliert, zum Durchgangsstadium sich wandelt: auch ein Aspekt jenes glissement progressif.

Der zweite große Themenschwerpunkt: »Bilder einer Ausbildung« gibt Einblick in die künstlerisch-gestalterische Arbeit im Bühnenbildbereich an der HfG. Insofern auch hier angesichts sich auflösender und neu formierender Strukturen neue Wege schöpferischer Ausdrucksmöglichkeiten erprobt werden, vermitteln die hier vorgestellten Überlegungen und Arbeitsbeispiele ein gewiß interessantes Kontrasterlebnis zur »Synthesis«-Thematik, das die unterschiedlichen Ansätze und Perspektiven ästhetischer Produktion zeigt.

Wen wundert es, daß auch der Film- und Video-Treff, der im Sommer an der HfG stattfand, in den Strudel des Neuen geriet, die »Digitale« auch hier sich ausbreitete, wie die Nachlese dieser Veranstaltung von Ursula Lücking erkennen läßt. »Alles ändert sich immer«...

# Synthesis

Kunst, Gestaltung und neue Medien

Manfred Eisenbeis,  
Heide Hageböling

4 Das internationale UNESCO-Seminar vom 6. - 11. Dezember 1987 in Offenbach.

Vor nahezu einem Jahrzehnt, im Mai 1978, haben wir in einem ebenfalls mit der Deutschen UNESCO-Kommission und dem Kulturred der Stadt Offenbach gemeinschaftlich durchgeführten Kolloquium unter dem Titel »Ästhetik und Technologie« eine Reihe von Fragestellungen bearbeitet, die seitdem längst ihren theoretischen Charakter verloren haben. Vielmehr war dies die Grundlage und Vorbereitung für die Einrichtung der Hochschule mit elektronischen Medien, für die Gründung der Arbeitsgruppe Medienentwicklung/Medienforschung und für den Beginn der gestalterischen Entwicklungsarbeiten am neuen elektronischen Medium Bildschirmtext. Außerdem wurden seitdem zahlreiche Projekte zur künstlerisch-gestalterischen Anwendung und zur Ausbildung im Medienbereich durchgeführt.

Aus diesen Vorarbeiten ist auch das neue Kolloquium entstanden, das mit der UNESCO in Offenbach durchgeführt wird. Es steht in einer Reihe mit anderen Veranstaltungen der Sonderorganisation der Vereinten Nationen für Erziehung, Wissenschaft und Kultur, die sich mit den Einflüssen neuer Medien und Technologien auf den schöpferischen Arbeitsprozeß und auch die Vermittlung von Musik, Tanz und Theater auseinandergesetzt haben. Das Hauptprogramm »Kultur und Zukunft« der UNESCO widmet sich hier, gleichzeitig mit den Bemühungen um die Erhaltung traditioneller Kulturformen, dem kulturellen Wandel, den Wechselwirkungen zwischen Technologie, Wissenschaft und künstlerischer Kultur.

In dieser Perspektive werden im Rahmen des internationalen UNESCO-Seminars mit experimentellen Workshops für Bildschirmtext/Telematik, Computergrafik und Video Gestalter, Künstler und Wissenschaftler aus Europa und Nordamerika Erfahrungen austauschen und insbesondere auch Fragen der künstlerischen Ausbildung vergleichend diskutieren.

Die drei thematischen Hauptachsen des Seminars verbinden die drei zentralen Felder des künstlerischen Prozesses mit den Einflüssen elektronischer Medien:

## Das elektronische Museum

Original, Reproduktion und Immaterialität: Zur Veränderung von Werk, Wahrnehmung und Vermittlung durch neue Medien.

## Die elektronische Gestaltung

Zur historischen Entwicklung und Veränderung des künstlerischen Denkens und Arbeitsprozesses durch neue Medien.

## Die elektronische Akademie

Einflüsse der elektronischen Medien auf die Ausbildung von Künstlern und Gestaltern.

Der Titel der Veranstaltung, *Synthesis*, ist gleichermaßen ihr philosophisches Leitmotiv, zielt auf Zusammenschau, Zusammenwirken, Integration, nicht auf Teilung und Isolation der kulturellen Sphären. Er bezieht sich konkret – und über das Seminar hinaus – auch auf die inneren Verhältnisse dieser Hochschule. Die Fraktionierung des schöpferischen Arbeitsprozesses, die Auflösung der kulturellen Zusammenhänge hat keine denkerische Grundlage, stilisiert die eigenen Grenzen zum Weltbild.

## **Zur Aktualität des Bauhauses – »Kunst und Technik – eine neue Einheit«**

Das Postulat des Bauhauses, Kunst und Technik wieder zusammenführen zu wollen, ist von ungebrochener Aktualität. Die Entwicklungen von Technik und Wissenschaft seit 1919, dem Jahr der Gründung des Bauhauses, haben die Bedeutung dieses Ansatzes sogar noch verstärkt.

Kunst und Gestaltung sehen sich nicht nur im Bereich von Architektur und Objekt, sondern insbesondere im Bereich der Bilder mit neuen Möglichkeiten und Herausforderungen konfrontiert. Neu daran ist vor allem, daß es nicht mehr allein um material- und produktionstechnische Fragen geht, sondern um die Grundlagen, den geistigen Prozeß, der dem Entwurf und der künstlerischen Arbeit zugrunde liegt.

Nicht nur die materiellen, sondern die immateriellen Aspekte von Kunst und Gestaltung befinden sich in einem Prozeß intensiver Veränderung, der sich immer mehr beschleunigt und zugleich differenziert.

Die neuen Medien und Techniken, die es zur Zeit des Bauhauses noch nicht gab,

von Künstlern und Wissenschaftlern nur erahnt wurden, sind heute Bestandteil unserer Wirklichkeit – Fernsehen und Video Laser und Holographie Computergrafik Telematik

erzeugen neue Formen der Imagination, schaffen neue Bilder und Netzwerke ihrer Verbreitung, die wiederum neue Formen der Wahrnehmung und des Erlebens hervorbringen.

In dieser Entwicklung, dem Prozeß einer tiefgreifenden Veränderung, kommt dem synthetischen Denken und der Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft, Technik, Kunst und Gestaltung eine besondere Bedeutung zu, stellen sich neue Fragen und Aufgaben, die nur gemeinsam gelöst werden können.

Das künstlerische Experiment wird damit, neben dem von Wissenschaft und Technik, wieder einen hervorragenden Platz erhalten, denn die Grundlagen von Imagination und Wahrnehmung werden unter den neuen Bedingungen der elektronischen Kultur, der Immaterialität von Prozeß und Werk, neu zu bestimmen sein.

Das Bauhaus hat auf eindringliche Weise gezeigt, wie der künstlerische Prozeß und seine Grundlagen experimentell bearbeitet werden können, wie gewissermaßen der forschende Künstler dieser neuen Epoche vorgeht: Albers, Kandinsky, Klee und Moholy-Nagy sind eindrucksvolle Beispiele dafür. Ihre Haltung und künstlerische Methode wirkt intensiv in unsere Zeit hinein.

Sie war auch Anlaß zu den experimentellen Arbeiten mit dem Medium Bildschirmtext und dem Künstlerprogramm V.A.N., Videotex Art Network, an dem Ben Vautier, L. Alcopley, Thomas Bayrle, Andreas Henrich, Birgitta Malsy-Grimm und Andrea Wunderlich mitgearbeitet haben und das im Workshop des UNESCO-Seminars erweitert werden wird.

Es handelt sich dabei um elektronische, digitale Bilder, die mit dem neuen Medium Bildschirmtext entworfen wurden und über die Telefonleitung verbreitet werden: Ein elektronisches Museum ist hier im Entstehen, das jedoch zugleich seine eigenen gestalterischen Möglichkeiten enthält.

Das Titelbild von Ben Vautier – »Alles ändert sich immer« ist in diesem V.A.N.-Programm enthalten.

## **»Kultur und Zukunft«**

Der Titel des Hauptprogramms der UNESCO, in dessen Rahmen die Veranstaltung stattfindet, meint nichts anderes, als daß die kulturelle Entwicklung und ihre Gestaltung eine zentrale humane Aufgabe ist, die ebenso aktiv wie kritisch-nachdenklich zu betreiben ist. Die folgenden Beiträge, Ausschnitte aus den Seminarbeiträgen von René Berger, Jürgen Claus und Abraham Moles, zeigen, von unterschiedlichen Standpunkten aus, Perspektiven, Projekte und Probleme künstlerischer Arbeit mit neuen Medien auf, stellen Ausblicke auf die Zukunft dar.

Wer bei der Lektüre konsequent nachdenkt, wird dabei nicht nur Überflüssiges am Neuen, sondern auch an den Beständen überlieferter kultureller Formen bemerken. Kultur ist immer auch schöpferischer Prozeß, bedeutet immer auch Wandel. Sonst wären Kunsthochschulen nur konservierende Einrichtungen und stünden damit in Widerspruch zu ihrem eigenen Programm.

# Der Künstler und die Maschine

Technologischer Wandel und neue ästhetische Dimension

René Berger

## Einige (beunruhigende) Aspekte der Technik-Imagination

Die Zivilisationen der Vergangenheit haben ihre Imaginationen durch die im wesentlichen auf menschlicher Arbeit, vor allem der Handarbeit, beruhende Gestaltung ihrer Aktivitäten ausgedrückt. Unsere Epoche ist dabei, jeder aufmerksame Beobachter kann dies bestätigen, durch den immer ausgedehnteren Eingriff der Maschine und der Technik in das Ensemble unserer Aktivitäten einen neuen Typus von Imagination herauszubilden, die Technik-Imagination, deren Eigentümlichkeit es ist, sich immer mehr auf die Formen unserer Produktion auszuwirken.

So wie sie nur in dem Maße existiert, in dem sie sich selbst ständig übertrifft, folgen die Bilder, die sie hervorbringt der gleichen Bewegung, nämlich aufzuwogen und wieder zu verebben, Reize ausstrahlend, die sogleich wieder verfallen. Aber der Wettlauf bringt noch Schöneres hervor, dank der Lenkbarkeit und Geschwindigkeit der modernen Reproduktions- und Verarbeitungstechniken. Unmöglich den Bildern zu entgehen. Im Vergleich zu den Zivilisationen der Vergangenheit, die ihre Imaginationen in stabilen Formen gestaltete, tendiert unsere unaufhaltsam zum Flüchtigen. Alles löst sich auf und wird ersetzt. Die Zirkulation, die der Bilder, die der Automobile, nimmt auf ihrem Weg alles mit. Die Wirklichkeit wird zur Durchgangsstation.

Der Proteismus ist permanent und er ist grenzenlos. Bis zum Einbruch der Elektronik bezogen sich Bilder auf nachprüfbar Objekte, d.h. sie hatten einen »Bürgen«: die natürliche Umwelt, die wir wahrnehmen (Städte, Landschaften, Wohnungen), oder das kulturelle Umfeld, vertreten durch die Kunst (Malerei, Skulptur). Gestern noch stützte sich das kollektive Gedächtnis auf einen Bezugsrahmen, den die Geschichte mit bedeutungsvollem, realem und imaginärem, Material ausfüllte. Jede Gesellschaft, jede Zivilisation wählte sich ihren Rahmen, um ihn auszufüllen. Heute haben wir an der Ausbildung eines flüchtigen Gedächtnisses teil (wenn man das so sagen kann):

Eine Verflüchtigung, die damit beginnt, daß die Dinge ihr Gewicht verlieren. Auf dem Bildschirm hat nichts mehr Bedeutung, weder der Papst, auf den ein

Fußballspiel folgt, wenn es nicht Werbespots sind, noch die Staatsmänner, die von Regisseuren und Kameramännern auf ihre Art versöhnt werden. Genauso die großen politischen oder religiösen Prinzipien (Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit – Liebe deinen Nächsten wie dich selbst), die man sich kaum mehr vorstellen kann! Wenn das kollektive Gedächtnis aus »gewichtigen Objekten« besteht, welche die Gesellschaft bewahrt, um sich ihrer Identität zu versichern, dann hat das flüchtige Gedächtnis, das die Medien hervorbringen, damit nichts zu tun. Für die Medien zählt nur der »schöne Schein«.

Paradoxiereise ist es die elektronische Erscheinung, ihrerseits von immaterieller Beschaffenheit, die den Fernsehzuschauern den stärksten Eindruck materieller Wirklichkeit verschafft.

Nichts – weder Zeitungsartikel, noch Fotografien, noch Augenzeugenberichte – kommt den Fernsehbildern gleich, wenn ein Rennwagen die Piste von Le Mans verläßt und explodiert. Das haben uns auch die Attentate auf Reagan und den Papst gezeigt, oder, um von friedlicheren Dingen zu sprechen, die Bilder der Astronauten im Zustand der Schwerelosigkeit. Alle Medien, Schrift und Wort eingeschlossen, implizieren eine Übertragungszeit. Hingegen kann das Videobild überall und simultan präsent sein. Aber auch die Art der Präsenz verändert sich. Im Unterschied zum Gespräch, zu Schrift oder auch zu Photographie, wirkt das Fernsehen ganz direkt auf unsere Sinne. Und wie sollte man an dem bewegten und farbigen Bild zweifeln, wo doch jeder weiß, daß es im selben Moment von Millionen von Fernsehzuschauern gesehen wird?

Arbeitshypothese:

Wenn wir die Entmaterialisierung, die Verflüchtigung, den Proteismus, kurz die psychologischen Auswirkungen, berücksichtigen, die das Fernsehen ganz offensichtlich und die neuen Technologien auf etwas heimlichere Weise mit sich bringen, ist es dann möglich, ihre negative – schon so oft kritisierte und sich doch ständig weiter verschärfende Tätigkeit einzuschränken? Ist es möglich, dem Determinismus, zu dem die »industrielle Produktion« hinneigt, zu entgehen, indem Initiativen einer anderen Ordnung unternommen werden? Wer fühlt sich in der Lage, sie zu unternehmen? Wie?

## Der Computer betritt die Szene

Die Fragen werden umso dringlicher als der Computer, Super-Technologie par excellence, seine Netze überall auswirft.<sup>1</sup> Schon kann er alle Rollen übernehmen. Bald wird er alles machen können. ALLES. Nicht, daß er das behaupten würde, das hat er gar nicht nötig. Kaum dazu aufgefordert, addiert, subtrahiert, multipliziert, dividiert er. Es gibt keine mathematische oder arithmetische Operation, die er nicht augenblicklich ausführt. Er führt aus, er täuscht vor, er spielt, allein für sich oder mit Partnern. Er steuert Züge, Flugzeuge, Fabriken, Maschinen, Roboter. Er verändert die Büros, die wissenschaftliche Forschung, die Archive. Er assistiert dem Erfinder, dem Verleger, dem Ingenieur, dem Experten, dem Planer. Er wird zu dem, wofür Pythagoras den Menschen hielt: das Maß aller Dinge. Und er ist gleichzeitig der Ersatz für alle Dinge: er zeichnet, malt, spielt Klavier, Flöte, Orgel, Saxophon, alle bekannten Instrumente. Die Digitalisierung zuhelfenehmend, welch beispielloser Erfolg, kann er jedes Bild- und Geräuschelement erschaffen, ohne jeglichen Rückgriff auf die normale Wirklichkeit.

Nicht, daß das Gehirn ein Computer wäre, wie von manchen fälschlicherweise gesagt wird, genausowenig wie der Computer ein Gehirn ist, was andere genauso unzutreffend meinen. Man kann gleichwohl vernünftigerweise vorbringen, daß man es in struktureller Hinsicht mit dem gleichen Organisationstypus zu tun hat.<sup>2</sup> Als biologisches Organ ist das Gehirn ein Ensemble von Wirkungskräften, die Wahrnehmung, Wünsche, Denken, Antriebe verwirklichen, von denen man weiß, das Beispiel der Wolfskinder bezeugt es, daß sie sich ganz wesentlich durch den Sozialisationsprozess verwirklichen, an dem das Kind von Geburt an, wenn nicht schon davor, teilhat.

Zudem bilden die Kulturen allgemeingültige Strukturen heraus, in denen sich die jeweiligen möglichen »Räume« der Individuen verwirklichen, als wäre jeder von ihnen darin aufgehoben. Heutzutage neigt darüberhinaus die Informatik in ihrer Weiterentwicklung dazu, ein immer umfangreicheres und komplexeres Umfeld zu schaffen, in das wir alle uns als integrale Bestandteile einordnen sollen. Wunderbare Vision einer neuen Kultur von universeller Tragweite! Oder Erscheinung einer (etwas verschleierte) Bedrohung neuer Art? Der Solipsismus unterstellt, daß das individuelle Ich, dessen ich mir bewußt bin, die ganze Realität ist und daß die anderen Ichs nicht wirklicher sind als die Personen in unseren Träumen. Man kann sich analog dazu fragen, ob die Informatik nicht dabei ist, das was ich in einer anderen Arbeit »Technologismus« genannt habe, herauszubilden, wenn nicht uns sogar aufzuzwingen, der einem ähnlichen Typus von Exklusivität Vorschub leistet.<sup>3</sup> So wäre der Triumph der Technologie vom Zutagetreten des ersten Techno-Solipsismus begleitet, in der Form des Informatik-

Solipsismus, der bis zum Risiko der Schizophrenie führen könnte. So wie der kleine Henry »nur davon träumt, eine elektronische Person zu werden... aus Lichtern, Kabeln und Schaltkreisen«.<sup>4</sup>

Dazu unsere Arbeitshypothese: Wie unsere neue techno-kulturelle Umgebung organisieren? Wie den Gefahren und Bedrohungen begegnen? Wie jene Art der (Aus)Bildung einrichten, die für eine Veränderung notwendig ist?

## Die Antwort der Künstler

Eine Kraftlinie besteht in dem, was ich »demonstrative Informatik« nennen würde. Sie besteht aus tausend und einer Form, die auf dem Bildschirm hunderte von Programmen erzeugen können, deren Variationen in schwarz/weiß und in Farbe, verzögert oder beschleunigt, unendlich und endlos sind!... Eine ungezwungene Art mit den Bildern umzugehen, deren serieller Charakter eine gewisse Schönheit nicht ausschließt, ganz im Gegenteil. Zahlreiche Bilder, die zu wissenschaftlichen Zwecken angefertigt wurden, also dokumentarischer oder demonstrativer Art sind, können aus einer ästhetischen Perspektive gesehen werden und sind oft so angelegt, in der Weise betrachtet zu werden.

Eine andere Kraftlinie – komplementär zur vorherigen – gibt dem Künstler die Initiative, sich der wissenschaftlichen und technologischen Quellen zu künstlerischen Zwecken zu bedienen.

Im Unterschied zu den traditionellen Werken, die sich in spezifischen Medien ausdrücken – Malerei, Skulptur, Theater, Tanz, Architektur, Film etc. – neigen diese Werke zu einer multimedialen Konzeption und Realisierung, die sich im weitesten Sinne auf Video, Laser, Computer, synthetische Bilder und Musik beziehen.

Computer und Mensch antworten sich darin, nicht nur um zweckgerichtete Bedürfnisse zu befriedigen, sondern auch um Lebensformen zu schaffen, die gleichermaßen unseren Wünschen, Hoffnungen und ästhetischen Vergnügen entgegenkommen.

## Der Ansatzpunkt für die neuen Gestalter: von der positivistischen zur axiologischen Informatik.<sup>5</sup>

Es zweifelt niemand mehr daran, daß die Informatik ein Bestandteil unserer Zivilisation geworden ist, vielleicht ihr auffälligster. Ungeachtet der Fortschritte, die im Laufe der Entwicklung vom elektronischen über den photonischen zum biologischen Computer erzielt wurden und wie vielfältig und unterschiedlich auch immer die Softwares sein mögen, die ständig perfekter werden, bleibt das Universum, aus dem sie hervorgeht und in dem sie tätig wird im wesentlichen positivistisch. Wenn der Positivismus vor allem mit der Philosophie von August Comte verbunden ist, der seinerseits von Concordet angeregt wurde, kann man darin übereinkommen, daß er im üblichen Verständnis den Fort-

schritt der Menschheit in Abhängigkeit von der Überlegenheit ihrer wissenschaftlichen Erkenntnisse sieht. Genauer stellt der logische Empirismus fest, daß jede Kenntnis der Realität (Matter of fact) Sache faktischer Gegebenheiten ist (Data), die der Erfahrung entstammen und daß es einen ausschließlich formellen Bereich der »Ideenbeziehungen« gibt, der auf Logik und Mathematik beruht.<sup>6</sup>

Tatsächlich ist diese Logik so sehr mit unsere Epoche verbunden, daß man sie für die einzig mögliche halten könnte. Es ist wahr, daß sie sich hervorragend für die Erfordernisse der Aktion und der Kohorte ihrer Helfershelfer eignet: Vorhersehbarkeit, Vortäuschung, Planung, Modelldenken etc. Logik im Dienste eines Teiles der Wirklichkeit – aber unvereinbar mit der ganzen Wirklichkeit.<sup>7</sup> Die Frage ist also folgende: Wenn die Informatik bislang das Universum auf ihre »Welt« reduziert hat, ist es nun Zeit, daß sie einen Schritt darüberhinaus tut. Keinen großen, da es sich für sie nicht darum handelt, sich auf gleiche Höhe mit dem Universum zu begeben, sondern nur auf die Höhe der Vorstellungen, die der Mensch sich vom Universum gemacht hat und weiterhin macht.

Keine Weltanschauung beschränkt sich (oder kann sich jemals beschränken) auf eine Kollektion von Fakten und Tatsachen. Sie impliziert immer eine Auffassung des Sinns, den die Gesellschaften im Laufe ihrer Geschichte entwickeln und der gleichzeitig ihre Existenz auf der Welt und die Verbindungen der Menschen untereinander erklärt.

Nach der Vorgeschichte der Informatik (vor etwa 40 bis 50 Jahren), die der Entwicklung der »hard ware« gewidmet war, ist man berechtigt zu erwarten, daß sie sich mit zunehmender »Reife« stärker im Bereich weicher und anpassungsfähiger Komplexität entfaltet, wie es für die Evolution des Menschen kennzeichnend war, bis zu deren Vollendung, der Erscheinung der Intelligenz.

Eine zweite Etappe der Informatik, ist sie möglich? Oder kann man für die Zukunft schon von einer zweiten Informatik sprechen? Neben der strategischen Informatik, die sich nur auf faktische Effizienz ausrichtet, eine axiologische Informatik, die den Werten Rechnung trägt! Muß sie nicht nur anvisiert, sondern als Priorität erkannt werden? Dem Willen nach All-Macht der einen, stellt sich der Wunsch nach All-Bewußtheit der anderen gegenüber.

Das versuchen einige Künstler, deren Werke und Experimente dem Willen und dem Wunsch (oder beidem) entspringen, bewußt oder unbewußt, einen neuen Typus des Environments zu schaffen. Die Kunst ist dabei nicht nur eine Zutat, eine Ergänzung, sondern integraler Bestandteil. Der ästhetische, ethische und politische Wert ist weder ein Zweck, noch eine Idee, noch eine Theorie oder ein Erfolg; er erschließt sich nicht mehr in einer Definition. Das was zählt ist die innere Dynamik des Werks, die einen mitnimmt, irgendwohin... Das »Wohin« ist weniger ein Ziel

als ein polarisierter Sinn, der sich für eine gemeinschaftliche mittelbare Einschätzung eignet. Nach der Art eines Vektors zeigt er in eine bestimmte Richtung, die der individuellen und kollektiven Erfahrung Sinn, Form und Qualität verschafft. In der Logik der Produktion bleiben Medien und Techniken bestimmten Zwecken unterworfen und sind Mittel, sie auf der Basis von Fakten und Tatsachen zu erreichen.

Ich möchte mir und uns jetzt eine hinterlistige Frage stellen: Sind wir nicht in der Öffentlichkeit im allgemeinen und auch in den gebildeten Kreisen, den nationalen und internationalen Institutionen, an dem Punkt angekommen, wo wir alles für »Innovation« halten, was sich uns als solche anbietet? Jedenfalls besteht die radikalste, gefährlichste »Innovation« in der Tatsache, daß unser Geist quasi abgedankt hat angesichts des techno-ökonomischen Imperialismus. Dies illustriert, besser als jede Analyse, folgender Cartoon: »Vor dem Bildschirm, auf dem das berühmte „Sein oder Nichtsein“ erscheint, überragt von einem Schädel, über dem eine Anzeige zu sehen ist: „Yorick, das Reinigungsmittel des Armen“, meditiert Hamlet: „Sind Sie glücklich?“ – „Ich weiß es nicht. Gestern Abend habe ich die Fernsehnachrichten verpaßt und heute morgen noch nicht die Zeitung aufgeschlagen“... Ja, wieso sollte es nicht eine Nachrichtensendung geben, die uns jeden Morgen sagt, ob wir glücklich sind, wie das Wetter wird und uns auch mitteilt, ob wir denn noch am Leben sind?«

Ich ziehe daraus meinerseits zwei Schlüsse: 1. Es ist notwendig, sich vor allen Analysen und Expertisen in acht zu nehmen, die sich nur auf den technologischen Positivismus gründen. 2. Könnte man nicht die professionellen Denker, die »Intellektuellen« und die »Kulturarbeiter« auffordern, einen Geist der Initiative wiederzuerlangen, der sie in die Lage versetzt, in die laufende Entwicklung einzugreifen? Das wäre die wirkliche »Innovation«, keine technische, von der wir aber nicht glauben dürfen, daß sie, nur weil sie auf unseren Wertvorstellungen beruht, deshalb zur Wirkungslosigkeit verurteilt wäre. Es handelt sich darum, den Medusa-Effekt der Technik, der zur Herrschaft der Kultur-Industrie führt, zu entschärfen. Sollten wir diese Herausforderung nicht annehmen?

Übersetzung: Gerlinde Schmidt

## Astroputer



1 Es ist ratsam, *God & Golem Inc.* noch einmal zu lesen, das 1963 geschrieben wurde und im März 1966 in der 1. Auflage erschien. (MIT Press, Cambridge/Massachusetts). Autor ist Norbert Wiener, der Vater der Kybernetik, ein Weiser und Visionär, ein seltener Mensch, von einer Art, die wir heute, wo sich uns der Informatik-Positivismus aufdrängt, so dringend nötig haben.

Eines der eindringlichsten Werke ist das von Douglas R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Vintage Books Edition, New York, 1980; in deutsch erschienen unter dem Titel: Douglas R. Hofstadter: Gödel, Escher, Bach: – Ein endloses geflochtenes Band. Klett-Cotta, Stuttgart 1985

Die Originalauflage wurde in den USA von Basic Books Inc. Publishers, New York, 1979, herausgegeben.

Die Bibliographie zum Thema Informatik ist zu umfangreich, um hier wiedergegeben werden zu können. Einen Überblick gibt das Buch: *Pour une informatique consciente*, Presses Polytechniques Romandes, Lausanne, 1985. Darin befindet sich auch ein Text von mir mit dem Titel *De l'ordinateur-sphinx à l'informatique consciente* (S. 189-196).

2 vgl. Scott Ladd, *The Computer and the Brain*, The Red Feather Press, Bantam Books, New York, 1986.

vgl. Michael A. Arbib, *The Metaphorical Brain – An Introduction to Cybernetics as Artificial Intelligence and Brain Theory*, Wiley-Interscience, John Wiley & Sons Inc., New York, 1972

vgl. Hubert L. Dreyfus, *What Computers can't do – The Limits of Artificial Intelligence*, Harper & Row, Publishers Inc., New York, 1979. Kürzlich in französisch erschienen unter dem Titel *Intelligence artificielle – Mythes et limites*, Ed. Flammarion, Paris, 1984.

vgl. Marvin Minsky, *The Society of Mind*, Simon and Schuster, New York, 1986

3 vgl. René Berger, *L'effet des changements technologiques – En mutation, l'art, la ville, l'image, la culture, NOUS!*, Ed. Pierre-Marcel Favre, Lausanne, 1983, S. 226-227: »Der Technologismus, der die vorherrschende Denkweise unserer Zeit geworden ist, hängt grundlegend mit unserem tiefverwurzelten Glauben an die wachsende Kraft der Technologie zusammen. Der Rationalismus ist ein System, das die Realität auf das für unwiderlegbar gehaltene Prinzip der Vernunft gründet, deren Logik die Operationen anordnet und steuert, um empirische Fakten zu erklären auf dem Wege der Beobachtung, des Beweises und der Demonstration. Dagegen ist der Technologismus ein System, das sich auf der Grundlage von Verstand und Wissenschaft auf Techniken stützt, die von Industrie und Ökonomie entwickelt wurden mit dem Ziel der Veränderung, wenn möglich der Verbesserung, unserer Lebens- und Umweltbedingungen. Der Rationalismus bezieht sich auf Ideen-Kräfte, deren Eigenschaft die Evidenz ist, der Technologismus auf Ideen-Maschinen, die sich durch Effektivität auszeichnen. Der Technologismus ist die erste Philosophie, die Maschinen und Objekte in ihr System integriert. Dabei geht es ihm weniger darum, die Welt zu kennen, als darum, sie zu verändern.«

4 vgl. Sherry Turkle, *The Second Self – Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York, 1984, S. 131: »Henry dreams of becoming an electronic person«. This fantasy includes »building a person out of lights, a person made of wires and circuits«. Und der Autor fügt einen Rorschach-Test hinzu, dem Henry unterworfen wurde:

»(It) showed a higher than usual proportion of machine images, often embedded in a story that made it clear that he controlled them. Mechanical forms were imposed on the blots even where their shape and size did not suggest them. This imposition of "inappropriate" forms is some measure of Henry's need to see things in terms of controllable objects.«

5 Vom griechischen *axios*, gültig, und *logos*, Rede, abgeleitet, beschreibt der Terminus die Wissenschaft der Werte, oder weiter gefaßt, die Philosophie der Werte. Von Kant abgeleitet meint die Axiologie, daß Erkenntnis nicht einfach aus den Dingen an sich hervorgeht, sondern ihren Ursprung im Erfassen einer Beziehung zwischen Realität und Ideal hat. Das Ideal ist wohl ein Absolutes, wird aber als Wert eingebracht. Es ist die Beziehung zu diesem Wert, zu diesen Werten, die es erlaubt, eine Realität, ein Objekt, eine Handlung, eine Idee, ein Wort einzuschätzen, zu beurteilen und zu erkennen. Die Wahrheit selbst suchen, heißt, sie als solche in einem Willensakt zu beurteilen und zu bestätigen. vgl. *La Philosophie, Les Encyclopédies du savoir moderne*, CEPL, Paris, 1977 (unter Leitung von André Akoun)

6 ebda.

7 vgl. *Whole Earth Review*, Nr. 44, Januar 1985. Die ganze Nummer verdient es, aufmerksam gelesen zu werden, vom Titelblatt weg, das folgendes ankündigt: *Computers as Poison*. Der Artikel von Jerry Mander auf den ich mich beziehe, hat einen genauso symbolischen (prophetischen) Titel: *Six Grave Doubts about Computers*. Der Autor zitiert viele andere instruktive Beispiele, die ich hier aber aus Platzgründen nicht wiedergeben kann.

# Elektronische Kultur und künstlerische Kreativität

Abraham A. Moles

## Vorstellung und Wirklichkeit der elektronischen Kultur

Was muß man eigentlich unter »elektronischer Kultur« verstehen? Die Berichterstattung der Medien überhäuft uns mit der Invasion der Elektronik in der Gesamtheit unserer Kultur. Sie machen emphatische und vage Anspielungen auf die Fernsehnachrichten zu Hause, auf die Kunstkritik im Fernsehen, auf das elektronische Forum, auf »Big Brother« und seinen Großbildschirm, auf den elektronischen Umbruch der Zeitungen, auf den Güterverkehr, auf Datenbanken, auf Direktübertragungen per Satellit, auf Computerzeichnungen und -inszenierungen, auf elektronisch gesteuerte Waschmaschinen und auf die »war games«. Diese Lawine von Berichten und Worten erweckt im Publikum kaum mehr als extrem schwache Bilder in unklaren Konturen. Sie haben keine Prägnanz im Geist der Massen und hindern diese in keinster Weise daran, auf dem Dorfplatz weiter Boule zu spielen. Sicherlich, das Fernsehen, diese elektronische Schizophrenie von der René Berger spricht, hat sich als Königin der Haushalte, als Königin der Medien etabliert, als eine Macht, die von allen Gestaltern und Schriftstellern, »Wiederschreibern« und »Abschreibern« angebetet wird und als Gießkanne einer »Bouillon de Culture« fungiert, des typischen »Juli-Eintopfes«, der von unseren Tugendwächtern sorgsam von scharfem Pfeffer freigehalten wird. Aber wenn der Gesang der Medien und der Presse (und das Fernsehen selbst ist gleichzeitig Kanal des sorgfältig verdünnten Wunderbaren und Schrecklichen) genug Anklang findet, um ohne Enttäuschung fortfahren zu können, dann weil sie auf die Wechselbeziehungen, den Austausch, das »Feedback« anspielen, immer im Zustand eines vagen aber anregenden Mythos, jenem der Verwendung der Maschinen im Dienste der Öffentlichkeit, des Computers zu Hause, in der Küche, der Haushaltführung, im Kinderzimmer (das freiwillige Lernprogramm Chinesisch von 8.30 bis 9.00 Uhr) oder auf den für jeden Geldbeutel erschwinglichen »Krieg der Sterne«.

Tatsächlich sind von Sozialpsychologen und zukünftigen Herstellern einige Untersuchungen in größerem Umfang durchgeführt worden über die beeindruckende Miniatur-Ausstattung, die der

elektronische Haushalt in Europa oder den USA besitzt, den höchstentwickelten Regionen der UNESCO. Wenn man versucht, sich klarzumachen, wie das tägliche kulturelle Leben sich modifizieren könnte durch das Auftauchen von Systemen, die das berühmte, von den Poeten der kulturellen Technologie besungene, »Feedback« gewährleisten (in Europa das Projekt TELETEL in Velizy, BILDSCHIRMTXT in Deutschland, GRETEL in Straßburg und QUBE in Columbus/USA) und wenn man die Inanspruchnahme der Datenbanken studiert, die den Laboratorien, Privatpersonen und Geschäftsleuten zur Verfügung stehen, (ihre Benutzung kennt man durch die Gebühren ganz präzise) entdeckt man unter allen anderen Vorstellungen vor allem die des Gottes der privaten Elektronik, an die sich Beschwörungen richten, oder die der reinen Vernunft der Hersteller, welche die letzteren anreizen, alle Pilotprojekte zu unterstützen.

Zwischen der Hymne auf das globale elektronische Dorf – dessen logische Nichtigkeit wir übrigens kritisieren: es kann kein elektronisches Dorf geben, weil der Mensch nur über eine begrenzte Kapazität verfügt, sich für das Unglück der Welt zu interessieren und anders daran teilzuhaben als durch den Wunsch nach Gemeinsamkeit – und im Gegensatz dazu, der Installierung eines zusätzlichen logischen Systems in einer auf mikrosozialem Niveau mosaikhaften Kultur, in der der Zusammenhang das geworden ist, was am meisten fehlt, gibt es einige Experimente über die Funktion der »interaktiven« elektronischen Kultur, d. h. der Kultur, in der sich die Zuschauer auch in Sender, Manipulatoren und Konstrukteure verwandeln.

Es scheint, daß der »kleine Mann«, der, wie Eick es nach Pythagoras nannte, »das Maß aller Dinge ist«, einen anderen als den vorhergesagten Weg einschlägt. Er bewegt sich auf sicherlich originellen Pfaden der Benutzung, deren Richtungen aber den von den Dogmatikern vorgeschlagenen in keiner Hinsicht ähneln. Es sind Wege, die in jedem Fall senkrecht zur Linie, die von der Vernunft zur Fantasie führt, verlaufen, »orthogonale Wege«, wie Riesmann es in Hinblick auf den Kreisel-effekt in der Revolte der Masse nannte. Tatsächlich scheint das Individuum von der ganzen Elektronik des täglichen Lebens

einen völlig anderen Gebrauch machen zu wollen, als die Hersteller sich das vorgestellt haben.

Kurz gesagt funktioniert dieser »kleine Mann«, der das »Maß aller Dinge« aber nicht seiner selbst ist, in sozialer Hinsicht durch die Umleitung: er leitet aus der anfänglichen Zweckbestimmung Elemente, die ihm vorgeschlagen werden, ab und konstruiert sich daraus eine neue Vorstellung von einem ordnungsgemäß elektronisierten Leben, aber nicht in der Richtung, die ihm die Urheber suggerierten. Nehmen wir als Beispiel eine Untersuchung, die kürzlich über das Projekt GRETEL in Straßburg gemacht wurde, bei der kostenlos (oder für den bescheidenen Preis von 80 Francs im Monat) einige tausend Benutzer in einem relativ homogenen urbanen Umfeld einer wohlhabenden Stadt versorgt wurden. Der Service umfaßte Datenbanken, Ausfertigung von Informationen, elektronische Spiele und das was man »messageries« nennt, d. h. kleine elektronische Anzeigen und Schriftwechsel (der elektronische Briefkasten). Diese Untersuchung hat gezeigt, daß der ganze erste Teil des Angebots, genau das, worauf die Anbieter zählten um in Zukunft die Rentabilität sicherzustellen, die Anzeige mit Gebühr und die gebührenpflichtige Benutzung von Daten, sofort, auch wenn sie kostenfrei waren, weitgehend vernachlässigt wurden zugunsten des dominanten Aspekts der elektronischen Botschaften.

Der Soziologe interpretierte diese Tatsache als die spontane Herausbildung eines neuen soziometrischen Netzes von Verbindungen, das sich aus der Möglichkeit zur Anonymität der Korrespondenten herleitet, aufgrund des schriftlichen Charakters der Botschaft. Das Terminal gibt diese Botschaften in einen Speicher ein, der sie auf dem Bildschirm des Empfängers wieder hervorruft. Auf diese Weise etablieren sich Ketten eines Austauschs von Gedanken, Poesie, Fantasien, Kontaktanzeigen, Spielen der Erotik und der Freundschaft, Ketten, die auf elektronischem Weg eine Subgesellschaft auf Distanz zu konstruieren versuchen, eine »Telegemeinschaft«, die weder eine Gruppe im Sinne der Soziometrie ist, noch eine Masse im Sinne der Soziologen, sondern viel eher ein Netz in jenem Sinne, den Maffesoli in seiner Untersuchung über die »Rückkehr des Verdrängten« aufgreift.

Hier etabliert sich eine Art von »ästhetischer Funktion« dieses neuen elektronischen Mediums, dieser von GRETEL, TELETEL etc. angebahnten Gesellschaft, die auf der räumlichen Verteilung von Individuen und Reizen beruht. Hier haben wir ein neues Modell einer Ästhetik der sondierenden Willkürlichkeit, im Sinne von Berlyne, die weitgehend auf der physischen Distanz basiert. Sie erlaubt es dem Menschen, mit den Medien zu spielen, ohne sich zu »kompromittieren«, d. h. ohne mehr von sich zu geben als er will – wozu er sonst nicht fähig ist, ohne dafür zu »zahlen«. Dieses Netz ist dadurch verschieden zu dem Gebilde, von

dem man als »kommunikativer Ästhetik« sprechen kann, bekannt unter dem Namen der »sozialen Beziehungen«, den Beziehungen der Botschaften, der Glückwunschkarten, der Frühstückseinladungen, die in der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts ihre Blüte hatten. Sie sind durch den im allgemeinen ins Unermeßliche steigenden »Preis«, den uns die erzwungenen Kontakte der Großstadt abverlangen, ernsthaft bedroht.

Die Untersuchungen, die an unserem Institut von Iwasa über GRETEL durchgeführt wurden und in verschiedenen Kolloquien Resonanz fanden, führten merkwürdigerweise dazu, die Existenz von Künstlern wie Fred Forest zu würdigen, der es verstanden hat, die soziale Kommunikation als eine Sache zu betrachten, als Objekt der Einflußnahme, der Verbindung und der Kreation. Er benutzt sie auf spezifisch ästhetische Weise, indem er, als Demiurg von Kleinanzeige und Telefon, Spiele erschafft, deren Initiator und dadurch »Künstler« er ist.

## Zeit für Kreativität und Spiel

Halten wir fest, daß in jedem Fall der Begriff der elektronischen Kultur sehr sorgfältig untersucht werden muß, bevor wir versuchen, was hier unser Ziel ist, daraus eine irgendwie geartete »Perspektive« oder »Prospektive« der künstlerischen Kreativität abzuleiten.

Die elektronische Kultur ist nicht das, was die Medien uns mit ihren a-priori-Vorstellungen, ihren dynamischen Mythen und Bildern, die von den Konstrukteuren der Technologie geliefert werden, glauben machen wollen. Im besonderen ist eine Masse von »Mikromythen« im Umlauf, in denen Werbestrategien eine merkwürdige Kombination eingehen. (»Der Computer für jede Familie«, »preisgünstig und einfach zu bedienen«, regelt »auf logische Weise« das ganze »Universum des Alltäglichen«, etc.) Dies hat, unter anderen, Victor Schwach in seiner Analyse der Mythen der häuslichen Informatik sehr gut dargelegt.

Indessen, alle Zukunftsforscher wissen dies, müssen diese a-priori-Vorstellungen von der computergesteuerten Hausarbeit und vom Synthesizer mit dem enormen Beharrungsvermögen des Menschen in der Akzeptanz des Neuen konfrontiert werden. Sobald man die äußerlichen, oberflächlichen Schichten seines Wesens durchdrungen hat trifft man auf den harten Kern der menschlichen Identität, auf seine grundlegende Persönlichkeitsstruktur, die durch eine langsame kulturelle Anpassung geformt wurde und in seinem Geist das herausgebildet hat, was gut und schlecht, stark und schwach, aktiv und passiv, vertraut und fremd, neu und alt, transzendental und alltäglich ist. Eine grundlegende Anstrengung wird heute von soziologischen Analysen des Imaginären unternommen, um zu verstehen, wie das Individuum gegenüber den Veränderungen in der Umgebung agiert und reagiert, nicht nur in Bezug auf die Reize, die das raffi-

nierte Kleingerät (gadget) ausübt, sondern auch hinsichtlich des Taumels, der von diesen unerforschten Feldern der Freiheit hervorgehoben werden kann, ein Taumel, der mit dem Wunsch nach immer neuen Entdeckungen mit weniger Anstrengung einhergeht.

Zwei Parameter werden hier von Bedeutung sein. Zuerst die Feststellung des Gebietes der zeitlichen Freiheit, genauer der Freizeit. Der heutige Mensch, das Kind der elektronischen Spiele, der Jugendliche der Computer-Spiele, der Haushalt der »gadgets« sind in ihrer Zukunft gegenüber der neuen ästhetischen Situation bestimmt vom »Kapital der Freizeit«, über das sie verfügen, wobei das Wort »frei« nicht entfremdet durch Terminkalender, Gewohnheiten oder Ermüdung bedeutet. Gerade diese Ermüdung, die eine nervöse ist, bleibt nach wie vor das wesentliche Problem unserer komplexen Gesellschaft, die überhäuft ist mit Handlungen, Veränderungen, Verpflichtungen, einer zwanghaften Gesellschaft, die nur über sehr begrenzte Möglichkeiten verfügt, Neues, das sich ihr anbietet, zu erforschen. In dieser Hinsicht haben Kinder und Heranwachsende eine relativ privilegierte Situation. Eine der wesentlichsten Kriterien der Erforschung zukünftiger künstlerischer Kreativität wird die Analyse des Budgets der freien Zeit sein (»wieviel Zeit wofür«), hinsichtlich der Innovation, die im ästhetischen Bereich erreicht wird.

Das zweite Element, das mit dem ersten in Verbindung steht, ist das Konzept des spielerischen Geistes. Alles was uns die planetarische Elektronik vorschlägt ist eine neuartige Verbindung von Passivem und Aktivem auf dem Wege des Interaktiven. Die Kunst als Spiel, das Spiel als Kunst – nach dem Titel einer bekannten Ausstellung vor ein paar Jahren im Ruhrgebiet – stellt die Frage der Einstellung des Menschen gegenüber den Möglichkeiten zu spielen und seiner Hemmungen gegenüber den Maschinen, Spiele zu machen, seien es solche mit ästhetischem oder unterhaltensamem Sinn. Die Schüchternheit des Menschen im Verhältnis zur Technik, im Sinne von Spengler, die prinzipielle Reserviertheit, die den potentiellen Spielern durch den sozialen Rahmen der Institutionen (Museen) aufgezwungen wird, die bis heute Träger der Bildenden Kunst sein wollen, im Kontrast zur Spontaneität des Kegelspielers oder der Fantasie des Hobby-Keramikers, sind wichtige Elemente der Unbeweglichkeit des Menschen, der Unfähigkeit des Geistes, der einem Impuls, z. B. einem technologischen, unterliegt, diesem Impuls zu folgen in Interaktion mit der Maschine oder mit anderen möglichen Partnern.

Halten wir also als wichtige bestimmende Faktoren einer neuen zukünftigen künstlerischen Kreativität, die sich im gesamten sozialen Gefüge durch eine zentralistische oder »dezentrale« elektronische Kultur (Nora-Minc) verteilt, folgende zwei Faktoren fest, die uns Berlyne in seinen psycho-ästhetischen Analysen nahegebracht hat: Einerseits das Verhält-

nis zwischen dem spielerischen Sinn und dem frei verfügbaren Überschub an Möglichkeiten des Menschen in all seinen sensitiven Aspekten, andererseits diesen besonderen, aber fundamentalen Aspekt der Freizeit, unter dem Gesichtspunkt, daß »die Zeit die kostspielige Grundlage unserer Subsanz ist.« (Boussuet)

### **Sozio-ästhetische Rollen in der Alltags-Gesellschaft: die alten Rollen.**

Ein Ausgangspunkt wird uns nahegelegt: der Gegensatz zwischen der Mentalität des Kreativen und des Konsumenten. Er ist fundamental geworden und es stellt sich die Frage, ob er nicht unwiderrufbar ist. Wir treten in das elektronische Zeitalter ein, sei es in der »zentralistischen« Form (als integriertes und zentralisiertes Netz künstlicher Intelligenz, die vom Rechner an alle individuellen Teilnehmer des Netzes geliefert wird) oder in Form der »dezentralen« Elektronik (der konzentrischen Entwicklung der Elektronicierung des Lebens von ungleichen Elementen ausgehend, über die jedes Individuum selbst bestimmt und die er nach seinem Willen kombiniert, um seine persönliche Sphäre zu bereichern und eine Verbindung mit seinen Wünschen herzustellen). Diese Veränderung scheint das alternativlose Schicksal der nachindustriellen Zeit zu sein. Aber nun scheinen sich auch die fundamentalen sozialen Rollen zu verändern, die grundlegend infragegestellt werden.

In der Gesellschaft, die wir verlassen, die des 19. Jahrhunderts, hat der Soziologe eine ästhetische Typologie geschaffen (Adorno hat dafür im Bereich der Musik hervorragende Beispiele geliefert).

– Es gab darin den transzendentalen Künstler, den Erschaffer der Schönheit, der oft verkannt und mißverstanden wurde (aber künftig Mitglied der Sozialversicherung ist). Er kämpfte gegen die Welt des »Bourgeois« und des »guten Geschmacks«, um seine Wahrheit mit einer Schönheit durchzusetzen: seinem Werk.

– Es gab darin den Kunstliebhaber, diesen glücklichen Menschen, der sich Kunstwerke kaufen konnte und sich das Urteilsvermögen erwarb, das es ihm erlaubte, Original und Reproduktion zu unterscheiden und den Konsumenten der Reproduktionen auf elitäre Weise zu verachten.

– Es gab darin den reinen, sich seiner Minderwertigkeit ständig bewußten Konsumenten, den geschätzten Käufer der Eintrittskarten der Albert Hall, Kunde des Langspielplattenmarktes, Käufer von Kunstpostkarten und Diapositiven. Er fügte die Gesamtheit dieser Elemente in einer persönlichen Bibliothek oder Phonotheke zusammen, in der die Elektronik, auch noch heute, nur eine rudimentäre Rolle spielt.

– Es gab schließlich noch den Kunstkritiker, den Ingenieur eines »narrow media«, damit belastet, die Gestalt des großen Künstlers vorherzusehen, heraus-

zufiltern, zu benennen, zu konstruieren und jenen auszugrenzen, dessen Werk in Beziehung steht zu Kitsch, zu Diletantismus oder Mystifikation.

Alle diese Personen bildeten den Bereich der Distribution (the cast) der vorelektronischen Szenerie, die der Meisterwerke und der Quasi-Meisterwerke, der Epoche der Reproduktion in Form der Kopie – die exaktesten zu geringsten Kosten – als wesentlichem Werkzeug eines »imaginären Museums« und einer ästhetischen Kultur, die, wenn auch passiver Natur, deshalb nicht weniger intensiv war.

### **Neue sozio-ästhetische Rollen**

Welches werden in Zukunft die neuen Personen in der Rollenverteilung des elektronischen Zeitalters sein? Es ist tatsächlich eine aussagekräftige Methode, die Akteure der zukünftigen Szenarien zu konstruieren. Weit mehr als Zukunftsanalysen und Hypothesen von Tendenzen – die um so zufälliger sind, als die Faktoren, aus denen sie sich ergeben, sich auf unsichere Weise kombinieren – lohnt es die Mühe, von den wichtigsten Tendenzen ausgehend, die Art und Weise, in der die soeben dargestellten Personen reagieren und Partner des sozialen Spiels werden könnten, nachzuzeichnen.

Unser Bezugsrahmen ist der der künstlerischen und ästhetischen Entwicklung, die auf den »schweren Tendenzen« der geistigen Evolution beruht und sich für eine Schematisierung anbietet.

Bei der Veränderung der Kulisse im Kampf der Kunst bleiben die Künstler selbst weiterhin von Bedeutung. Einmal anerkannt, werden sie jedoch zu Gefangenen ihres Erfolges.

Was auch immer in Zukunft passieren wird, die Methoden, die ihnen ihren Erfolg sicherten, machen aus ihnen, auch wenn sie sich für neue Entwicklungen interessieren, eher Benutzer als Erschaffer von Verfahren. Sie können einen ästhetischen Schauer erproben im Kontakt mit dem farbigen Bildschirm des Terminals und sich verändernder Geometrien, aber es scheint fraglich, ob es sie dazu führen könnte, ein Lebenswerk in Frage zu stellen, indem sie es auf den Bildschirm übertragen, wobei ihre Idee immer die bleibt, »sichtbare Werke« zu schaffen, die von ihrer Art her eher Erweiterungen als Erneuerungen von Formen, Farben und Faszination sind. Unter anderem, bleibt das dynamische Trugbild der totalen Kunst immer verführerisch wie ein hauptsächlich Lehrmeister dieser Bereicherung.

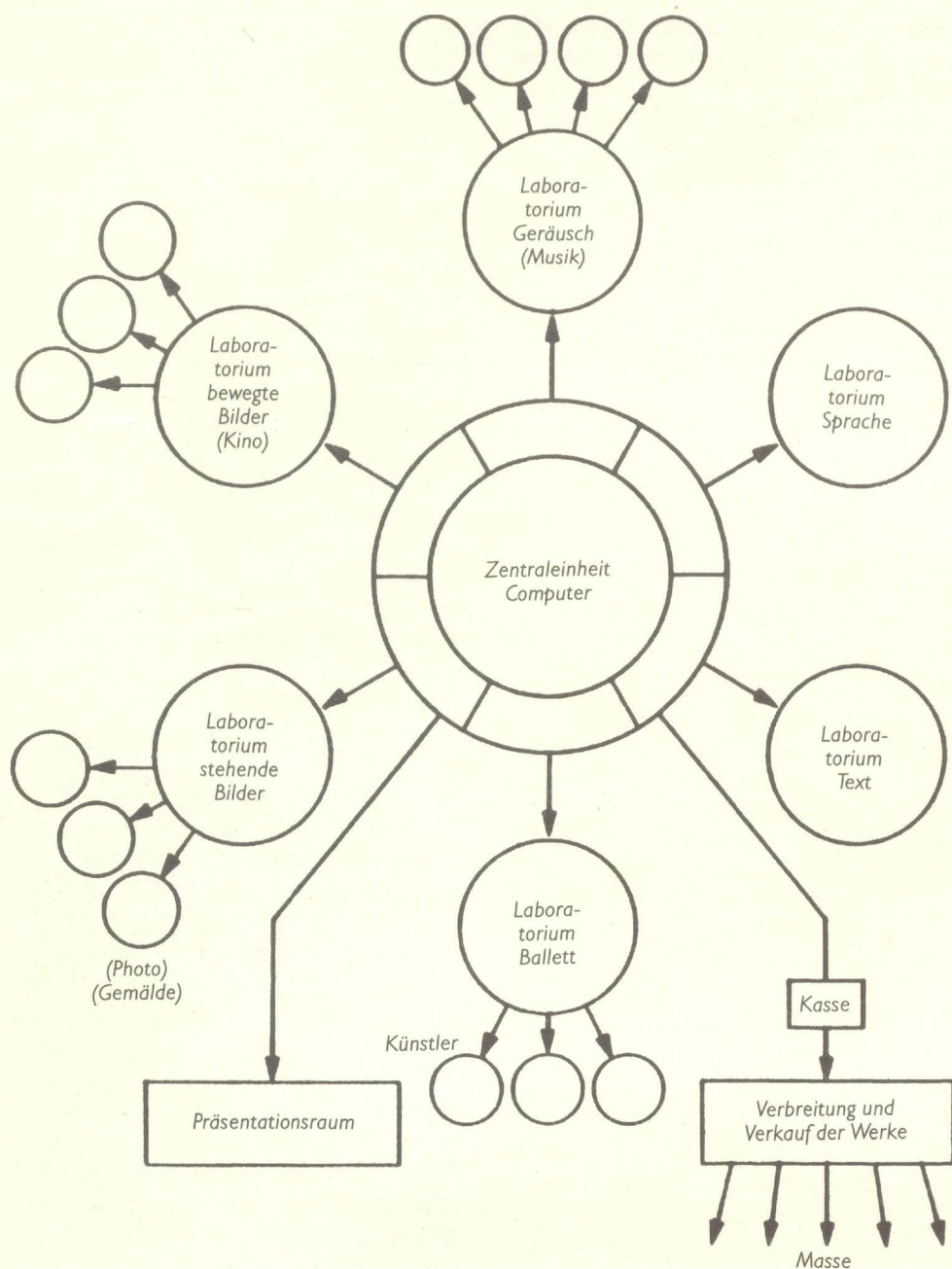
Künstler können in diesem Bereich, in dem sie noch weitgehend allein sind, mit den neuen Möglichkeiten, die die ausgedehnten Netze von Wechselbeziehungen zwischen voneinander entfernten Benutzern mit sich bringen, auf stille Weise in den Mußestunden ihres alltäglichen Lebens die Gelegenheit ergreifen, ihre Ideen zu verlängern, zu erweitern und zu erneuern durch eine Art fundamentaler Kritik an der Vorstellung von der Kunst als

einfacher von der Umgebung programmierter Sensualisierung (einer Definition, die 98 % des zeitgenössischen künstlerischen Schaffens und 100 % des »imaginären Museums« umfaßt).

In dieser Hinsicht nehmen Künstler wie F. Forest oder H. Fischer legitimerweise die Rolle von Wegbereitern ein durch die Distanz, die sie von der seh- und hörbaren Kunst trennt. Stelle man sich zum Beispiel eine Person wie Forest vor, der bescheiden und hartnäckig, auf höfliche Weise mit den Einrichtungen der großen Telekommunikationsunternehmen, den Fernsehapparaten und Videorecordern spielt, fähig die Zwischenräume der großen Strukturen zu benutzen, um sie in Frage zu stellen und dies auf seine Art und als Vorschlag eines Stils und eines Portraits des zukünftigen Künstlers. Für solche Künstler ist das Kunstwerk keine ästhetische Stimulierung mehr, sondern eine Einschaltung in ein System, das sich plötzlich dabei befindet, gegen sich selbst zu spielen und sich dadurch in Frage stellt. Die Kunst darin ist schön und gut hergestellt auf der Grundlage des geistigen Vergnügens des Spielers, aber auch durch die Teilnehmer und die mehr oder weniger bewußten Zeugen dieser ästhetischen Phänomenologie der Gesellschaft. In der Kommunikations-Kunst, der letzten Nachfolgerin der Arte Povera und der Konzept-Kunst, insofern sie ihr Aktionsfeld auf die Konzeptionalisierung von Strukturen und auf das »Spiel«, (hier im Sinne des Eingriffs in die Mechanik) das zwischen ihren Elementen existiert, gründet, können die Künstler legitimerweise innerhalb der elektronischen Kultur ein Feld finden, das ihren theoretischen Ideen angemessen ist. Sie erscheinen dadurch als Personen einer zukünftigen Ästhetik.

Der reine Konsument, der reine Zuschauer ist sicherlich auch eine schon allein durch seine Anzahl bedeutsame Figur in der Futurologie der Kunst des elektronischen Zeitalters. Er sitzt in seinem Sessel, inmitten seines verspielten Schneckenhauses und ist durch die Werkzeuge der Einspeisung des Bemerkenswerten im potentiellen Kontakt mit allen Enden der Welt. Er sieht in Farbe auf seinem Bildschirm die sinnenfreudigen Südseebewohner tanzen, ohne Unterbrechung abgelöst von der Rede des sowjetischen Preisträgers für Nobologie an der Universität von Uzbekistan, dessen wunderbarer weißer Bart in seinen Silberfäden das Grün des Projektors widerspiegelt und ihm deshalb vielleicht würdig erscheint im teilweise totalen Gedächtnis seiner teilweise universellen Ikonothek zu figurieren. Wie »Mr. Chance« von Kosinski (»Being there«) hat er die magische Box des Telekommandanten in der Hand, die auf den Bildschirmen, die zu Mauern geworden sind, »Features« einer täglichen Umgebung schillern läßt, die weder nah noch fern ist, weil sie ständig gleichzeitig nah und fern ist. Auch er, mittelmäßig begütert, kauft sich, wie es gerade kommt, Shakespeare und die »Küsse von Sodom« als bemerkenswerte Fragmente einer





(Fig. 1) Hier eine graphische Darstellung eines Kunstzentrums, wie es in einigen Jahren existieren könnte. Es vereint um ein großes Datenverarbeitungssystem und eine Datenbank (Bilder, Töne, Formen, Bewegungen usw.) eine Reihe von »Realisierungslaboratorien«, die auf ein bestimmtes sensorielles Gebiet spezialisiert sind und Eingabe-, Ausgabe- und Arbeitsorgane besitzen. Einige Institutionen tendieren bereits zu diesem Modell. Die Funktion solcher Zentren wird grundsätzlich auf das Multiple und auf die Versorgung der sozialen Reservoirs mit ästhetischer Originalität gerichtet sein, die sich durch die unaufhaltsame Banalisierung der Werke immer mehr erschöpft. Man erreicht in dieser Konzentration die fortschreitende Trennung von Künstlertum und Bevölkerung, deren Folgen sich bereits deutlich zeigen. Dies bedeutet einen Übergang von der Kunst als Erschafferin von Formen zur Kunst als kreativem Spiel, das den Weg zu anderen Möglichkeiten öffnen kann, die im Endeffekt durch die Freizeitgestaltung des Individuums bestimmt werden.

universellen elektronischen Kultur und legt sie in den Tresor (»thesaurus«) seiner persönlichen Mediathek. Für ihn stellt sich von Anfang an das Problem der Freizeit und der persönlichen Leidenschaft, denn wenn alles bemerkenswert ist, ist nichts mehr bemerkenswert, und dieses Individuum ertränkt sich in der Erforschung seiner eigenen Erschöpfung.

In ihm drückt sich der deutlichste Gegensatz zum »kreativen Menschen« aus, zum Beispiel dem Jugendlichen mit Programmier-Leidenschaft. Es stellt sich hier die Frage, ob seine Passivität durch die Aktivitäten jener, die die telematische Zukunft in ihren Händen halten, um aus ihr eine Quelle der Schönheit zu machen, nicht noch zunimmt – ganz im Gegensatz zu den beruhigenden Reden der Pseudo-Humanisten des elektronischen Zeitalters. (Gibt es nicht einen Widerspruch zwischen den Begriffen des »Humanismus« und der »Elektronik«?) Hier stellt sich die Frage des Verschwindens oder der Verstärkung einer elitären Struktur im sozialen System, dem Kontrast zwischen der Masse der »existence confiture« (Sartre) und den personalisierten Helden der ästhetischen Errungenschaften.

Hingegen verdient der Jugendliche der Elektronik-Clubs unsere Aufmerksamkeit. Ohne besonderen Respekt vor der

altersschwachen Kunst, zu der er ohnehin in grundsätzlicher Opposition steht, ohne große philosophische Gedanken über die Kunst und seine eigene soziale Rolle, aber vom Dämon des Spiels und des Wettkampfes angespornt, Herr seiner intellektuellen Fähigkeiten – wesentlich früher als die Erzieher es vorgeben – und grundsätzlich leidenschaftlich, findet man in ihm eine soziale Gestalt, die vom allgemeinen Verschleudern der elektronischen Geräte profitiert und die schnelle chronologische Entwicklung notwendigerweise begleitet. Vom Wunsch erfüllt, auf seiner Ebene kreativ zu sein, eröffnet sich ihm mit der zusammengebastelten Software, dem Farbfernseher, dem im Sonderangebot gekauften Schaltpult oder in den ergaunerten Stunden am Computer der Schule, ein ganzes Feld von Möglichkeiten, die bisher niemand erforscht hat, außer einigen Meistern, die weit entfernt in reichen, von der Luftfahrtindustrie subventionierten, Universitäten sitzen. Sie werden von den ihnen zur Verfügung gestellten Mitteln an der Leine geführt, durch Programme und Verträge der Zweckbetonung.

Die jungen Cracks der Informatik haben Zeit: sie erforschen, variieren, modulieren, spielen und kämpfen mit der Logik. Sie sind die eigentlichen Inhaber der Computer-Mentalität. Diese Vorstellung,

für die wir Beispiele in den Informatik-Clubs finden, von denen man ab und zu in den Zeitschriften liest und durch die Filme wie »War-Games« oder die Atari-Broschüre bekannt wurden, stellen einen menschlich privilegierten Ort der Kreativität dar. In einem durchschnittlich begüterten Milieu verfügen sie über die notwendige Zeit und Leidenschaft, wie sie den Impressionisten zur Verfügung stand, die ihre Mansarden verließen, um malerische Frühstücke im Freien zu veranstalten.

### Die neuen Kreationen

Wir wissen, daß die Träger der elektronischen Kommunikation, die oft gigantischen Unternehmen, die durch ihre Netze die verschiedensten Botschaften übermitteln, Börsenkurse, Zahlungsverkehr, strategische Informationen, Datenbanken, Video-Bilder oder elektronische Spiele gleich behandeln. Sie erklären, daß sie sich für den Inhalt der Botschaften nicht interessieren wollen. Ihre Politik oder Ideologie ist es, den Inhalt zugunsten des Behälters zu ignorieren und von den Botschaften nicht mehr zu kennen, als die Anzahl der Bits, die sie enthalten und für deren Übermittlung sie den Preis festsetzen. Das Postministerium ist nicht das Kultusministerium. Nur die totalitären Staaten, die im

Dienste ihres Systems einen zweiten Totalitarismus der Kabel und Netze installieren wollen, erklären, daß sie nur solche Botschaften übermitteln, die ihrer Ideologie konform sind, nur die Spiele erlauben, die die Sicherheit gewährleisten und nur für solche Werke Ausstellungen organisieren, die der Beständigkeit dienen. Es sind also nicht die großen Organisatoren der Kommunikation, die hinsichtlich der künstlerischen Aspekte, für die sich die Elektronik anbietet, eine ökonomische Rolle spielen können. Man muß sich hier die Analyse der Rolle von künstlerischen »gatekeepers« vorstellen, neuen Unternehmern der Kunst in Verbindung mit jenen Personen, die wir vorher als die Künstler selbst bezeichnet haben. Wir werden sehen, daß sich insbesondere die Definition des Künstlers in das Gebiet der Telematik ausdehnt.

Wir wissen zum Beispiel, daß die Firma Atari, die auf den internationalen Märkten bekannt ist, in der Welt der Unterhaltungsinformatik, der Spiele und der Popularisierung der Kunst durch den Computer eine bestimmende Rolle spielt. Sie hat sie dazu veranlaßt, in ihren eigenen Laboratorien oder durch Subventionen und Preissysteme ganz entschieden die Kreation und die Sammlung neuer Programmtypen zu favorisieren, deren wesentlicher Charakter weit mehr in der

Unterhaltung, dem Vergnügen, der Entdeckung des Möglichen liegt als in der eigentlichen wissenschaftlichen Forschung.

Dies gilt umso mehr, und dies ist das Generalthema, das unsere Äußerungen durchzieht, als der Unterschied zwischen wissenschaftlicher und künstlerischer Schöpfung nach und nach immer fließender wird, insofern beide das selbe Universum und im Kontakt mit der Wirklichkeit die gleichen Methoden nutzen, die immer intellektueller werden.

Man kann heute die Gründung von Firmen beobachten, die auf verschiedenen Ebenen interessehalber Wettbewerbe und Individuen subventionieren (so wie Durand Ruel es mit den Impressionisten Ende des 19. Jahrhunderts machte), die in irgendeiner Weise Prozesse zur Erzeugung neuer Formen mit sich bringen. In dieser Hinsicht hat die Wandlung der Amateurclubs, der Fans, die oft direkt oder indirekt von der Musikindustrie subventioniert werden, es verdient, Gegenstand einer Untersuchung über die Soziologie der zeitgenössischen Kunst zu sein. Die enge Bindung jener an eine bestimmte Form dieser elektronischen Zivilisation, die sich zur Zeit in rapider Expansion befindet, den Synthesizer oder die Synthesizer mit partieller Programmierung, mit numerischen Befehlen, mit kontrapunktischen Systemen und orchesterlicher Kombinatorik etc., signalisieren ein neues künstlerisches Milieu, das von der Kritik praktisch ignoriert wird und in der sich in origineller Weise Spontaneität und Rationalität verbinden.

Wir würden gerne eine wirkliche originelle Form der Verbindung von Kunst und »Kapital« wiederfinden – oder jedenfalls eine Bewegung der Werte auf dem Markt – in einer veränderten Konzeption vom traditionellen künstlerischen Eigentum unter anderem durch ein Konzept, das immer noch neu ist: dem Konzept der künstlerischen Befähigung, die mit expliziter sozialer und materieller Anerkennung die Idee, den Prozeß, die Methode, das Material mehr als das eigentliche Produkt betont, wobei das Produkt unendlich variabel und wiederholbar ist gemäß der Objekte, auf die man es anwendet. Das wäre einerseits ein neuer Manierismus der (elektronischen) Maschine, andererseits eine neue Bedeutung von Eigentum, worin die Idee, vorausgesetzt daß sie in expliziten Begriffen konkretisierbar ist, mehr Wert hätte als die Realisierung; eine Vorstellung, die sich seit den Tagen des Surrealismus mehr und mehr für die künstlerische Zukunft abzeichnet. Tatsächlich verbindet sich diese Idee im ästhetischen Bereich mit der bereits weitestgehend in Aktion getretenen Idee der »Befähigung der Software« im sogenannten ernsthaften (?) Universum der Informatik.

Diese Idee ist gleichzeitig die Grundlage für die Vorstellung der Planung eines kulturellen Zentrums zeitgenössischer Kunst, das klar und deutlich den wesentlichen Kern herauslöst aus der Datenverarbeitung mit den routinierten »Softwares« und den Informationsmassen, die von den spezialisierten peripheren Labora-

torien der alten Kunstakademien kommen. Man müßte sich hier fragen und dies wäre insbesondere die Aufgabe der UNESCO, welches die Formulierung einer künstlerischen Befähigung sein könnte und ihr Zusammenhang mit der Idee des Copyrights und des Urheberrechts für Bild und Musik (SPADEM in Frankreich). Dieses Problem würde logischerweise zu Stellungnahmen Anlaß geben, die in jedem Fall die Natur der künstlerischen Schöpfung klar und deutlich hervorheben.

Wie sind die Verbindungen zwischen Idee und Realisierung in der Minimal Art, der Arte Povera, der soziologischen Kunst – um von der jüngsten Vergangenheit zu sprechen – oder wie ist im Vergleich zum Arrangement des musikalischen Werks im Computer (Schillinger im Programm) die Kristallisation der fantastischen Irrfahrten der Kombinationen des Synthesizers Moog oder die Herstellung von garantiert originalen Tönen.

### **Die persönliche Zentrale der Bilder und Töne in der verkabelten Gesellschaft**

Bei der Analyse der internen Veränderung der Standardausrüstung des Stadtbewohners der Konsumgesellschaft bemerken wir vor allem die Veränderung seiner technologischen Grundausstattung und die tiefgreifende Veränderung der umgebenden Struktur, die durch das permanente elektronische Relais, das der Mensch sich erwirbt, weit über das einfache Telefon hinausgehend mit der Außenwelt verbunden ist.

In einfacheren Begriffen werden wir die Veränderung der Rolle des Fernsehzuschauers feststellen, der künftig nicht mehr »Televiseur« ist, sondern vor allem – ausgehend von irgendeiner Quelle – Zentrale der Materialisierung von Bild und Ton. (Fig. 1)

Man kann die Veränderung auf sozialer Ebene nicht genug betonen, die diese »Verkabelung« in den nächsten Jahren darstellen wird. Es begann mit dem Draht, den man das »Telefon« nannte oder dem immateriellen Draht der Privatantenne für die »televisuelle Begegnung«. Mit dem alten Klangempfänger »high fidelity« vermischt, verarbeitet dieser unterschiedslos elektronische Signale, die aus der Öffentlichkeit oder dem Privatbereich kommen, aus der privaten Ikonothek (die eine Projektion des Menschen ist, so wie es die Bibliothek für den Gelehrten war) oder aus der öffentlichen (Bilderbanken oder universelle Phonotheken). Wir müssen deshalb auf jeden Fall mit einer Veränderung der Mentalitäten rechnen, unter anderem durch die Verbreitung dieser immateriellen Standardausrüstung in den größten Schichten der sozialen Pyramide, die eventuell interaktiv, aber in den nächsten 20 Jahren vor allem rezeptiv sein wird, mit den verschiedenen Ebenen der Qualität, entsprechend den Mitteln, über die der Inhaber verfügt.

Genauso wie die minimale Anforderung an eine europäische Wohnung von

1980 der Besitz eines Badezimmers und eines Kühlschranks ist, scheinen die Minimalbedingungen von 1990 diesen Bildschirm mit Terminal einzuschließen, mit seinen – qualitativ unterschiedlichen – Quellen von Bildern und Tönen, die von irgendwoher kommen.

Übersetzung: Gerlinde Schmidt

»Immerhin erscheint es mir unumgänglich, an der Gestaltung der eigenen Zeit mit zeitgemäßen Mitteln mitzuarbeiten.«

Laszlo Moholy-Nagy

»was das bauhaus in der praxis lehrte, war die gleichberechtigung aller arten schöpferischer arbeit und ihr logisches ineinandergreifen innerhalb der modernen weltordnung. unser leitgedanke war, daß der gestaltungstrieb weder eine intellektuelle noch eine materielle angelegenheit ist, sondern einfach ein integraler bestandteil der lebenssubstanz einer zivilisierten gesellschaft. unser ehrgeiz ging dahin, den schöpferischen künstler aus seiner weltfremdheit aufzurütteln und seine beziehung zur realen werkwelt wiederherzustellen... unsere auffassung von der fundamentalen einheit allen gestaltens in hinflick auf das leben selbst stand der auffassung »l'art pour l'art« und der noch viel gefährlicheren philosophie, nämlich der des geschäfts als selbstzweck, diametral entgegen. von der leidenschaftlichen anteilnahme an dieser geistigen auseinandersetzung rührte das lebhafteste interesse des bauhauses an der gestaltwerdung technischer erzeugnisse und an der organischen entwicklung ihrer herstellungsmethoden her. dies führte zu der irrümlichen vorstellung, das bauhaus errichte eine apotheose des rationalismus. in wirklichkeit waren wir jedoch weit mehr damit beschäftigt, das territorium zu erforschen, das den formalen und technischen sphären gemeinsam ist und festzustellen, wo ihre grenzen sind.«

Walter Gropius, 1956

»Die heutige Trennung von Kunst und Technik ist daher eine moderne Fehlleistung. Bevor die Maschine unsere ganze Aufmerksamkeit in Anspruch nahm, bestand eine kontinuierliche Wechselwirkung zwischen quantitativer Ordnung und Arbeitseffizienz einerseits und qualitativen Werten und Zwecken, die die menschliche Persönlichkeit widerspiegeln, andererseits. Dem schöpferischen Ausdruck subjektiver Form die Bezeichnung Erfindung verweigern, heißt die Einheit des Organismus und die Rolle der menschlichen Persönlichkeit leugnen.«

Lewis Mumford, 1966

Heinz Mack, 1985

»Ich bin dafür, daß wir uns alle reaktionären Verhaltensweisen verbieten, und daß wir den Mut haben, mit den Mitteln unserer Zeit die Zukunft zu meistern. Damit meine ich, daß wir akzeptieren, was eine Technologie hochintellektueller Art und eine sehr expansive Naturwissenschaft möglich macht.

Das Paradies liegt heute in der Fähigkeit des Menschen, alle seine technologischen Möglichkeiten dem Wunsch unterzuordnen, auf dieser Welt ein freier Mensch zu sein.«

Heinz Mack, 1985

»Bei der Kunst geht es ja darum, zu sinnlichen Erscheinungen zu kommen. Der Computer ist aber von seinem Wesen her unsinnlich. Er ist eine dominant intellektuelle Einrichtung. Man will sozusagen Verstand mechanisieren, wenn ich das einmal so verkürzen darf. Der Verstand selbst ist aber eine unsinnliche Sache. Nun ist der Computer infolgedessen ein Instrument, das sich der Sinnlichkeit entzieht.«

Adolf Luther, 1984

»Der sogenannte hochentwickelte „Computer“ und die Video-Technologie des Medienkünstlers sind nicht „fortgeschrittener“ als Ölfarbe und Leinwand, wie sie heute verwendet werden. Der Einsatz von Werkzeugen allein ist, wie bei der Malerei, nicht ausreichend. Werkzeuge, die ohne Phantasie angewandt werden, Technologie, die nur „um ihrer selbst willen“ eingesetzt wird, bereiten genauso wenig Kurzweile wie eine von inkompetenter Hand gespielte Mozart-Sonate.«

John Sanborn, 1986

# Das elektronische Bauhaus

Gestalttechnologie in der künstlerischen Arbeit, Ausbildung und Vermittlung

Jürgen Claus

## Überlegungen zu einem ISDN\* für Kunst und Gestaltung

In einem Prozeß zunehmender Abstraktion hat die Kunst vom Beginn dieses Jahrhunderts an die grundlegende Bedeutung von Zeichen, Symbolen, Bildmetaphern erforscht. Zuvor schon kamen die Pointillisten zu einem Bildaufbau, den man eine Vorform digitaler Gestaltung nennen kann. Die Elemente der Gestaltung verselbständigten sich. Sie standen für sich selbst, waren eben Punkt, Linie, Fläche, Geste und doch darüberhinaus mehr. Dieses »mehr« erforschten die Künstler. Es führte zu Gesetzmäßigkeiten, denen man zutraute, die eigentlichen Inhalte der Bild-Kommunikation zu bilden.

Beispiele dafür sind in den Bauhausbüchern »Punkt und Linie zu Fläche« von Kandinsky (1926) und »von material zu architektur« von Moholy-Nagy (1929) zu finden. Es ging um die bildnerische Bedeu-

tung der Primär-Elemente aber auch um deren Zusammenschau, Verbindung oder, wie wir heute sagen, Vernetzung. Die gegenwärtige Arbeit an Netzwerken im Bereich der Kunst und Gestaltung, kommt ohne dieses geschichtliche Bewußtsein nicht aus. Aber noch auf einer anderen Ebene wurden die Fragen nach den Inhalten der Kommunikation vorbereitet.

Es ging um die Träger, die Medien der Gestaltung. Damit waren zunächst Fotografie, Film, Lichtplastiken, Klangskulpturen und weiteres gemeint. Die Übertragung der Gestaltung auf solche Träger-Techniken führte ebenfalls dazu, die Inhalte der Bild-Kommunikation neu zu bestimmen. Werden einerseits die Apparate der Reproduktion für die gestalterische Arbeit eingesetzt (bereits Mitte der zwanziger Jahre denkt Moholy-Nagy daran, den Fernseher oder die Ton-erzeugung ohne Instrumente künstlerisch einzusetzen), so geht es auf der anderen

Seite um die neuen Beziehungen der Ausdrucksmittel untereinander. Der Weg zu einer Architektur der Kommunikation ist damit vorbereitet. Er legitimiert sich aus der Tradition der Moderne und der aktuellen Produktion.

Die letztere erhält durch die Entfaltung der Elektronik in den fünfziger Jahren einen neuen, veränderten Schub. Der binäre, digitale Code wird zum Primärelement der Produktion, Aufzeichnung und Übermittlung. Man muß sich klarmachen, daß hiermit ein neues Grundalphabet geschaffen wurde, dessen Zeichen nicht mehr zwischen Klang, Wort, Bild unterscheiden. Damit steht dem »elektronischen Bauhaus« ein Grundcode zur Verfügung, in dessen Aufbau die Synthese, das »Denken in Relationen« (Gropius) angelegt ist.

Wenn Produzieren, Senden und Empfangen auf dem gleichen Code beruhen, so bieten sich auch für die Kunst Netzwerke an. Aus der psychologischen und lokalen Vereinzelung tritt der gestaltende Mensch in die Interkommunikation von Kultur. Das war die Idee eines »Culture Intercom«, wie sie in den frühen sechziger Jahren von Stan VanDerBeek formuliert und zum Teil praktiziert wurde. Das sollten Produktions- und Verteilerstätten sein, die angesichts einer überentwickelten Technologie die unterentwickelte Seite der Emotion, der Phantasie, des elektronischen Kunstimpulses stärkten.

Es macht die Bedeutung dieses Programmes aus, daß in ihm zeitgleich mit den ersten Satelliten-Übertragungen (»Telstar«, 23. 7. 1962), diese Kommunikations-Technologie auch für den künstlerischen Bereich beansprucht und besetzt wurde. Das gilt für den Einsatz der Telekommunikation durch Künstler ebenso, der sich in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre ankündigte. Das virtuelle Bild von Objekt, Körper, Landschaft und anderem »fliegt« mit Lichtgeschwindigkeit an jeden potentiellen anderen Ort. Als 1977 mit Unterstützung der NASA und via Hermes CTS-Satelliten einige Künstler den virtuellen Raum der Telekommunikation gebrauchten, brachten Sherrie Rabinowitz und Kit Galloway ihr »Satelliten Kunstobjekt« darin ein. Es wurde ein gemeinsamer Tanz von Tänzern in unterschiedlichen Gebieten der USA aufgeführt und in einem virtuellen Raum zusammengesetzt. »Wir sehen Kommunikations- und Informationssysteme als Umfeld an, in denen Menschen leben«, sagte Sherrie. Und Gene Youngblood, amerikanischer Medienautor, ergänzte: »Sie appelliert an die Architektur: Informations-Umfelder können so erhebend und inspirierend sein wie Kathedralen (Computernetze) oder so schmutzig und unmenschlich wie Ghettos (die Massenmedien). Wie man von Gebäuden sagt, sie seien entweder demokratisch oder repressiv, so bestimmt die Architektur des elektronischen Raumes die möglichen Beziehungen zwischen Menschen.«<sup>1</sup>

Als ein Modell und ein in der Zukunft real mögliches universales Trägersystem der Telekommunikation auch für den

gestalterisch/künstlerischen Bereich habe ich ein ISDN für Gestaltung 1985 vorgeschlagen und im Jahr darauf versucht, es in einigen möglichen Aspekten im Rahmen der Ausstellung »Terminal Kunst« (Linz, ars electronica 1986) zu verwirklichen.<sup>2</sup> Ich erinnere daran, daß es das ISDN (»Integrated Services Digital Network«, also das verschiedene Dienste integrierende digitale Netz) ermöglicht, die verschiedensten Kommunikationsarten wie Sprache, Text, Daten, Bild mit einer Standard-Bitrate von 64 kbit/s über einen Teilnehmeranschluß zu bündeln.

Während die gegenwärtigen Dienste wie Fernsprechen, Teletex, Telefax, Datenübermittlung und Bildschirmtext sowie Bildübermittlung (Festbild und langsames Bewegtbild, d.h. alle 4 sec ein neues Farbbild) nur beschränkt für den hier interessierenden Bereich nutzbar sind, werden schließlich ab 1992 in einem integrierten Breitband-Fernmeldenetz auch Fernseh-, Video- und Hörfunkprogramme verteilt. Fernziel ist für alle Techniken die Zweiweg-Kommunikation, wie sie heute etwa für das Telefongespräch gegeben ist.

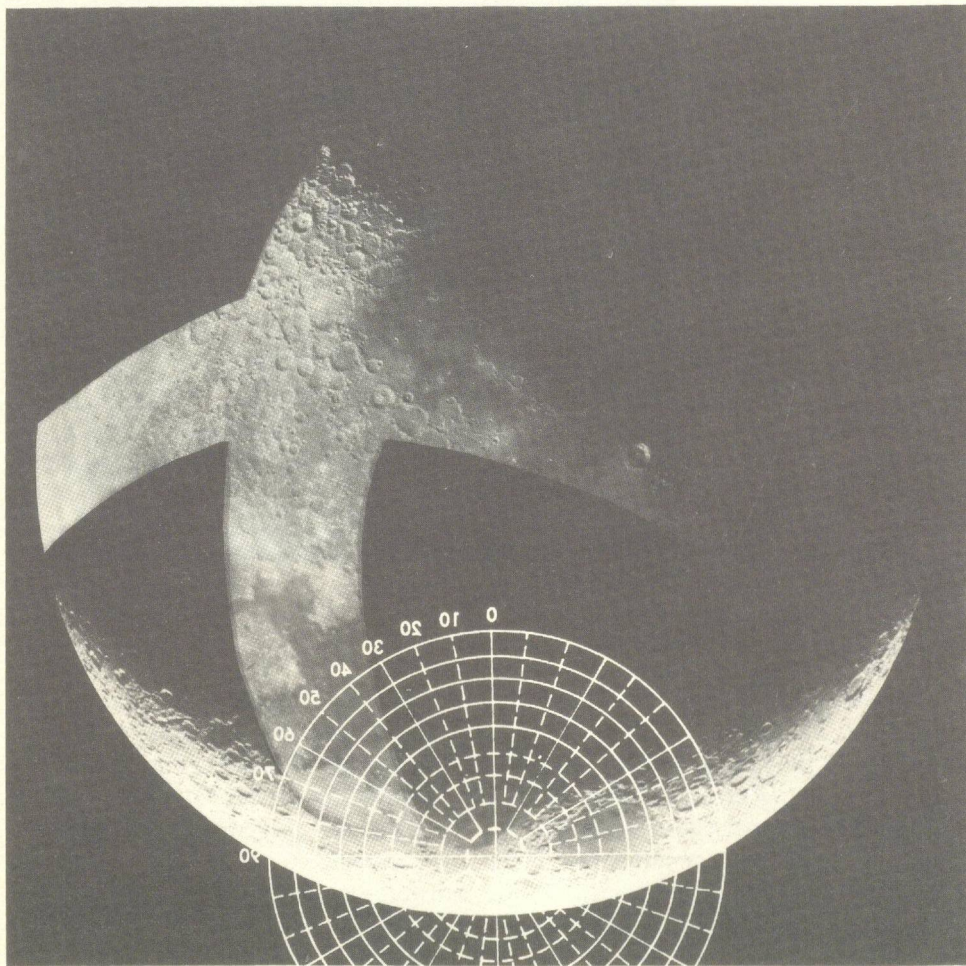
Bausteine für ein solches Universalnetz der neunziger Jahre wurden bereits von Künstlern, Gestaltern im elektronischen Bereich seit den siebziger Jahren geliefert. Ein Beispiel ist das »Living Museum«, das aus der Form der parallelen Galerien in Kanada und der 1976 in Ottawa gegründeten »ANNPAC« (Association of National Non-Profit Artist Centres) hervorging, 1979 vorgestellt. Der zugrundeliegende Gedanke ist, Computer Terminals und Timesharing Computer interaktiv zu benutzen. Diesem Netz wären die über Kanada verstreuten parallelen Galerien und Video-Stationen anzuschließen. Zu den Dienstleistungen gehören eine bessere, schnellere Auswertung der vorhandenen Angebote (Videos, Wanderausstellungen, Zeitschriften, Kataloge, Bücher) und der künstlerisch-experimentelle Einsatz von Computertechnologie durch Künstlerinnen und Künstler. Ein anderes Beispiel, das »Videotex-Art-Netz« (V.A.N.), an der Offenbacher Hochschule von Manfred Eisenbeis und seinem Team entwickelt, wird beim internationalen UNESCO-Seminar ausführlich vorgestellt werden.

\* ISDN – Integrated Services Digital Network

1 Gene Youngblood, Der virtuelle Raum, in: Ausst. kat. Computer Tage Linz, ORF-Videonale, Linz 1986, S. 290

2 Jürgen Claus, Chippkkunst, Ullstein Materialien, Frankfurt, Berlin 1985, S. 123 und Ausst. kat. ars electronica, Linz 1986, S. 291ff.

Adolf Luther „Kosmische Installation“.



# Mit Seitenblick auf die Digitale

Eine Nachlese zum 4. Film- und Video-Treff in der HfG

Ursula Lücking

12

»Die Filmer waren an der HfG immer die kleinen Rumwusler im Keller. Sie haben nie was zu sagen gehabt. Jetzt kann man nicht mehr so leichtfertig mit ihnen umgehen. Auch Grafiker haben sich Filme angeschaut, und einige waren begeistert über die Gestaltung unseres Programmheftes«. So formuliert ein Student das innerbetriebliche Resumée zum 4. Film- und Video-Treff, der in diesem Jahr an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach/M. stattfand. Aus allen Bundesländern und Westberlin reisten Studentinnen und Studenten an; sie brachten rund 150 Filmrollen und Videokassetten mit, um sich gegenseitig ihre Produktionen aus dem Zeitraum '86/87 vorzuführen. In Seminaren und Diskussionen besprachen sie ihre Ausbildungssituation und dachten über zukünftige Arbeitsmöglichkeiten nach.

## Bilderleuchten

Die trübnassen Junitage eigneten sich ganz besonders, um morgens, mittags und abends Filme anzuschauen. Spiel- und Dokumentarfilme, Experimental- und Zeichentrick-Arbeiten, Videoclips und Werbespots wurden gezeigt, unabhängig davon, ob sie von den Schulen oder als persönlicher Beitrag eingereicht waren. Eine Vorauswahl fand nicht statt. Die Macher erhielten von vielen Leuten Reaktionen auf den eigenen Film, und sie konnten sich intensiv mit den Möglichkeiten und Theorien anderer Filmklassen auseinandersetzen. Hier liegen auch die Spannungen, die Stimulationen und die Chancen solcher Veranstaltungen.

Den Offenbacher Organisatoren ist dieses Arbeitstreffen schon fast zu einem kleinen Festival geraten. Es sollte allerdings keine Gegenveranstaltung zu Oberhausen, Duisburg oder sonstwo sein. Helmut Herbst, Filmprofessor der HfG, bemerkt, daß ein Teil dieser Filme schon den deutschen Kurzfilm repräsentiere. Hochgestimmt fügt er hinzu: »Die Festivals bekämen kaum noch ein vernünftiges deutsches Programm zusammen – ohne diese Studentenfilme. Da haben die Studenten eine Aufgabe übernommen, die wir in den Sechziger Jahren als unabhängige Filmemacher angefangen haben.«

Die filmpolitischen Entwürfe der Oberhausener sind bereits Geschichte. Zur Erinnerung, vielleicht auch zur Anregung,

seien noch einmal die wesentlichen Punkte aufgeführt, um die es dem »Jungen deutschen Film« 1962 ging:

Der Kurzfilm als natürliches Experimentierfeld des Spielfilms –

Der freizügige Zugang, auch für Begabte aus anderen Berufen, zur Herstellung eines Films. Allerdings sollte jeder Regisseur auch über eigene Produktionsmittel verfügen. Die wirtschaftliche Unabhängigkeit war beabsichtigt, nicht die Subvention.

Und schließlich wollte man Einrichtungen für Forschung und Entwicklung als geistige Zentren des deutschen Films.–

Großzügig ausgelegt, könnten die Film- und Video-Treffs ein Ansatz für die Kommunikation, wie sie im letzten Punkt angesprochen wurde, sein. Die Bemerkung von Helmut Herbst verweist auf eine Zeit des politisch-ästhetischen Engagements, und markiert damit auch die Unterschiede – zumindest zur Generation der heute in der Ausbildung befindlichen Jungfilmer –, wenn man die in Offenbach vorgeführten Beispiele für typisch halten darf.

Ökologie, Gift- und Geldaffären, Tschernobyl und andere gesellschaftlich brisante Ereignisse aus der Entstehungszeit der Filme und Videos fanden das Interesse der Filmer offenbar nicht.

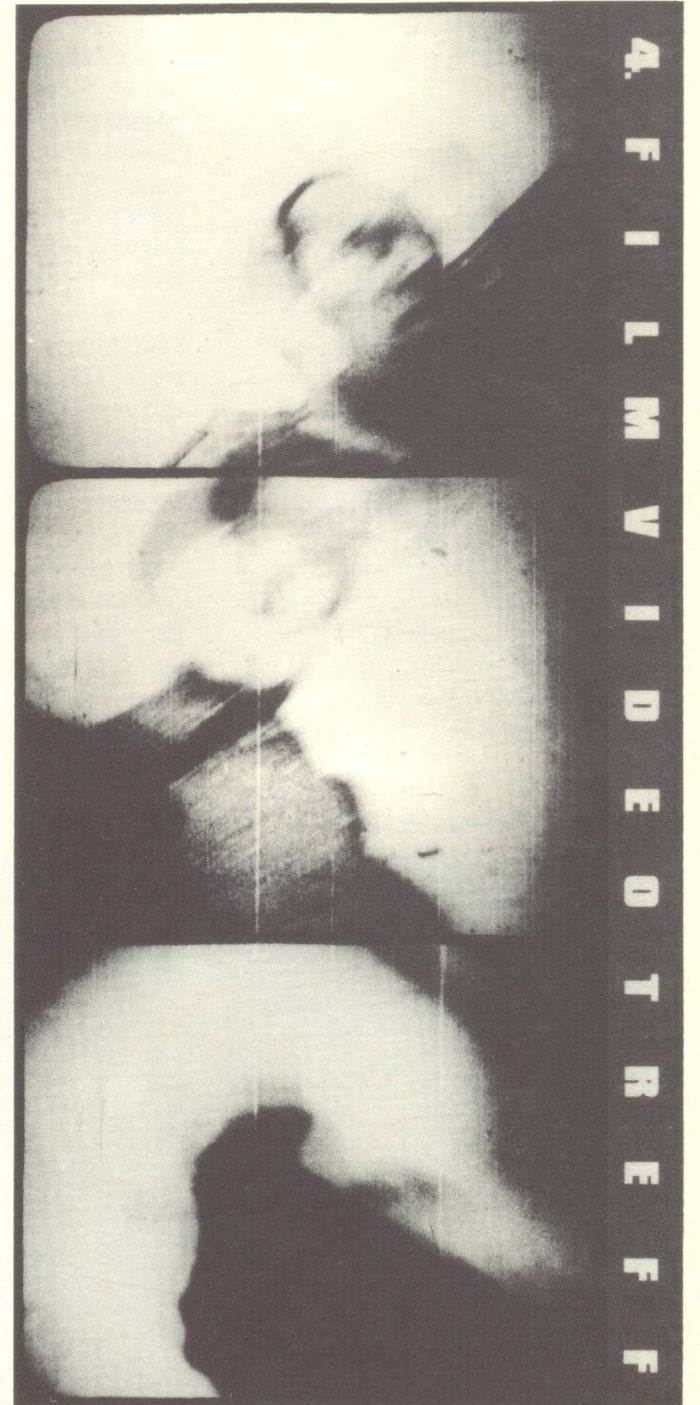
Stattdessen auch in ihren Köpfen und Bildern viel »Zeitgeist«: die »neue Lustigkeit«, romantischer Realismus und natürlich Liebe, Leid und Selbstbespiegelung. Bei genauem Hinsehen verschiebt sich dieser Gesamteindruck und eine Reihe form-inhaltlicher Experimente ziehen die Aufmerksamkeit auf sich. Als Beispiele möchte ich nennen:

»Bump And Bump« von Caspar Stracke (Braunschweig), »Zwischenlandung« von Thomas Bartels und Lubós Jelinek (Braunschweig), »Das wahre Wesen einer Frau« von Claudia Schillinger (Bremen), »3x3« von Ullrich Aselmann (Hamburg), »Frogger« von Norbert Ehlers (Hamburg), »Malerei« von Peter Vrana (Kassel), »Quadratisch, praktisch, gut« von Barbara Marheinke (Stuttgart).

Auffallend viele Arbeiten haben mir aus der Offenbacher Produktion gefallen (ein völlig unabhängiges Urteil, habe weder ein persönliches noch ein Arbeits-Verhältnis an der HfG). Von Kirsten Bullinger »Findling« und »Guten Abend«, vom Ansatz und der Idee her »Die Brille der

Pandora« von Heissa Jürgens und Stephan Weber, und »Requiem« von Christian Saal. Filmkunst von Thomas Mank mit »Triptychon«. Gleichwertig dazu die Videoarbeit »Instamatic stories« von Michael Saup. Solides Handwerk und einen wichtigen Lernprozeß weist die Gemeinschaftsproduktion der HfG-Filmklasse »Szenen aus Woyzeck« aus.

Bei den hier genannten Produktionen handelt es sich überwiegend um 16 mm-Filme. Das entspricht nicht dem Gesamtprogramm, da war das Verhältnis Film/Video ziemlich ausgewogen. Aber es hat sicher damit zu tun, daß die Überlegungen und Vorbereitungen, mit dem teuren Material Film zu arbeiten, intensiver und konzentrierter ausfallen. Das billigere,



beliebig beispielbare Videoband kann (muß nicht!) zu Oberflächlichkeiten verführen.

»Die Fragen, die zu Kunst und Gesellschaft entstehen, müssen mit unverwechselbaren Filmen beantwortet werden,« schreibt Helmut Herbst im Programmheft. Danach befragt, ob er solche Filme in der vorgeführten Produktion gefunden habe, antwortet er mehr ausweichend und perspektivisch: »Die Ausbildungszeit sei etwas sehr Kostbares, in der die Studenten ihren Standort erst bestimmen müssen«. Er favorisiert ein Ausbildungskonzept, das experimentelle und narrative Filme, Werbefilme und Clips einbezieht. Die HfG ist für ihn ein Ort, dessen »historisch gewachsene Struktur gegenüber den herkömmlichen Kunstakademien den Vorteil hat, daß sie fachübergreifende Ausbildungseinheiten anbieten kann, die sich auf verschiedene Werkstätten und eine entfaltete künstlerische Praxis stützen. Gerade der am Widerstand der klassischen Träger-Medien Geschulte kann mit den neuen trägerlosen Medien schöpferisch umgehen. Er hat sein Denken an Arbeitsprinzipien und nicht an Gebrauchsanweisungen geschult. Eine Neuorientierung des Fachbereichs Visuelle Kommunikation müßte das Ineinandergreifen der einzelnen Disziplinen in fachübergreifenden Ausbildungseinheiten noch intensiver betreiben.«

Ganz konkret plant Helmut Herbst im »Schloß« ein Videolabor einzurichten. Die Planstelle für den Dozenten, der auch den Trickfilm-Bereich der HfG übernehmen soll, gibt es noch nicht. Mit der Kombination Trickfilm, Zeichenfilm, Videotrick und Computergrafik sieht der Filmprofessor: »eine ganz große Chance, wieder innovativ mit Produkten zu wirken.« Das entspricht auch seiner Hauptforderung, nicht die Studenten der »Wirtschaft« anzupassen, sondern mit Produkten der Studenten auf die »Wirtschaft« Einfluß zu nehmen.

## Schöne neue HfG

Extrapolationen von Helmut Herbst

Daß es unter Studierenden keine Chancengleichheit gibt, wurde beim 4. Film- und Video-Treff offenkundig. Die Kulturhoheiten der Länder regeln auch die Frage des Geldes und damit, wie gut eine Kunst-, Gesamt- oder Fachhochschule mit Personal und Geräten ausgestattet ist. Ein Beispiel: wenn die Offenbacher »Kellerkinder« mit ihrer Minimalausstattung im Film- und Videobereich den Vergleich mit den Hochschulabsolventen aus der Filmstadt München antreten, dann sind sie unübersehbar schlechter dran. Dazu paßt, daß die Hessen geradezu Auswanderungswünsche ins Bayernland verspürten, als sie erfuhren, die Münchner erhielten für einen Vordiplomfilm rund 5000 Mark und für ihren Diplomfilm zwischen 10 000 und 25 000 Mark. Zusätzlich können sie mit den Bavaria-Studios und den Kopierwerken zusammenarbeiten. Die Perfektion ihrer Filme weist den finanziellen Reichtum aus, der – wen wundert's – nicht automatisch zu form-inhaltlicher Originalität, zu Qualität, führt. Die scheint eher vom »stieren Blick« auf's Fernsehen geprägt. (»John« – ein Tatort mit Sozialtouch). In dieser Hinsicht lassen sich die Bedingungen der Studierenden in den deutschen Landen mit denen aus dem Sport vergleichen: hier der »Amateur-Status«, dort der gesponsorte »Halbprofi«.

Insgesamt: einmal mehr zeigt sich, daß die große Apparatur und die splendide finanzielle Ausstattung interessante Arbeiten zwar nicht verhindert, aber eben auch nicht zwangsläufig hervorbringt. Damit wird nicht behauptet, um allen Mißverständnissen vorzubeugen, »small« sei immer schon »beautiful«.

### Digital, analog uns so weiter

»Die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerkes verändert das Verhältnis der Masse zur Kunst«. Und nicht nur dies,

Haben sich vor einigen hundert Jahren Philosophen noch mit der Abgrenzung des Menschen vom Tier beschäftigt, so steht zur Zeit die Abgrenzung des Menschen von der Maschine zur Disputation, von einer Maschine, die das Wunschbild einer künstlichen Intelligenz verwirklichen soll. Die Utopie des Computers ist eine Art intellektueller Zufluchtsort für jene geworden, die sich weder vom Lieben Gott noch vom Vater Marx viel versprechen. Da soll ein Apparat, dem eine eigene Körperlichkeit mit dem Bewußtsein seines Todes fehlt, aus in Bits codierten Informationen einen Sinn konstruieren, der ihn befähigt, Entscheidungen besser und schneller als das menschliche Gehirn zu treffen. Die Propagandisten der »Artificial Intelligence« sind uns bis heute einen schlüssigen Beweis für ihre Thesen schuldig geblieben. Und das ist gut so: Noch darf man ungestraft behaupten, daß Computer aus Prinzip dumm sind. Aber als Hilfsmittel und Prothesen sind sie dem Menschen inzwischen unentbehrlich, und es zeichnet sich die Gefahr ab, daß der Mensch sich umgekehrt dem beschränkten System der Computervelt anpaßt. Muß man sich den Arm abhacken, um Platz für eine wunderschöne schnelle effektive Prothese zu schaffen?

Extrapoliert man die zur Zeit schon arbeitenden Systeme, so ist – bei entsprechendem Kapitaleinsatz – eine Hochschule für Gestaltung denkbar, in deren Mittelpunkt ein Zentralrechner mit riesigen

die Rezeption von Kunst, sondern auch ihre Produktion: »Das reproduzierte Kunstwerk wird in immer steigendem Maße die Reproduktion eines auf Reproduzierbarkeit angelegten Kunstwerkes«. Diese Feststellung Walter Benjamins mag in die Jahre gekommen sein, das Angesprochene: die Wechselwirkung sozialer, technischer und ästhetischer Prozesse, behält gerade im Blick auf die Entwicklung und Verbreitung der sogenannten neuen Medien seine unverminderte Aktualität und ist hinreichend noch gar nicht geklärt. Und so hing die Benjamin'sche These wie ein unsichtbares Transparent über jener open-end-Diskussion während der Film- und Videotage in Offenbach, die dem Verhältnis beider Medien und ihren Entwicklungsperspektiven nachgehen wollte. Helmut Herbst schien Benjamins klassisch gewordenen Aufsatz geradezu zu paraphrasieren, als er den Stand der Dinge umriß: »Die Kunst ist im Augenblick des Eintritts in das Zeitalter ihrer Digitalisierung. Und das ist etwas, was die großen Firmen und die Hersteller von Computern beschäftigt. Das ist zum anderen auch eine ästhetische Frage: wie wird die ästhetische Welt um 1990 aussehen?« Darüber hinaus sei über den pragmatischen Aspekt zu sprechen, nämlich, wie zukünftige Investitionen entschieden werden, wenn sie unabhängig von den Interessen der Kulturbürokratien und der Hersteller bleiben sollen.

Das Podium war gut besetzt: Mechthild Schmidt (Studium der Malerei in Berlin, Beschäftigung mit Video, Erfahrungen in New York erweitert und starkes Engagement für die Computergrafik), Richard Feist und David Larcher (beide leben in New York, beide haben mit Film zu tun, für beide ist der Umgang mit Video selbstverständlich), Uli Reck (Dozent in Basel, Veröffentlichungen über Design-Theorie), Ingo Petzke (Professor an der

Speicherkapazitäten stünde. Angenabelt an diesen Zentralrechner würden ihre verschiedenen Studienswerpunkte theoretische und praktische Arbeiten mit der Hilfe spezialisierter Terminals ausführen. Die schon heute zu beobachtende Tendenz zur Verschmelzung der Systeme wird dann dazu geführt haben, daß Grafiker, Reinzeichner, Setzer, Reprographen, Drucker – vorausgesetzt, es gibt diese Berufsbezeichnungen dann überhaupt noch – an einem einzigen Arbeitsplatz ohne Zwischenträger Entwurf, Satz, Repro etc. bis hin zur fertigen Druckplatte in einem Arbeitsgang herstellen bzw. simulieren. An einem anderen spezialisierten Arbeitsplatz könnten Trick- und Werbefilme, Videoclips, Kurzfilme etc. unter Einbeziehung von real gefilmtem Material synthetisiert werden. Diese Systeme arbeiten bereits, benötigen aber wegen der extrem hohen Speicherkapazitäten für den High-Definition-Bereich noch riesige Investitionssummen. Die Produktgestalter wären mit ihren Terminals dabei. Daß dann auch die Bibliothek und das Archiv der HfG ebenso wie Expertensysteme für CAD, Animation etc. und z. B. auch das Schlüssel- bzw. Schließ-System und die Verwaltung mit ihren Personal- und Gehalts-Listen mit in diesem Rechner stecken werden, ist leicht vorauszusehen.

Doch unten in den Gewölben, wird es da weiterhin jene geben, die mit krakelnder Feder über Lithosteine gebeugt, in Säure- und Chemikalien-

Fachhochschule Würzburg, dort hat er auch die ersten beiden Film- und Video-Treffs organisiert. Er ist Filmemacher und betreibt einen Verleih für Avantgarde-Kino), und Thomas Mank (einer der fünfzig Filmstudenten von der HfG Offenbach.)

Gleich zu Anfang war mit dem Begriff »Digitalisierung« eine glimmende Zündschnur ausgeworfen worden. Während es sich für Reck und Schmidt um eine Verfahrensweise handelt, die als Technik vorhanden, aber »noch keine überzeugenden Ergebnisse liefert«, sieht Herbst darin eine sinnliche Verarmung: »Mit der Digitalisierung geht der Widerstand, der Gegensatz verloren. Es wird sicher so sein, daß in den Neunziger Jahren die Beschäftigung mit 16 mm-Film, mit Repro-Filmen, auch mit Fotografie so ähnlich sein wird, wie uns heute die Leute vorkommen, die mit Lithografie umgehen und diese große Steine durch die Gegend wuchten.« Einer seiner Studenten meint: »Ich habe lieber die Hände im Entwickler, als daß ich den LötKolben halte.« Für Petzke hat das Neue zwei Seiten: »Je avancierter die Videotechnik wird, und das wird sich in der Digitalisierung noch steigern, heißt dies im Endeffekt, totale Abhängigkeit von dem, was die Industrie vorsetzt.« Er sieht den Tag kommen, wo einfach keine Super-8-Filme mehr hergestellt werden. Andererseits freut er sich und ist als Filmemacher dankbar: »Die Digitalisierung wird die erste Möglichkeit überhaupt sein, daß wir künftig Bilder – egal von welchem Medium – abspeichern können.«

»Digital« und »analog« – Uli Reck wollte sich von diesen Reizworten zur Beschreibung der Lage nicht länger fixieren lassen und machte stattdessen auf die sich wandelnden »rezeptionsästhetischen« Perspektiven des Films aufmerksam. Die sieht er, darin inzwischen ja nicht mehr ganz originell, in der Problematik, daß weiterhin Filme für ein Kino als Wahrneh-

dämpfe gehüllt, mit Radierplatten, nostalgischen Repro- und 16-mm-Filmen hantieren – nicht gerade bei Kerzenschein, aber doch bei schlechter Beleuchtung und ebenso schlechtem Leumund? Wir kennen diese Rollenverteilung als ein Hauptmotiv der Science-Fiction-Literatur: Da gibt es die Systemkonformen, die – abgeschottet von der verseuchten Außenwelt –, in riesigen Hochhauskomplexen einem ebenso kontrollierten wie langweiligen Arbeits- und Lebenslauf nachgehen, – und draußen in der verstrahlten Wüste die Freien, die dort ihr kurzes wildes Leben leben.

In der Tat werden sehr bald die sogenannten trägerlosen computergesteuerten Entwurfs- und Produktionsprozesse nicht nur die Printmedien beherrschen. Ihnen gegenüber ist der klassische künstlerische Prozeß material-bezogen. Bei ihm führt die handwerkliche Auseinandersetzung mit dem Material zur künstlerischen Lösung. Immer wieder gilt es hier, den Widerstand des Trägermaterials niederzuringen. Aus diesem Widerstand des Trägers muß gleichsam der schöpferische Funke herausgeschlagen werden.

mungs- und Kommunikationsort produziert werden, der in der ihnen adäquaten, traditionellen Form gar nicht mehr besteht. Die Kinos werden geschlossen oder verkommen zu Stuben mit vergrößerten Bildschirmen. Filmästhetische »Vorgänge« seien damit gestört. Andererseits ist für Reck aber auch die Frage nach den neuen sozialen Orten, an denen Video-Clips die ihnen entsprechende Verbreitung und Rezeption finden, noch nicht geklärt. Ein Gang durch die einschlägigen Frankfurter Kaufhäuser beispielsweise, in denen die Clips animierend flimmern und tönen, hätte ihn da doch eines besseren belehren können, oder hat er etwa andere Clips im Auge gehabt? Wie dem auch sei: wichtig genug ist der Ansatz, die form-inhaltliche Produktion von Film und Video in den Zusammenhang ihrer sozialen Abspielorte zu stellen, um daraus neue Fragestellungen zu entwickeln.

Leider wurde dieser Aspekt nicht weiter verfolgt – nicht untypisch für den Verlauf der ganzen Diskussion, die, man mag das mit der Komplexität und dem ja auch ein wenig spekulativen Charakter des Themas entschuldigen – besser hätte strukturiert sein können. Sicher wäre es sinnvoll gewesen, der Thematik Film und Video und deren technischen, sozialen und ästhetischen Entwicklungsperspektiven mit einigen vorher ausgearbeiteten Thesen auf die Sprünge zu helfen. Stattdessen sickerte die Diskussion stellenweise kopflos dahin. Zu häufig wurde über mehrere Punkte gleichzeitig geredet: Etwa über Video als Imitation der Filmkunst; die (Un-)Freiheit der Macher gegenüber der Industrie usw.. Und wie zur eigenen Besänftigung erinnerte man sich daran, daß das Aufkommen eines neuen technischen Mediums wie der Fotografie die Malerei etwa zwar tiefgreifend erschüttert aber doch nicht erledigt sondern deren Weiterentwicklung inspiriert habe, ebenso wie das Kino das Theater nicht überflüssig habe werden lassen.

Im Plenum zeigte man sich denn auch mehrheitlich an den neuen Medien interessiert, um sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Dem wurde vom Podium entgegengehalten, Studium und Ausbildung seien nicht dasselbe, und das bedeute – nicht nur aus Kostengründen –, den Zwang zu meiden, immer das nur technisch Neueste auch gleich nachzuvollziehen.

Immerhin interessant war in diesem Zusammenhang die Erwähnung des New Yorker Beispiels, das Studenten ermöglicht, in einigen Großbetrieben nach Geschäftsschluß oder an Wochenenden die Computer für experimentelle Arbeiten zu nutzen.

Der Unterscheidung von Studium und Ausbildung war jenseits solch erwägenswerter Beispiele die eher grundsätzliche Frage nach einem sich gerade mit dem Hochschulstatus verknüpfenden Konzept abzuhören, wie denn Bildung und Ausbildung sinnvoll auszubalancieren seien. In der Tat können sich ja Zielkonflikte zwischen reflexions- und phantasieorien-

tierter, geistig-sinnlicher Persönlichkeitsbildung, für eine Kunsthochschule wie für innovative Arbeiten unverzichtbar, und Ausbildung im Sinne der Vermittlung unmittelbar berufspraktischer Qualifikationen ergeben. In welchem Verhältnis beides stehen müßte, wäre im Zusammenhang mit den neuen Medien und Technologien erneut gründlich zu überdenken.

Daß auch die Thematisierung dieses Punktes eher bruchstückhaft und unübersichtlich blieb, sei noch einmal mit der Unübersichtlichkeit der Sache entschuldigt. Und so liegt denn der Wert der gesamten Diskussionsveranstaltung wohl in erster Linie darin, ein zweifellos brisantes Themenfeld, der Vergleich zum Minenfeld drängt sich auf, den hochschulinternen Überlegungen zunächst einmal eröffnet, abgesteckt und sondiert zu haben, um einige präzisere Fragestellungen zu entwerfen. Das wäre schon etwas, wenn sich daraus tatsächlich Klärungsprozesse, Positions- und Zielbestimmungen für das Studium ergeben.

Dies ist dringend geboten, wenn die Hochschulen gesellschaftlich mitreden und gestalten wollen. Die Würfel sind allemal gefallen. Politiker, Industrielle, Intendanten haben aus unterschiedlichen und auf glückliche Weise dann auch wieder zusammenspielenden Gründen die Film- und Fernsehindustrie als zentralen Kultursektor im Zeitalter der elektronischen Massenmedien längst entdeckt. Wie die Künstler mit dieser flimmernden Welt und ihren Geldgebern eines Tages kooperieren sollen/wollen, muß dringend auf der Höhe der gesellschaftlichen Entwicklung erörtert werden. Der 5. Film- und Videotreff 1988 in Hamburg wird dazu Gelegenheit bieten. 1988 hat die Europäische Gemeinschaft zum »Europäischen Jahr für Film und Fernsehen« gekürt. Es ist also keine Zeit zu verlieren.

#### Beim 4. VFilmtreff 1987 wurden folgende Filme mit Materialpreisen bedacht:

- »Am Lauf der Welt« von Roland Mayer  
3 Rollen VNF
- »Der Dialog«, »Todespendel« von Mark Feuerstake  
2 Rollen VNF
- »Bump And Bump« von Caspar Stracke  
2 Rollen VNF  
je eine Rolle VNF:
- »Dschun-gel und nicht Tigerbalsam« von Björn Melhus
- »Abkratzen und Teetrinken« von Susanne Fränzel
- »Die genaue Dosis an Wirklichem« von Holger Neu
- »Frühstück mit Manfred« von Hans-Georg Andres und Michaela Krützen
- »Das Ei« von Hans-Georg Andres und Elmar Goerden
- »Kopferbrechstücke« von Martin Hansen
- »Das wahre Wesen einer Frau« von Claudia Schillinger
- »Zum Abgewöhnen« von Jürgen Roth
- »Zeno« von Jörg Schwerdt
- »Musicshow« von Johannes Fluhr
- »Installation« von Markus Ambach



## 4. FILM UND VIDEOTREFF 17.-20. 6. 1987

4. Treffen der Film- und Videostudenten an Kunst-, Fach-, Gesamthochschulen und Filmakademien  
Hochschule für Gestaltung Offenbach/Main  
unter der Schirmherrschaft der Hessischen Ministerin für Wissenschaft und Kunst und der Intendanten des Hessischen Rundfunks  
Schwerpunktthema: Das Verhältnis von Film und Video in der Ausbildung  
35 mm, 16 mm, VHS, Laserdisc, Longlight-Band, Installationen, Performances  
Materialstipendien für die 5. besten Filme  
Filmsammelwoche 27. April 1987  
Filmsammelwoche 4. Mai 1987  
Organisation: c/o Hochschule für Gestaltung, Schulstraße 31, 6050 Offenbach, Tel. 069/2003237

# Ästhetische Realität – wirklich wirklich?

Dietrich Mathy

»Wirklichkeit ist eben nicht schon ohne weiteres, sondern nur unter ganz bestimmten Voraussetzungen wirklich.«  
(A. Fabri)<sup>1</sup>

Die unterm Aspekt ästhetischen Interesses gestellte Frage »Was heißt: Abbildung der Realität?« scheint auf den ersten Blick trivial. Sie ist es nicht. Ihre äußerste Komplexität rührt daher, daß in ihr zwei hochdifferenzierte Theoreme zueinander in Beziehung treten: das Problem der Mimesis und der Begriff der Realität. Für das hier riskierte Gedankenexperiment sei es einmal erlaubt, die Frage drastisch zu reduzieren. Ausgeklammert bleiben soll das Problemfeld des Mimetischen, jenes Theorem von der Nachahmung, das sich in die Sachverhalte Darstellung und Ausdruck, Spiegelung, Abbildung, Kopie und Wiederholung, Angleichung und Verähnlichung, Imitation und Identifikation gliedern ließe. Außer Betracht bleiben soll der Scheincharakter der Kunst, ihr von Platon über Nietzsche bis in jüngste Theorie transportiertes Skandalon der Lüge – das im übrigen in seinem platonischen Kontext vom Idealstaat, dem Staate der Idee nach, sehr wohl mit Adornos Negativitätsthese konvergiert. Übrig bleibt also die Frage »Was heißt Realität?«, wobei einige propädeutische Erwägungen zur Bestimmung eines sinnvollen Gebrauchs dieses Begriffs im Rahmen ästhetischer Theorie intendiert sind. Da der philosophische Begriff seine lebendige Konkretion nur mittels des begrifflich ihm Konträren erfährt, ist zur Klärung dessen, was Realität sei, auch der umgangssprachlich oft äquivok gebrauchte Begriff der Wirklichkeit zu thematisieren.

Realität, abgeleitet von lat. »res« – Ding, Sache –, meint als dies Dinghafte zunächst das ontologische Ansichsein, das Ansichsein also abgesehen von seiner sich aus der Erkenntnisrelation ergebenden Reflektiertheit. Im Unterschied zur Wirklichkeit lassen sich an der Realität Möglichkeit und Notwendigkeit trennen, während in der Wirklichkeit beide ineinsfallen. Realität wird im Wege der Realisierung allem zugestanden, was in der Zeit entstehen kann, was notwendig entstanden ist, besteht und vergeht. Die ontologische Unhintergebarkeit ihres immer schon Gegebenseins und (Wahr)Genom-

menseins – Heidegger spricht in Anspielung auf Kants Beweis der Realität der Außenwelt generell vom »Skandal« solchen Unterfangens<sup>2</sup> – verschiebt den Problemazent von der Faktizität des Realen auf die verschiedenen Qualitäten seines jeweiligen Gegenwärtigseins. Die Erkenntnis der Realität bezieht sich auf ein Ansichseindes, das, um erkannt werden zu können, ins Bewußtsein eintreten muß, als Teilinhalt aber desselben gegenüber dem Erkenntnisakt eine relative Selbständigkeit bewahrt. Das Ansichseiende hat als Angetroffenes den Charakter zuverlässigen Scheinens, zudem eine größere Wichtigkeit als der Bewußtseinsakt, der es antrifft. Daher ist die Erkenntnis ein quasi transzendenter, andere Inhalte überschreitender Akt, der dem Ansichseienden eine spezielle, gegenüber anderen Bewußtseinsinhalten ausgezeichnete Bedeutung verleiht. Vom solchermaßen rational-transzendenten Erkenntnisakt unterschieden werden die sogenannten emotional-transzendenten Akte. Ihre Repräsentanten sind die emotional-rezeptiven Akte, die im Sinne von Erfahren, Erleben, Erleiden, Ertragen das Betroffensein durch die Realität der Widerfahrnisse bekunden; weiterhin die emotional-prospektiven Akte, die in Gestalt von Erwartung, Vorgefühl, Bereitschaft, Gefaßtsein ein Vorbetroffensein von anrückendem Realem belegen; schließlich die emotional-spontanen Akte wie Begehren, Wollen, Tun, Handeln, die – gleichfalls prospektiv – auf ihre Weise die Realitätsgewißheit objektivieren. All diesen Akten, im Alltag zu einem ganzheitlichen Aktgefüge verschmolzen, steht die Gewißheit des Gegebenseins der Realität zentral.

Zielt der Begriff der Realität, vorläufig gesprochen, auf ihren Status als Ansichsein einer bewußtseinsunabhängigen Faktizität, meint Wirklichkeit demgegenüber vorzüglich den Geltungsbereich der bewußtseinsabhängigen Vorstellung des Wirklichseins des Seienden für uns. Wirklichkeit bezeichnet im Sinne der Metaphysik das Sein desjenigen Seienden, dem das Prädikat »wirklich« zukommt, also das Wirklichsein eines Seienden, das, neuthomistisch gewendet und ähnlich dem Sprachgebrauch des späten Schelling, als Wirkliches zum Möglichen sich verhält, wie Akt zu Potenz. Der Terminus stammt von Meister Eckhart, der ihn als Übersetzung von lat. »aktualitas« – Wirksamkeit –

prägte. Im Deutschen erhält der Begriff Wirklichkeit also das zentrale Moment des Wirkens, während Wirklichkeit im Altgriechischen und Römischen mit Wahrheit, im Französischen und Englischen mit Realität identisch ist. Wahrheit differiert zu Wirklichkeit dadurch, daß sie an die Evidenz – nicht an das Wirken – gebunden ist, Realität zu der Wirklichkeit dadurch, daß sie auch das Mögliche umfaßt. Das Wirkliche steht philosophischem Sprachgebrauch gemäß im Gegensatz zum bloß Scheinbaren wie auch zum bloß Möglichen. Ist mehr der Gegensatz zum Scheinbaren intendiert, tritt an die Stelle von Wirklichkeit auch der Ausdruck Realität, ist mehr der Gegensatz zum Möglichen avisiert, kann anstelle von Wirklichkeit auch der Ausdruck Dasein treten – Umstände, die dem häufig äquivoken Gebrauch von Wirklichkeit und Realität Vorschub leisten. Mit dem Versuch moderner Psychologie, verschiedene Geltungsbereiche des Wirklichen voneinander abzugrenzen – eine makrokosmische Wirklichkeit als der Inbegriff einer erlebnis-transzendenten physikalischen Wirklichkeit (1.) von einer mikrokosmischen, die Umwelt und Lebenswelt repräsentierenden Erlebniswirklichkeit, die ihrerseits in die Modi des Angetroffenen (2.) und des Vergegenwärtigten (3.) auseinandertritt – wird demgegenüber der Rahmen erkenntnislogischer Fragestellung verlassen.

Bekanntlich hat Kant den Inbegriff des Seins in doppelter Wendung seiner Kategorietafel transzendentaler Verstandsbegriffe eingefügt: als Realität wie als Dasein im Sinne von Wirklichkeit. Während der Begriff der Realität als eine der Kategorien der Qualität fungiert, gehört der Begriff der Wirklichkeit in Gestalt von Dasein zu den Modal kategorien. Geht Realität, den mathematischen Kategorien zugeordnet, auf Gegenstände der reinen wie auch empirischen Anschauung, ist demgegenüber Wirklichkeit, den dynamischen Kategorien rubriziert, auf die Existenz dieser Gegenstände gerichtet in ihrer Beziehung untereinander oder auf den Verstand. Realität ist eine der Antizipationen der Wahrnehmung, und zwar diejenige, in deren Sphäre die positive Korrespondenz des Wahrgenommenen affirmativ vorausgesetzt ist. Realität im reinen Verstandesbegriff, heißt es bei Kant, ist das, »was einer Empfindung überhaupt korrespondiert; dasjenige also, dessen Begriff an sich selbst ein Sein (in der Zeit) anzeigt«, woraus folgt, daß Realität auch ist, was in der »empirischen Anschauung« der Empfindung korrespondiert.<sup>3</sup> Empirische Realität meint objektive Geltung in Bezug auf alles, was Gegenstand der Sinnlichkeit oder des Verstandes sein kann. Gehört die Kategorie Realität also zu den Antizipationen der Wahrnehmung, fällt die Modal kategorie Wirklichkeit demgegenüber unter die Postulate des empirischen Denkens überhaupt, repräsentiert jenes Postulat, das dem materialen und stofflichen Zusammenhang des assertorischen Urteils zu Grunde liegt. Wirklichkeit ist, sagt Kant, »was mit den

materialen Bedingungen der Erfahrung (der Empfindung) zusammenhängt« – möglich hingegen, was mit den formalen Bedingungen der Erfahrung (der Anschauung und den Begriffen nach) übereinkommt«, notwendig schließlich, »dessen Zusammenhang mit dem Wirklichen nach allgemeinen Bedingungen der Erfahrung bestimmt ist.«<sup>4</sup> Diejenige Wahrnehmung also, die den Stoff zum Begriff liefert, ist der einzige Charakter der Wirklichkeit. Wirklich ist demnach alles, »was mit einer Wahrnehmung nach Gesetzen des empirischen Fortgangs in einem Kontext steht.«<sup>5</sup> Nach Kant ist die Wirklichkeit äußerer Gegenstände ebenso unmittelbar gewiß wie die des Ich, eine Überzeugung, die im Wesentlichen auch Husserl noch teilt.<sup>6</sup> Wirklich im Raum ist alles, was in ihm vorgestellt wird, und umgekehrt ist das in ihm Vorgestellte auch wirklich, nämlich durch empirische Anschauung gegeben.

Auch für Hegels Philosophie ist die Differenz von Realität und Wirklichkeit substantiell. Nicht zwar, als würden beide Begriffe abstrakt voneinander geschieden, was dem Wesen seiner Philosophie zutiefst widerspräche. Gleichwohl tendiert Hegel dazu, Realität, ihres objektiven Gehalts wegen, durch das Moment ihrer Identität zu charakterisieren, wohingegen Wirklichkeit in der eher subjektiv verfaßten Reflexionsgestalt von Einheit auftritt.<sup>7</sup> Realität wird bestimmt als »Identität des Allgemeinen und Besonderen«, sie ist Begriff des identifizierenden Ineinsfassens ihres »Sein-für-Anderes« und ihres Moments »an sich zu sein«, insofern Realität auf den Doppelcharakter des Daseins, »an sich« und »Beziehung auf Anderes« zu sein, geht.<sup>8</sup> Der Idealität in nur leerer Allgemeinheit entgegenzusetzen, meint Realität jene »Qualität, so daß sie unterschieden als seiend gelte«, wie es in Hegels »Logik« heißt, und der unbestimmte Ausdruck Realität heißt überhaupt nichts anderes als das bestimmte Sein.<sup>9</sup> Ist also Realität mehr dem Kriterium der Identität unterstellt, so ist Wirklichkeit demgegenüber wesentlich durch den Begriff der Einheit bezeichnet. Hegel unterstreicht den Modalcharakter des Wirklichen, denn, was wirklich sei, sei möglich, hingegen schließe Möglichkeit die Wirklichkeit nicht in sich, und auch Unwirkliches sei möglich.<sup>10</sup> Das Wirkliche figuriert als »Einheit seiner Möglichkeit und seines Daseins«, als Einheit »des Wesens und der Existenz«, »des Inneren und Äußeren«, »als Wesen, das mit seiner Erscheinung eins ist«, als Einheit »der Allgemeinheit und Besonderheit« qua Notwendigkeit, oder, wie Hegel in der »Enzyklopädie« formuliert, als »die unmittelbar gewordene Einheit des Wesens und der Existenz oder des Inneren und Äußeren.«<sup>11</sup> Dieses Einheitsmoment an der Wirklichkeit ist auch ihren übrigen Bestimmungen zentral. Hegel unterscheidet unter anderem »absolute Wirklichkeit« in ihrer Einheit des Inneren und Äußeren, »reale Wirklichkeit« im Sinne der existierenden Welt und »wahrhafte Wirklichkeit« qua

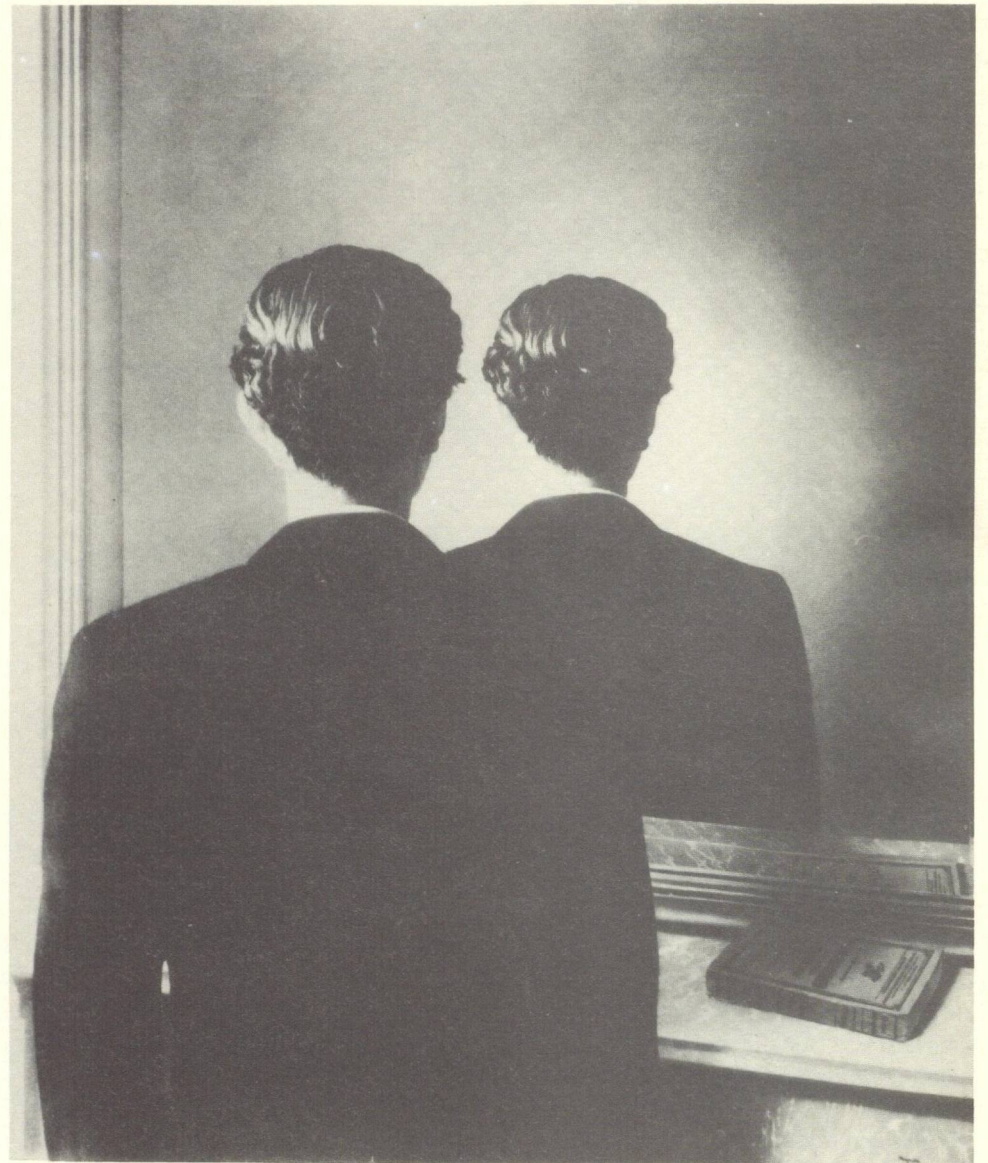
Notwendigkeit; Wirklichkeit überhaupt steht für das »Anundfürsichseiende«, und sie ist dergestalt nach Hegel Ausdruck der Selbstbewegung des Begriffs, insofern etwas Wirklichkeit hat »nur in seinem Begriff«. <sup>12</sup> Unterm Aspekt ihrer Einheit gefaßt ist Wirklichkeit so substantielle Wirklichkeit als die »Möglichkeit der Substanz«, welche das Sein »in seiner eigenen Wesentlichkeit« zum Inhalt hat insofern, wie Hegel in der »Rechtsphilosophie« darlegt, als wirklich das ist, »was wirkt und sich in seinem Anderssein erhält«. <sup>13</sup> Als dies Anderssein für das Bewußtsein ist die Wirklichkeit Gegenstand der Philosophie, deren vornehmstes Ziel nach Hegel darin besteht, den Gedanken mit der Wirklichkeit zu versöhnen, stetiger Erweis zu sein für das unnachgiebig festgehaltene Verdikt, was vernünftig sei, sei wirklich, und was wirklich sei, sei vernünftig. <sup>14</sup>

Nach dem bisher Gesagten ist ersichtlich, daß Kant Realität qualifiziert als das, was in reiner und empirischer Anschauung der Gegenstände im Sinne eines Ansichseins des den Empfindungen Korrespondierenden antizipiert ist, während Wirklichkeit das bezeichnet, was im Sinne des Affiziertwerdens als materiell-stofflicher Zusammenhang der durch die Existenz dieser Gegenstände modalisierten Vorstellung postuliert ist. Die Terminologie Hegels qualifiziert Realität als das bestimmte Sein in seiner Identität von Allgemeinem und Besonderem, von Für-anderes-Sein und Ansichsein, während der Modus der Wirklichkeit – als Notwendigkeit und Substanz, als Anundfürsichsein und Begriff – gefaßt ist in seiner Einheit von Möglichkeit und Dasein, Wesen und Erscheinung, Innerem und Äußerem, Allgemeinem und Besonderem. Von hier aus erschließt sich auch der volle Sinn dessen, was Hegel über das Dasein der Idee im Rahmen seiner »Ästhetik« ausführte: »Alles Existierende hat deshalb nur Wahrheit, insofern es eine Existenz ist der Idee. Denn die Idee ist das allein wahrhaft Wirkliche. Das Erscheinende nämlich ist nicht dadurch schon wahr, daß es inneres und äußeres Dasein hat und überhaupt Realität ist, sondern dadurch allein, daß diese Realität dem Begriff entspricht. Erst dann hat das Dasein Wirklichkeit und Wahrheit. Und zwar Wahrheit nicht etwa in dem subjektiven Sinne, daß eine Existenz meinen Vorstellungen sich gemäß zeige, sondern in der objektiven Bedeutung, daß das Ich oder ein äußerer Gegenstand, Handlung, Begebenheit, Zustand in seiner Wirklichkeit den Begriff selber realisiere. Kommt diese Identität nicht zustande, so ist das Daseiende nur eine Erscheinung, in welcher sich statt des totalen Begriffs nur irgendeine abstrakte Seite derselben objektiviert, welche, insofern sie sich gegen die Totalität und Einheit in sich verselbstständigt, bis zur Entgegensetzung gegen den wahren Begriff verkümmern kann. So ist denn nur die dem Begriff gemäßige Realität eine wahre Realität, und zwar wahr, weil sich in ihr die Idee selber zur Existenz bringt«; und in der Einleitung heißt es zum

Gegensatz von Leben und Kunst hinsichtlich ihrer jeweiligen Wirklichkeit, Realität und Wahrheit: »[...] diese ganze Sphäre der empirischen inneren und äußeren Welt ist nicht die Welt wahrhafter Wirklichkeit, sondern vielmehr in strengerem Sinne als die Kunst ein bloßer Schein und eine härtere Täuschung zu nennen. Erst jenseits der Unmittelbarkeit des Empfindens und der äußerlichen Gegenstände ist die echte Wirklichkeit zu finden. Denn wahrhaft wirklich ist nur das Anundfürsichseiende, das Substantielle der Natur und des Geistes, das sich zwar Gegenwart und Dasein gibt, aber in diesem Dasein das Anundfürsichseiende bleibt und so erst wahrhaft wirklich ist.« <sup>15</sup>

Suggeriert Realität, weil ihr auch das Mögliche inhäriert, der Wirklichkeit gegenüber einen größeren Geltungsbereich, ist hingegen Wirklichkeit in doppeltem Sinne bewußtseinskonstitutiv, konstituiert durchs Bewußtsein und zugleich doch dieses konstituierend. Vom Standpunkt der Einzelwissenschaften und des praktischen Denkens aus erscheinen die Gegenstände teils als solche, die unabhängig von ihrem Vorgestelltwerden existieren als tatsächliche oder reale, teils als solche, deren Wirklichkeit lediglich in ihrem Vorgestelltwerden besteht als ideale. Heißen jene objektiv real, gelten diese als nur subjektiv real, eine Unterscheidung, die erkenntnistheoretisch insofern bedenklich ist, als die für unmittelbar gegeben scheinenden Gegenstände immer bloß Vorgestelltes bilden, also das Seiende unabhängig von den Vorstellungen nicht sich offenbart, weil das Denken sich eben nicht über sich selbst hinaus erstreckt. Gleichwohl kann nicht bestritten werden, daß Wirklichkeit mehr umfaßt als die Prädikation purer Existenz. Wird ein Gegenstand als außerhalb oder innerhalb des Bewußtseins wirklich behauptet, ist er mit all den Bestandteilen und Merkmalen, sowie in all den Beziehungen gemeint, in denen er für das Erkennen steht. Erst so ist jener Körper da und diese Bewegung und mit beiden zugleich der Raum und die Zeit wirklich; und so auch ist das Ich, ist dieses Gefühl oder jener Gemütswechsel zum augenblicklichen Zeitpunkt wirklich.

Für die Auffassung des erkenntnistheoretisch ungeprüften praktischen und einzelwissenschaftlichen Denkens treten die Gegenstände der Sinneswahrnehmung in wiederholten Wahrnehmungen ohne Zutun des Subjekts, ja gegen sein Zutun, also unabhängig von ihm und sogar gegen seinen Willen in seinem Bewußtsein auf. Sie beharren dort in eben dieser Weise, solange die subjektiven Bedingungen der Wahrnehmung, die Position und Erregbarkeit der Sinnesorgane, konstant bleiben. Die Wiederholung ihrer Wahrnehmung erzwingt die Wiederherstellung der subjektiven Bedingungen ihrer früheren Wahrnehmungen. Aus der Art und Weise, wie die Gegenstände der Sinneswahrnehmung mit all ihren inhaltlichen Bestimmungen und in all ihren Beziehungen fürs Erkennen gegeben werden, schließt das Subjekt, daß eben diese Gegenstände unabhängig



»... Ich muß Ihnen mitteilen, daß ich Worte wie »irreal«, »Irrealität«, »imaginär« als unpassend für meine Malerei empfinde. Ich bin weder auf »Imaginäres« noch auf »Irreales« besonders neugierig. Doch geht es mir auch nicht darum, die »Realität« so zu malen, als böte sie sich, mir und den andern einfach so an: vielmehr möchte ich die unmittelbare, die vertrauteste Wirklichkeit so zeigen, daß sie ihre harmlosen – oder auch schrecklichen – Züge verliert und sich schließlich als Mysterium offenbart. So verstanden, hat die Realität nichts »Irreales« und nichts »Imaginäres«...«

René Magritte in einem Brief an Volker Kahmen – 13. August 1964



von ihrem Vorgestelltwerden wirksam sind. Kausales Denken jedoch ist nicht auf die Wirklichkeit der Gegenstände der Sinneswahrnehmung eingeschränkt. Unter Voraussetzung der Wirkung der Gegenstände erfährt sich im praktischen Denken das Ich als gegenwirkend und leidend, als rezeptiv. Das Ich findet sich als wirklich vor dadurch, daß es sich selbst als wirksam, als Teil jener Wechselwirkung anerkennt, die alles Wirkliche als solches charakterisiert, nämlich als Einheit seiner jeweiligen Wirkungsquanten und ihres qualitativen Wirkens.

Wirklich sind demnach, vorläufig formuliert, diejenigen Gegenstände, die das Subjekt als wirksam erschließt; real hingegen diejenigen, die eine von seinem Zutun unabhängige, selbständige Wirksamkeit besitzen, wie die Objekte der Außenwelt und das ihnen konfrontierte Subjekt selber, das sich als wollend, nicht aber als durch seinen Willen sich selbst setzend erfährt; ideal schließlich diejenigen, denen lediglich eine Wirksamkeit innerhalb des Bewußtseins zuzuschreiben ist.<sup>16</sup> Die Gleichsetzung von Wirklichkeit und Wirken ist folglich nicht ausschließlich auf den Willen gegründet. Die Gegenstände der Sinneswahrnehmung drängen sich in ihrer Wirksamkeit nicht nur gegen, sondern zumeist ohne Willen auf. Das gilt überwiegend auch für Gefühle sowie die repräsentierten Vorstellungsinhalte aller Art, also die Gegenstände des Erinnerns, der Einbildung und der Abstraktion. Auch die durch Kausalschlüsse aus dem Wahrnehmungsbewußtsein abgeleiteten Gegenstände nur möglicher oder *per analogiam* möglicher Wahrnehmung endlich bilden hierin keine Ausnahme. Der Modus des Wirklichen postuliert, den wahrgenommenen oder als Bedingung des Wahrnehmens abgeleiteten Gegenständen etwas zu Grunde zu legen, das sie zum Wirken bringt, das also selbst Ursache und Wirkung ist. Dies Wirksame wird als Kraft gedacht. Das Wesen dieser Kraft, was sie ist und wie sie wirkt, übersteigt die Erkenntnis. Ihrer faktischen und stofflichen Modalität ausgeliefert, muß das Ich ihre Unerkennbarkeit anerkennen. Dagegen begehrte die Frage des alten Schelling auf, warum überhaupt etwas sei und nicht vielmehr nichts. Die Anerkennung der Unerkennbarkeit jener Kraft ist durchs Dasein erzwungen. Nur daß und was sie wirkt, tritt zutage. Sie ist sonach das Transzendente oder Seiende, welches das Denken auf Grund der Erfahrung gemäß der Kausalität fordert, zugleich aber der Erkenntnis auf ewig sich versagt.

»Wirklich sind demnach die Gegenstände, sofern in ihnen das Transscendente, Seiende, Wirksame als Grund liegend gedacht wird. In eben diesem Sinne besitzen sie Existenz. Objektiv wirklich oder real sind diejenigen, denen ein von unserem Bewußtsein unabhängiges Wirksames, Transscendentes oder Seiendes zu Grunde liegt; subjektiv wirklich oder ideal diejenigen, die von dem Transscendenten abhängig sind, das der Wirklichkeit unseres vorstellenden Subjek-

tes zu Grunde liegt. Wenn wir demnach von einem Gegenstand sagen, daß er Realität habe oder von unserem Bewußtsein unabhängig wirklich sei, also etwa als kausales Objekt, als Körper oder Ich, existiere, so ist das logische Subjekt dieses Urteils nicht der Gegenstand selbst mit seinen Inhaltsbestimmungen und den Beziehungen, in denen er für unser Erkennen steht, sondern vielmehr das Transscendente, das als die Seinsgrundlage dieses Gegenstandes von unserem Denken postuliert wird, also in ihm, jenem Gegenstande, sich für unser Erkennen darstellt. Alle Gegenstände sind demnach, sofern ihnen Wirklichkeit oder Existenz zugeschrieben wird, auf das Transscendente bezogen, die realen auf das von uns unabhängige Transscendente, die idealen – »dieses Gefühl, diese Einbildung, dieser dynamische Hintergrund meiner abstrakten Vorstellung existiert« – auf das Transscendente, das unserem eigenen Subjekt zu Grunde liegt.«<sup>17</sup>

Wird die Differenz der Begriffe Realität und Wirklichkeit in ihren hier skizzierten Spezifizierungen auf die ästhetische Theorie übertragen, so läßt sich zeigen, daß im Zusammenhang von Kunst und gesellschaftlicher Realität die Realität der Kunst in ihrer Antithese zur außerästhetischen Realität in den Blick gerät, wobei die Negativität der Kunst, soweit sie gesellschaftliche Realität zum Gegenstand hat, als Reflex auf diese Realität selber sich zu erkennen gibt; unterm Aspekt des Wirklichen hingegen wird evident, daß Kunst als ästhetische Wirklichkeit des real Unwirklichen Gestalt annimmt, und indem sie diese Rolle, »Wirklichkeit des Unwirklichen« zu sein, auf sich nimmt, das »Sein des Nichtseienden«, die »Vergegenständlichung des Ungegenständlichen« zur Erscheinung bringt.<sup>18</sup>

Auch und gerade in innerästhetischen Beziehungen ist die Differenz beider Begriffe relevant. Die ästhetisch geformte Realität eines Romans etwa ist etwas anderes als das, was in ihr und an ihr zur Wirklichkeit kommt. Zeichen und Text, Erzähler und Erzähltes, Ereignisse und Schauplätze, Haupt- und Nebenfiguren, Autor und Leser – sie alle haben hinsichtlich dieses einen ästhetischen Gebildes ihre je eigene Realität, haben ihre je eigene Wirklichkeit. Epische Subjektivität, real die Bedingung des Stoffs für die Form liefernd, erhebt sich zu wirklicher Gestalt erst in der Reflexion auf das reflexive Verfaßtsein der Beziehung von Erzähler und Erzähltem, von Personen und Handlungen. So sind innerhalb der Ästhetik Inhalt und Gehalt gesondert. Dem widerfährt sein Recht in Hegels Einsicht, das Artefakt sei Vorstellung einer Vorstellung. Die ästhetische Realität eines Gedichts gewinnt bewußte Gestalt innerhalb der Wirklichkeit jenes lyrischen Subjekts, das in dieser sich ausspricht so, als wolle das Gedicht selber »ich« sagen. Die ästhetische Realität eines Dramas erreicht Wirklichkeit für die dramatischen Subjekte kraft Handlung der Akteure. Was für die Dichtung gilt, gilt einmal mehr auch für

alle übrigen Sparten der Kunst. Die Realität dieser Töne und Pausen ist etwas anderes als die Wirklichkeit der Tonbeziehungen jener Melodie, die sie bilden; die Realität dieser Linien und Farben etwas anderes als jene Wirklichkeit, der sie zum Bild verhelfen; diese Realität von Material und Volumina etwas anderes als die Wirklichkeit, in der sie durch ihre Form zur Plastizität jener Skulptur vereinigt sind. Gleiches gilt für den Tanz, die Photographie, den Film. Die Realität dieser Geste ist etwas anderes als die Wirklichkeit, die sie anzeigt. Wenn eine Portraitphotographie unähnlich ist den Zügen des portraitierten Gesichts, ist die Realität dieser Lichter und Schatten für diesen Augenblick zum Moment einer Wirklichkeit geronnen, die der Wirklichkeit jener Person nicht entspricht.<sup>19</sup> Wer die Umwandlung filmischer Wirklichkeit studieren möchte, schaue einmal mehr Sergej Eisenstein.

Interpretation der Artefakte wird unter solchem Blick nachschaffende Transformation ästhetischer Realität in ästhetische Wirklichkeit. Zwar ist gerade die Kunst auf Grund ihres Scheinhaften hervorragendes Medium der Konvergenz beider Begriffe, aber die Einsicht in solche Konvergenz hätte eine zu sein, die durch Differenzierungen angereichert wäre, entsprungen dem Versuch, der Diskretheit beider Begriffe standzuhalten. Daß Kunst eine Realität *sui generis* sei, besagt wenig über den Status, den der Begriff Realität hier einnimmt. Daß Kunst eine andere Wirklichkeit meint, erhebt sich nur dann über die Phrase, wenn bestimmt wird, was ästhetische Wirklichkeit heißt.

1 A. Fabri: *Dialog über Kunst und Wirklichkeit. Variationen, Essays*, Wiesbaden 1959, S. 85.

2 Cf. M. Heidegger: *Sein und Zeit*, Tübingen 12/1972, S. 205 (§43 a7).

3 I. Kant: *Kritik der reinen Vernunft*, ed. I. Heide- mann, Stuttgart 1966, S. 218 (B182), S. 245 (B209).

4 a.a.O., S. 296 (B265/6). Vgl. *Kritik der Urteilskraft*, ed. G. Lehmann, Stuttgart 1963, S. 382 ff (§76).

5 *Kritik der reinen Vernunft*, a.a.O., S. 537 (B521). Zur Problematik des Kantischen Kategorialsystems vgl. D. Mathy: *Poesie und Chaos. Zur anarchistischen Komponente der frühromantischen Ästhetik*, München 1984, S. 24 ff.

6\* Vgl. E. Husserl: *Logische Untersuchungen*, 2. Bd. II. Tl., *Elemente einer phänomenologischen Aufklärung der Erkenntnis*, Tübingen 4/1968 S. 222 ff (Beilage §1 ff).

7 Cf. G. W. F. Hegel: *Werke in zwanzig Bdn.*, ed. E. Moldenhauer u. K. M. Michel, Ffm 1969 ff, Bd. 5, S. 94.

8 Cf. a.a.O., Bd. 2, S. 521; Bd. 4, S. 13 u. S. 167.

9 a.a.O., Bd. 5, S. 165, S. 118 u. Bd. 6, S. 466.

10 Cf. a.a.O., Bd. 4, S. 99.

11 a.a.O., S. 20; Bd. 6, S. 186 u. S. 16; Bd. 7, S. 428 f; Bd. 8, S. 279.

12 Cf. a.a.O., Bd. 6, S. 208, Bd. 7, S. 429; Bd. 13, S. 22, Bd. 3, S. 27, Bd. 5, S. 44.

13 a.a.O., Bd. 4, S. 180, Bd. 17, S. 420, Bd. 7, S. 173.

14 Cf. a.a.O., Bd. 20, S. 398 u. S. 455, Bd. 7, S. 24 u. Bd. 8, S. 47.

15 a.a.O., Bd. 13, S. 150 f u. S. 22.

16 Cf. B. Erdmann: *Logik Bd. I, Logische Elementarlehre*, Halle 2/1907, S. 138.

17 a.a.O., S. 139 f.

18 Cf. Th. W. Adorno: *Ästhetische Theorie*, *Gesammelte Schriften* Bd. 7, FfM 1970. Vgl. bes. S. 15 ff, S. 35 f, S. 133 f, S. 199 f, S. 384 f, S. 417 f, S. 424 f, S. 92 f, S. 128 f, S. 258 f.

19 Zum Problem der Ähnlichkeit des Bildes vgl. M. Black: *Wie stellen Bilder dar?*; E. H. Gombrich, J. Hochberg, M. Black: *Kunst, Wahrnehmung, Wirklichkeit* (1972), FfM 1977, S. 115 ff.

# Bilder einer Ausbildung

Aus dem Studienschwerpunkt »Bühnenbild«

Klaus Gelhaar

18

Es hat sich Einiges getan im Studienschwerpunkt »Bühnenbild«. Vier Projekte sind in den letzten vier Semestern verwirklicht worden: »Leonce und Lena« nach Büchner, »Die Geschichte vom Soldaten« von Strawinsky und zwei Jacques-Offenbach-Einakter. Dabei sind jeweils symptomatische Theatersituationen entstanden. Im Wechsel mit solchen Arbeiten, die auf dem Papier blieben oder es bis zum Modell brachten, hat es Projekte auch sonst gegeben, aber doch nicht in derartiger Dichte, nicht so komplex und unterschiedlich im Blick auf Arbeitsinhalte und -abläufe, auf institutionelle, personelle und organisatorische Zusammenhänge. Und schließlich haben wir versucht, bei der Arbeit am Bühnenbild, beim Erfinden und »Umsetzen« von Ideen, für uns neue Vorgehensweisen zu erproben.

Im ersten Projekt zu »Leonce und Lena« haben wir uns mit experimentellen Formen des Bühnenbildes beschäftigt. Für »Die Geschichte vom Soldaten« entwickelten wir zusammen mit Schauspielern, einem Musiker und einem Regisseur im neuen Probenraum der HfG Theaterformen, die das Spiel der Darsteller aus Bühnenbildnerischen Mitteln herausentwickelten oder doch zumindest stark beeinflussten. Bei den beiden Offenbach-einaktigen »Ba-Ta-Clan« und »Die Damen von der Markthalle« haben zwei Bühnenbildstudentinnen »traditionell« wie eben an den Theatern üblich, alleinverantwortlich die gesamte Ausstattung übernommen.

Vor uns liegt die Beschäftigung mit »Romeo und Julia« von Shakespeare. Dabei wollen wir versuchen, experimentelle Formen der Bühnenbildgestaltung und schauspielerische Regiearbeit zu verbinden. Es erscheint sinnvoll, all die Aktivitäten festzuhalten, um sie und die mit ihnen verbundenen Absichten, Ergebnisse und Erfahrungen allen direkt und indirekt Beteiligten (oder Betroffenen) im Bewußtsein zu halten, und um Außenstehenden zu zeigen, was im Studienschwerpunkt »Bühnenbild« geschieht. Gemeint ist auch der Theaterbetrieb, den das von uns Erprobte vielleicht anregen kann.

Die hier mosaikartig zusammengesetzten Überlegungen, Situationsbeschreibungen, Berichte und Vorführungen von Arbeitsabläufen und -ergebnissen

stellen eine Momentaufnahme von Art, Gewichtung und Zusammen- oder auch Widerspiel der verschiedenen Aspekte des Ausbildungskonzeptes dar. Da treffen sich traditionelle und experimentelle Theater- bzw. Bühnenbildarbeit, theoretische Auseinandersetzung und künstlerisch-gestalterisches Handeln, die freie Entfaltung der (Bühnen-)Bildidee und die eingespielten, zu Sachzwängen verhärteten Regeln des Theaterbetriebes.

## »Leonce und Lena« – ein Modellfall

### Ausgangslage

Im Frühjahr 1986 wurden in der Schirn Frankfurt und im Stadel zwei für uns sehr wichtige Ausstellungen gezeigt: »Die Maler und das Theater des 20. Jahrhunderts« und »Raumkonzepte«. Beide Ausstellungen führten Ansätze zu Bühnenbildideen jenseits des Theateralltags vor, die von Malern, Bildhauern, Architekten und Performancekünstlern konzipiert waren. Das war für uns schon deswegen interessant, weil viele Kritiker der Theaterszene meinen, daß im Bühnenbildbereich nur von den »freien« Künstlern wirkliche Innovationen ausgehen. Darüber hinaus ließen sich an dem Material dieser Ausstellungen viele grundsätzliche Fragen erörtern: wie »frei« kann ein Bühnenbildner arbeiten? Wie sinnvoll ist es im Hochschulbereich, ohne Rücksicht auf das Theaterstück als Ganzes sich einem Teil des Textes zu nähern oder ihm gar Ideen von Außen aufzupfropfen? Wie gebunden an die literarische Vorlage muß die Arbeit des Bühnenbildners sein? Illustriert er oder fügt er dem Stück durch seine Arbeit eine neue Dimension hinzu? Achim Freyer, Leiter der Bühnenbildklasse an der HdK Berlin und wohl der wichtigste Bühnenbildner in der BRD heute, scheint es in einem allerdings erweiterten Sinn fast ausschließlich um die »neue Dimension« zu gehen. Er bildet seine Studenten nur im experimentellen Bereich aus. Als Begründung führt er an: er könne nicht wissen, wie in 10 bis 15 Jahren Bühnenbilder gemacht werden. Diese Aussage kann für die Ausbildung der Bühnenbildner an der HfG, die sich der angewandten Kunst verpflichtet hat, nicht maßgebend sein.

Die Verpflichtung zum »Angewandten« bedeutet auch hier das Experiment, aber immer bezogen auf etwas, das man mit dem spezifisch »Theaterhaften« des Theaters umschreiben könnte. Auf einer anderen Ebene bedeutet es die Untersuchung und Erprobung des reinen Spiels der Formen und die genaue Beachtung der jeweiligen Eigenart der Texte durch die Dechiffrierung ihrer Metaphersprache. Denn nicht jedes Stück eignet sich für den radikal formalen Umgang. Die Geschichte des zeitgenössischen Theaters kennt viele Beispiele sowohl dafür, durch willkürliche Adaption aus dem Bereich der freien Künste das spezifisch »Theaterhafte« des Theaters völlig zuzuschütten, wie auch dafür, es wirklich neu zu formulieren. Zu nennen wäre etwa: die »Flachbühne« des späten Stanislavsky, auf der die Darsteller nur vor einem gemalten Prospekt agierten; die Schauspielmaschinen der russischen Konstruktivisten; Oskar Schlemmers Raumuntersuchungen; schließlich die völlige Marionettisierung des Schauspielers in El Lissitzky's Modell für »Sieg über die Sonne« von Majakowsky, wie sie in der Ausstellung in der Schirn gezeigt wurden.

Alle Versuche regen an, sich mit den speziellen Gestaltungsmitteln des Bühnenbildners zu beschäftigen. Unser Bemühen ist es aber, zwischen den extremen Positionen eines radikal ästhetischen Ansatzes und dem sog. Regie-, Dramaturgie- oder Schauspielertheater Verbindungen herzustellen. Um Versuche in dieser Richtung zu machen, entschieden wir uns für Georg Büchners »Leonce und Lena«.

Dramaturgisch betreut wurde die Arbeit von Dr. Hans-Thies Lehmann. Er ist Assistenzprofessor am Institut für angewandte Theaterwissenschaften der Justus-Liebig-Universität in Giessen.

### Textur

»Leonce und Lena« ist zunächst natürlich eine beißende Satire auf die politischen Verhältnisse der Büchner-Zeit. Daher haben wir uns dem Stück durch die Diskussion seiner historischen und soziologischen Bezüge genähert. Aber es gibt auch eine Ebene des ästhetischen Diskurses, der uns bei diesem Projekt aus oben erwähnten Gründen besonders interessierte. Die Figuren des Stückes begreifen sich als literarische Schöpfungen auf und aus Papier. Die ästhetische Produktion selbst wird thematisiert. Wie nun die Eigenart des Textes erfassen? Wir wählten eine Vorgehensweise, die den Text als ein Gewebe bestimmt, in dem Bilder und Ideen zusammentreten und aufspannende Weise miteinander kommunizieren. Metaphern verknüpfen sich zu einem Netz, das das Stück beziehungsreich zusammenhält. Das Aufsuchen dieser Metaphern macht die Struktur des Stückes sichtbar. Für den Bühnenbildner ist gerade diese Methode sehr interessant, weil sie ihn davor bewahrt, sich in vordergründiger Illustration oder in der Erwägung der Abfolge der Orte zu verheddern.

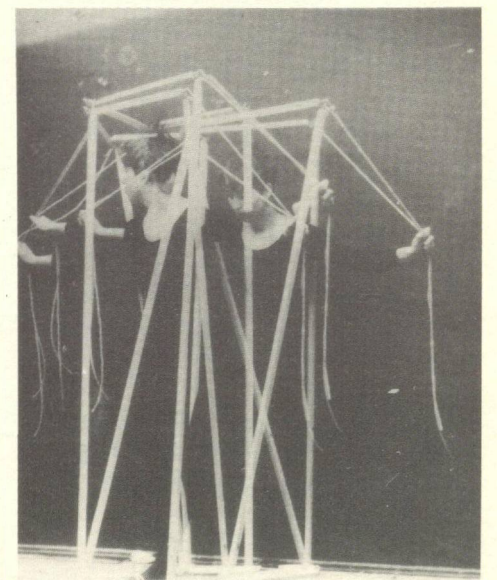
### Szenen

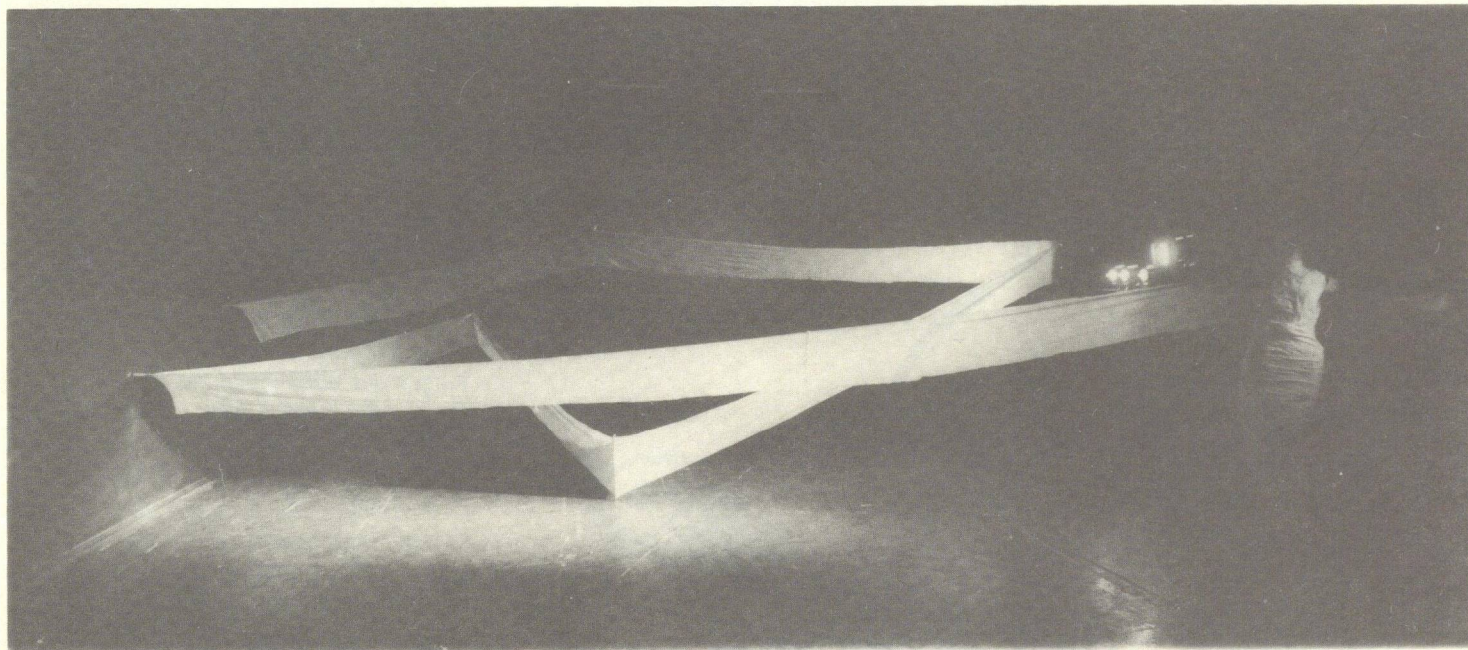
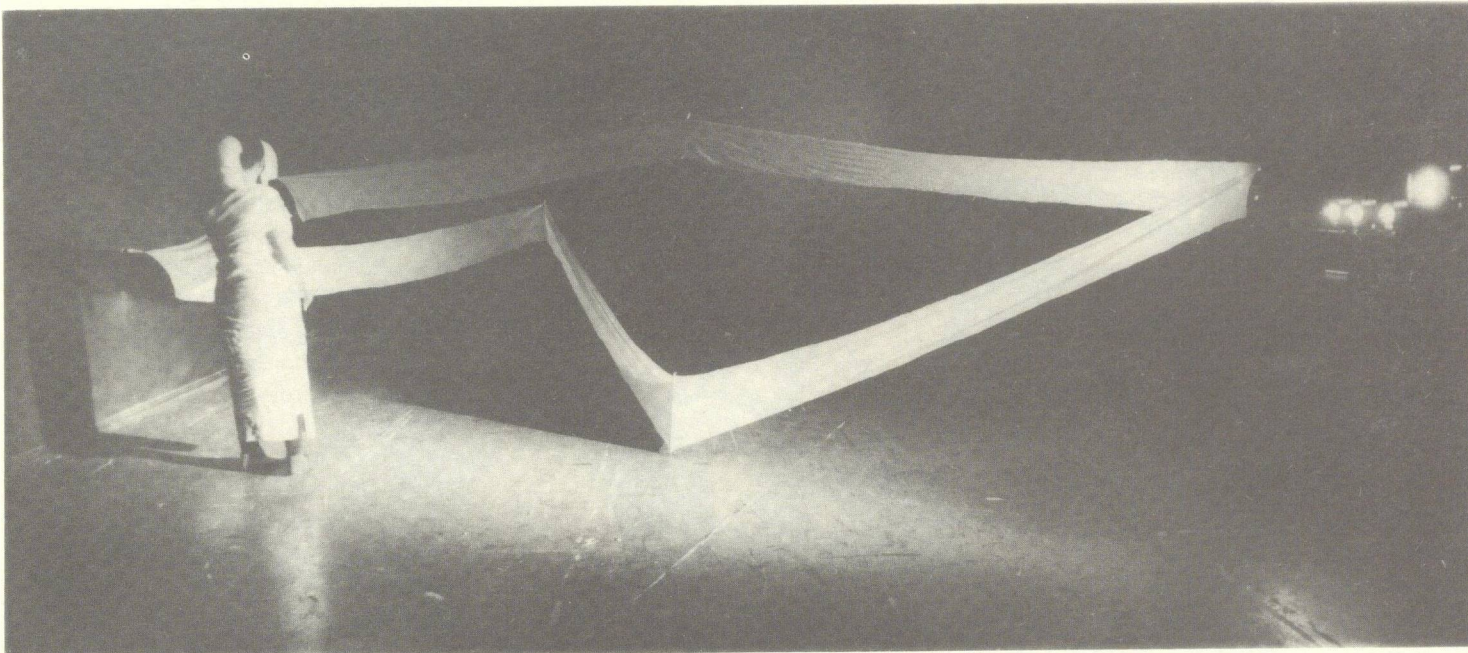
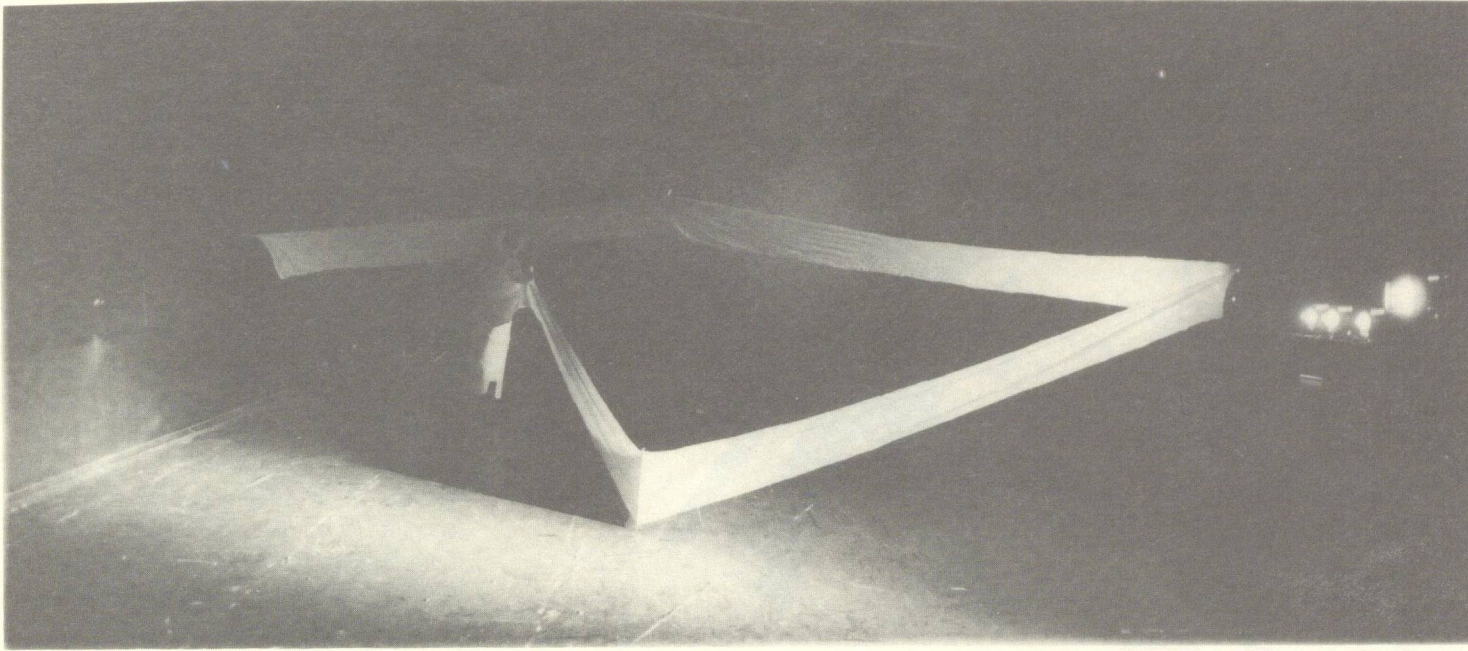
Hier einige Beispiele, die die Arbeit am Text, die Dechiffrierung seiner Metaphern und die Übersetzung in szenische Darstellungen illustrieren. Für »Leonce und Lena« charakteristische Metaphern sind: Rahmen – Spiegel – Maske – Garten – Reise – Zeit – Langeweile – Marionette...

Die Frage nach dem Rahmen ist in jeder künstlerischen Auseinandersetzung wichtig. Ob es das Blatt Papier ist, auf dem gearbeitet wird, oder ob ein Fundstück als »ready made« zur Kunst erklärt wird, ob der Bühnenbildner für eine Rahmenbühne im Portal seinen Entwurf konzipiert: der Rahmen ist die Begrenzung seiner Vorstellung. Der Rahmen bedeutet Einengung, Begrenzung oder Gefängnis. Durch ihn bekommen Dinge aber auch ihren Sinn oder eine besondere Bedeutung. Der Rahmen in der Landschaft etwa ist der Garten. Das Sich-Erfahren als Person in einem Spiegel ist das Finden der Identität durch das Einrahmen. »Leonce und Lena« besteht, so könnte man sagen, nur aus Rahmen, Hüllen und Schalen. Im Rahmen ist ein Rahmen für einen Rahmen usw. Was übrig bleibt ist nichts. So war es konsequent, daß Peter Ruch seine performance »Rahmenbedingungen« nannte. Der Körper von Leonce wurde durch vorüberziehende Rechtecke in einem Lauffrospekt in Einzelteile zerlegt, was u.a. der zergliedernden Neigung Leonce' entsprach. Conny Gärtner erfand für Leonce in ihrer szenischen Darstellung, die sie »weg mit dem Tag« nannte, ein aus Stangen bestehendes Denkgebäude, das ihm einerseits Schutz wie in einem Schneckenhaus bietet, aber auch eine Behinderung seines Fortkommens bedeutet. Noch ein Beispiel: der Garten. Er ist künstlich geschaffene Natur. Ein Zwischenreich. Er kann Irrgarten sein wie ein Spiegelkabinett, in dem man seine Identität verliert, oder er kann der Garten Eden sein.

Neben dem Aufspüren des Metaphernnetzes bestand die Aufgabe für die Studenten darin, im Stück das eigene Thema zu finden, denn der persönliche Zugang motiviert erst die Arbeit. Hier boten sich neue Möglichkeiten durch die Zusammenarbeit mit Vincenzo Baviera, an der HfG seinerzeit zuständig für plastisches Gestalten. Seine Methode, durch körperliche Erfahrung im Tanz und in der Bewegung das eigene Thema zu finden, akzentuierte im übrigen noch den experimentellen und »freien« Ansatz der Arbeit.

Conni Gärtner „Weg mit dem Tag“,  
szenische Darstellung zu „Leonce und Lena“  
von Georg Büchner.  
Foto: Antonius Saal (Doppelbelichtung).





Anja Müller „Die Reise“, szenische Darstellung zu „Leonce und Lena“ von Georg Büchner.  
Foto: Antonius Saal.

## Alles in allem

Zusammenfassend läßt sich über das von uns erprobte Herangehen an »Leonce und Lena« sagen:

1. Das Entwickeln von Miniaturformen der theatralischen Gestaltung und der Verzicht auf den Entwurf der szenischen Abfolge eines ganzen Stückes befreit die Studenten von den üblichen Sachzwängen des Theaterbetriebes wie sie durch genaue Terminierung, technische Möglichkeiten, Einhaltung des Finanzplanes und verwaltungstechnische Verzögerungen entstehen. Der Entwurf für ein ganzes Stück drängt sie allzuleicht ins vordergründige Funktionsdenken für den Ablauf eines Theaterabends, ohne die inhaltliche Fragestellung als das Wichtigere der Arbeit zu sehen.

2. Die ausgiebige theoretische Auseinandersetzung mit dem Stück hat die szenische Phantasie nicht nur nicht verschüttet, sondern Wege, Bilder zu finden oder überhaupt sinnlich-realisierbare Theaterformen zu entwickeln, erst eröffnet.

3. Bei den szenischen Miniaturformen erfahren die Studenten sich selbst als den Maßstab ihrer eigenen Arbeit. Der Zwang zum ökonomischen Umgang mit den eigenen Kräften führte sie zur Konzentration auf das Wesentliche. Technische Improvisation, die wegen fehlender Werkstätten notwendig war, reduzierte die Möglichkeiten auf ganz einfache Mittel. Abgesehen davon, daß eine bessere technische Ausbildung in den vorhandenen Werkstätten wünschenswert wäre, zeigt sich auch hier schon ein neuer Weg, unabhängig von den großen Apparaten der Theaterbetriebe, seine Vorstellungen zu realisieren.

4. Die Entdeckung des eigenen Körpers als Ausdrucksmittel öffnet neue Quellen schöpferischer Phantasie.

Alles in allem haben wir also eine Reihe wichtiger Erfahrungen und Erkenntnisse gewonnen, auch diese: Ein bekannter Theaterregisseur, der von den acht szenischen Darstellungen zu »Leonce und Lena« begeistert war, stellte sich nach der Vorstellung die Frage, ob wohl seine Schauspieler jemals mit dieser Art, an Theater heranzugehen, etwas anfangen könnten: Möglichkeiten und Grenzen experimentierender Arbeit. Sie ist so unverzichtbar wie schwierig, denn sie fordert, darin der Arbeit des »freien« Künstlers vergleichbar, eine ganz eigene Art des Denkens, eine unerschütterlich konsequente Haltung oder Lebenseinstellung. Ihre Fragestellungen sind jenseits jeder Absicherung durch Systematik, Methodik oder Didaktik. Sie fordert völlige Konzentration, permanente Reflexion, Einsatz aller verfügbaren persönlichen Mittel und kompromißlose Risikobereitschaft. Nur so wird sich der künstlerisch-experimentell orientierte Bühnenbildner durchsetzen. Wieviele Studenten sind dazu in der Lage?

## »Die Geschichte vom Soldaten« oder: welch ein Theater

### Produktion

Bei der Produktion »Die Geschichte vom Soldaten« haben wir Theater direkt in die HfG geholt und damit auch den alltäglichen Theaterwahnsinn: Das Arbeiten rund um die Uhr und all die atavistischen Arbeitsmethoden und Verhaltensweisen, die Tränen, Frust, Begeisterung, Glück und Enttäuschung in sich bergen. Die HfG sei keine Theaterhochschule, werden Manche sagen. Aber ist Bühnenbild nur ein weiteres Betätigungsfeld für Grafiker? Wenn überhaupt Theater, dann nicht nur ein Zipfelchen davon für ein paar Studenten, sondern »totales« Theater, jedenfalls zeitweise, um eine Ahnung von dem zu vermitteln, worauf sich Mancher einläßt.

Also verpflichteten wir Jürgen Tamchina, einen renommierten Regisseur, der an vielen großen Häusern gearbeitet hat, an die Hochschule. Auf dem Programm: Ursprüngliche Theaterformen und zwei Projekte, nämlich von Strawinsky/Ramuz »Die Geschichte vom Soldaten« und Shakespeare »Romeo und Julia«.

Beim Strawinsky-Projekt hatten wir die Möglichkeit, in der HfG für ein professionelles Theater die Ausstattung zu übernehmen und mit vier Schauspielern ursprüngliche Theaterformen zu erproben und zu erleben. Mit dem noch vor uns liegenden Shakespares-Projekt wollen wir, aufbauend auf den bisherigen Erfahrungen und Ergebnissen der Arbeit an »Leonce und Lena« die Entdeckung anderer szenischer Phantasie weitertreiben. Dabei hoffen wir, Theaterformen zu finden, die ohne professionelle Schauspieler von den Bühnenbildnern mit ihren eigenen Mitteln in einer szenischen Darstellung realisiert werden können. Wir hören die Zweifler jetzt schon fragen: Sollen die Bühnenbildstudenten auch noch lernen, zu schauspielern oder Regie zu führen? Ist es nicht wichtiger, sie kümmern sich um ihre eigentliche Aufgabe: Räume und Bildideen zu bestimmten Stücken zu entwickeln, arbeitsteilig, wie am Theater üblich, im stillen Kämmerlein zu arbeiten? Wir werden sehen.

Erst einmal ist zu berichten von der »Geschichte vom Soldaten«. Nicht nur, daß die Bühnenbildner einen für sie unverzichtbaren Einblick in die Arbeit eines Regisseurs bekamen, es ergaben sich in der Zusammenarbeit mit Jürgen Tamchina auch eine ganze Reihe wichtiger Neuerungen, wie sie am Theater – noch? – nicht praktiziert werden, die aber entscheidend sind für neu einschlagende Wege in der Ausbildung. Schon das allmorgendliche Körpertraining gehörte dazu. Es ist wohl nicht zu spekulativ zu behaupten, daß es die studentische Entwurfsarbeit beeinflusst hat. Tatsache ist, daß die Entwurfsarbeit nicht unbedingt »besser« im herkömmlichen Sinn, aber doch von ganz eigener

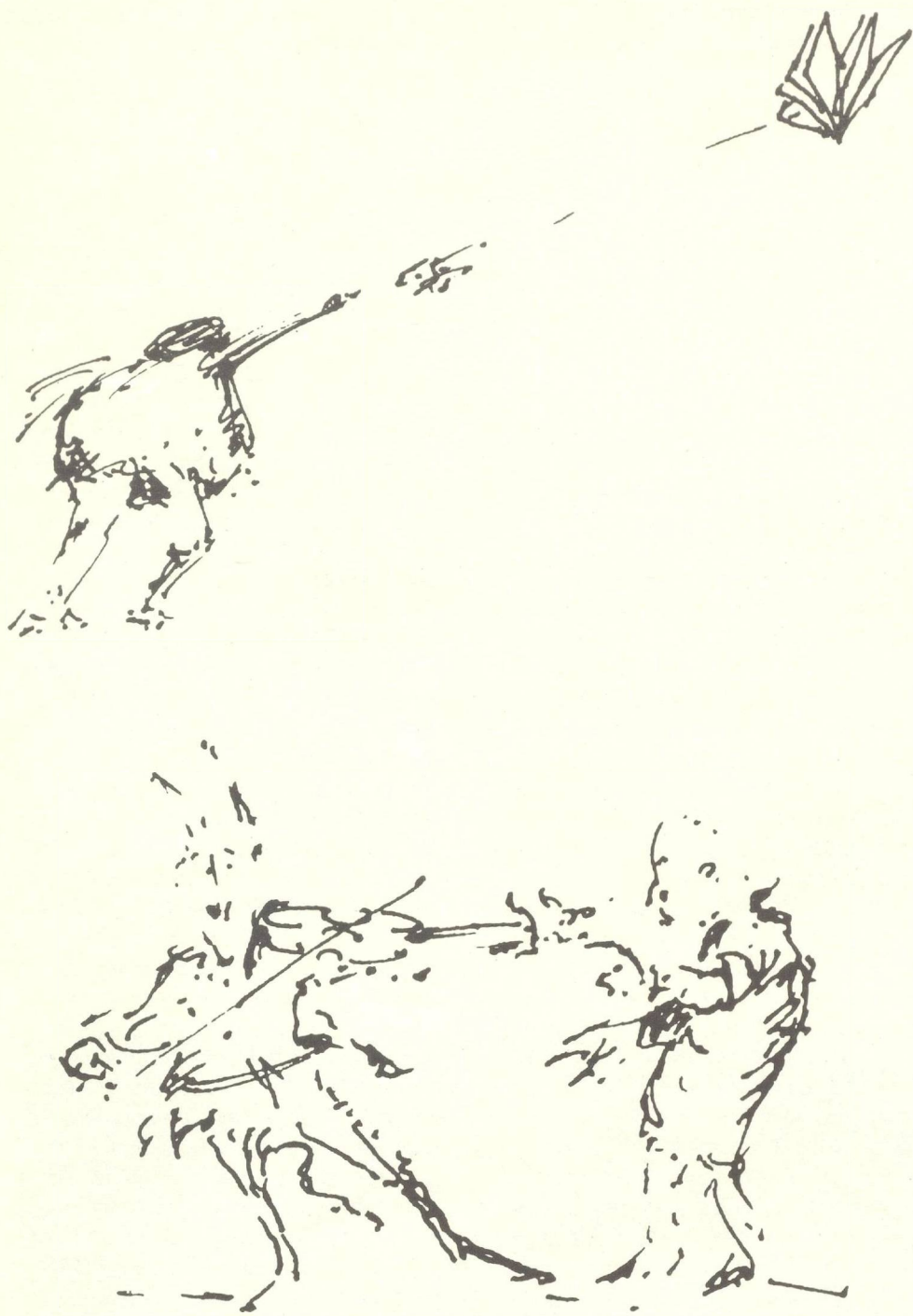


Illustrationen zu „Die Geschichte vom Soldaten“,  
von Doris Müller für ihren Trickfilm.

Qualität war. Auch das Kennenlernen und Ausprobieren bestimmter Stanislavsky-Übungen für Schauspieler führte die Studenten auf unkonventionelle Wege. Hauptsache aber war, daß sie während der täglichen Proben mit dem Regisseur und den Schauspielern direkt eingebunden waren in die szenische Gestaltung der Situationen und Themen des Stückes.

Gerade dies ist ein Umstand, der im normalen Theaterbetrieb nicht vorkommt. Die Tatsache, daß die Entwurfsarbeit der Studenten erst zum Zeitpunkt der Proben begann, war eine einmalige und wichtige Sache. Am Theater macht der Bühnenbildner weit vor Probenbeginn seinen Entwurf fertig. Er ist an den Proben meistens nur dann beteiligt, wenn etwas mit seiner Raumvorstellung nicht funktioniert. Das hat zur Folge, daß die Räume unter Umständen wie an die Regiearbeit angeklatscht wirken, und die Schauspieler sich durch die ganzen Proben hindurch mühen, ein Verhältnis zum Raum zu gewinnen. Überdies ist der Raum meistens erst kurz vor der Premiere fertig, so daß die mühsam erarbeiteten Differenzierungen im Zusammenspiel der Darsteller verloren gehen. Unsere Arbeitsweise ermöglichte den Entwurf direkt in Abhängigkeit vom Geschehen während der Proben. Erst nach ihrem Abschluß stellten wir in einem wahren Marathon alles her, was vorher ausgedacht wurde. Die neue von uns erprobte Methode hat natürlich Folgen für das Selbstverständnis der Arbeit eines Bühnenbildners. Diese neue Form der Zusammenarbeit mag manchem Bühnenbildner, nicht nur wegen der Probleme mit der Technik wie ein Horrorgemälde vorkommen, denn er muß kommunizieren. Er kann seine Ideen nur im Zusammenspiel entwickeln. Er muß raus aus der schützenden Isolation des »Stillen Kämmerleins«. Er muß offen und klar seine Vorstellungen darlegen lernen, die Entwicklung und Änderung der Ideen bewußt zu erleben. Hier können sich Formen der künstlerischen Zusammenarbeit und Mitbestimmung entwickeln, die am Schauspiel Frankfurt in den siebziger Jahren versucht wurden und ihren Sinn hatten.

Welche Folgen hat diese neue Arbeitsweise für die ästhetischen Vorstellungen des Bühnenbildners? Zunächst eine Beschreibung des üblichen Wegs. Da der Entwurf normalerweise vor den Proben fertig sein muß, konzentriert sich der Bühnenbildner nicht auf die eigentliche Entstehungsphase einer Theaterproduktion, die Proben mit den Schauspielern, sondern auf die theoretischen Grundlagen des Stückes und den Raum des Theaters, in dem das Stück stattfinden soll. Er baut anhand der Grundrisse des Theaters Modelle, macht sich Gedanken über die Begrenzung des Raumes und sucht seine »Chiffre« für das Stück. Er geht dabei eher von außen an Stück und Raum heran, mehr wie ein Architekt oder ein Plastiker, der die Raum-»Gestaltung« als deidimensionale Komposition versteht, als von den Darstellern, die letztenendes das Thema des Stückes transportieren. Im besten Fall



Illustrationen zu „Die Geschichte vom Soldaten“,  
von Tobias Borries, entstanden im Kurs  
Buchgestaltung/Buchillustration.

funktionieren die Überlegungen, die er mit dem Regisseur zusammen hatte, und Schauspieler und Regisseur fühlen sich wohl in seinem »Gebilde« oder nehmen die Eigenart des Raumentwurfes, wenn sie stark ist, zum Anlaß, etwas Eigenes, Starkes dagegenzusetzen. Viele Bühnenbildner arbeiten so. Es ist die logische Folge des vorzeitigen Beginns seiner Arbeit, ohne die Beteiligung der Akteure und ohne die Eigendynamik der Probenentwicklung. Das es so ist, hat etwas mit den berühmten Sachzwängen wie der technischen und finanziellen Planung zu tun. Die neue Situation beim Strawinsky-Projekt konzentrierte die Bühnenbildner sofort auf die detaillierten Vorgänge bei den Schauspielern. Es war ein konkretes szenisch-inhaltliches Denken gefordert, ohne vorerst an den Umraum zu denken. Kleine Formen wurden entwickelt, die das Spiel der Darsteller ganz extrem beeinflussten. Durch die körperliche Erfahrung und durch den engen Kontakt mit den Schauspielern entstanden eine Fülle von szenischen Miniaturen.

„Unsere Arbeitsweise entsprach aber auch der Struktur von »Die Geschichte vom Soldaten«, einer »Antioper«, die sich collageartig zusammensetzt und bewußt mit Brüchen arbeitet. In einer Kritik zu unserer Produktion hieß es: »... etwa vierzig Studenten produzierten mit kargen Mitteln eine vitale Fülle von Bildideen, Masken, Kostümen, Objekten, Fotos, Film und Trickfilm, Buchillustration, Plakat usw. – die Fülle der Einfälle endet nicht auf der Bühne, sondern setzt sich in einer reichhaltigen Ausstellung im Foyer fort...« Die Miniaturen wurden collageartig zusammengesetzt, die Divergenz der Stile bewußt in Kauf genommen. Die Frage nach dem Zusammenhalt durch den Umraum wurde ersetzt durch die Qualität der Einzelideen.

Nicht dekorative Versatzstücke, die mehr oder weniger für sich sprechen oder im Raum beziehungslos herumstehen, sondern der unbedingte Bezug zur eigenen Person oder zum Darsteller macht die Qualität der Arbeit aus.

Studenten, die derart in die Regie einbezogen sind, werden das kulissenhafte Auftrumpfen eines »erschlagenden« Gesamteindrucks gern einem klugen inhaltlichen und womöglich reduzierten Einsatz ihrer Mittel opfern.

Das haben sie übrigens auch hier getan. Der entstandene Eindruck der Fülle ist eher eine Täuschung. Denn es waren immerhin 40 Studenten an der Arbeit. Daran gemessen könnte man fast umgekehrt formulieren: Vierzig Studenten arbeiten zwei Monate daran, die Bühne endlich leer zu räumen. Die leere Bühne ist für manche Produktion der schwer zu verstehende Endpunkt der Gestaltung. Der Bühnenbildner will ja etwas auf die Beine stellen, aber »nichts« zu machen, kann unter Umständen die einzig richtige Entscheidung sein, um den Kern des Stückes zu treffen.

## Gruppenprozesse

Und dann die Gruppenprozesse, wenn 17 Bühnenbildner und 23 andere Gestalter für ein Theaterstück arbeiten. Sie sind nicht der unwichtigste Erfahrungswert kollektiver Entwurfsarbeit.

Mit welcher Brutalität haben sich die Studenten gegenseitig die Ideen weggeschlagen. Nach der anfänglichen Euphorie, die das gemeinsame Bewegungstraining auslöste, wurde uns sehr schnell die Problematik der angestrebten Arbeitsweise klar. Für jeden drängten sich Fragen auf: Wieviel Verantwortung für das Ganze kann ich übernehmen? Die Arbeit, die ich nicht mache, erledigt kein anderer. Wieweit kann ich mich einlassen? Ist die Arbeit des Anderen besser? Wo sind meine Grenzen? Wie reduziert muß ich arbeiten, um zu überzeugen? Es ist ein Kanon von Fragen, der in konzentrierter Form bei Alleinverantwortung für ein ganzes Stück später immer wieder auftritt. Einige haben die Chance gesehen, sich selbst kennenzulernen, andere zogen sich frustriert zurück.

Hier war es wichtiger, hellhörig zu sein für die Qualität und Eigenartigkeit des Anderen und nicht die eigenen Ideen, koste es was es wolle, durchzusetzen. Konkurrenzdenken verstellt auch den liebevollen Blick für den eigenen Wert und macht es überhaupt schwer weiterzukommen.

Eingefleischte Individualisten mögen gedacht haben: laßt uns in Ruhe mit diesem psychologischen Kram. Wir wollen Ergebnisse haben. Leute, die dem Druck nicht standhalten, interessieren uns nicht. Wie arm, wie kurzsichtig!

Arbeit am Theater heißt nicht, einsame Entscheidungen zu fällen. Es geht eher darum, Fragen zu stellen als Antworten zu geben. Letztenendes geht es im Studium um Persönlichkeitsfindung (und nicht nur um die Vermittlung x-beliebig anwendbarer Systeme). Niemand wird sich entwickeln, wenn er nicht die Qualitäten des anderen sieht und akzeptiert. Kollektive Arbeit hat für die spätere Theaterpraxis allemal einen Sinn. Sicher kann gute Organisation und genaue Kompetenzverteilung helfen, Konflikte zu vermeiden. Aber letztenendes geht es im Entwurfsprozess für die Bühne darum, offen zu sein für die Vorstellung anderer, ohne die eigene Identität zu verlieren.

## Gelsenkirchen, den 16. ...

Ein echtes Kontrastprogramm zu den »schönen« theoretischen und praktischen Erfahrungen beim »Leonce und Lena«-Projekt erlebten die Studenten in den Endproben zu »Die Geschichte vom Soldaten«, dem Gemeinschaftsprojekt HfG/ Musiktheater im Revier Gelsenkirchen.

Gelsenkirchen, den 16. Juni, Kleines Haus 10.00 Uhr. Die zweite Beleuchtungsprobe für »Die Geschichte vom Soldaten« nimmt ihren düsteren Lauf. Von den zwei Beleuchtern, die eingeteilt sind, meldet sich am Morgen einer krank. Der andere stürzt von einem Podest ab und schlägt sich an der Kante einer Eisenplatte den Kehlkopf auf. Zitternd am Leib und mit »gequälter« Stimme ist er dennoch bereit, mit halber Kraft im Stellwerk den Computer zu bedienen, die 65 Scheinwerfer, von denen natürlich nur die Hälfte brauchbar sind, umzurichten, sie einzufärben, evtl. auszutauschen, neue Leitungen zu legen. Der angeschlagene Beleuchter hetzt mit halber Kraft vom Computer auf die Galerien rechts, dann links, in den Schnürboden, auf die Portalbrücke, an die Türme, auf Zuschauerbrücke 1 und dann auf die 2, wieder zurück auf die Leiter, runter, einen Apparat an der Rampe installieren, nein zwei, Apparat 16 auf Position 35, neue Nummern eintippen, nochmal rechts, links, vorn, hinten, oben, unten. Der Beleuchtungsmeister liegt derweil unten im Zuschauerraum hinter seinem Pult auf dem Rücken: er hat Nasenbluten. Er stößt hinterm Taschentuch die Anweisungen in das verkrampft in die Höhe gehaltene Mikrofon. 17 Studenten starren teils fasziniert, teils fassungslos auf diese apokalyptische Szenerie. Theater? Ja, Stadttheater! Im Großen Haus nebenan probieren in vollem Pomp »Die Meistersinger«. Der Intendant hat entschieden, daß diese Produktion wichtiger ist in einer Stadt mitten im Kohlenpott, wichtiger um die drohende Schließung durch den Magistrat zu verhindern, wichtiger als ein kleines, intelligentes, den politischen Scharfsinn forderndes Stück vom benutzten Soldaten und seinem Glück. Noch einmal will er die Nerze, Fräcke, Abendkleider tragende society bedienen, vielleicht weil die kleinen Taubenzüchter aus dem Ruhrpott auch mal die »große Welt« in Gelsenkirchen schnuppern sollen. Der Pomp und die tollen Möglichkeiten relativieren sich aber, denn der Regisseur von »Die Meistersinger« wollte auch schon sechs mal abreisen. Ja, mit einem 26 Millionen-Etat ist eben nicht jedem zu helfen! 26 Millionen sind doch heute, wie jeder weiß, einfach rein gar nichts. Dem Studententeam konnte jedenfalls nicht geholfen werden: ein halber Beleuchter und ein Beleuchtungsmeister mit Nasenbluten, das war's. Kein Ersatz in Sicht. Der Technische Direktor wußte natürlich alles vorher, ohne etwas zu sagen. Der Disponent, zuständig für die zeitliche Planung fand alles in Ordnung: Studententheater. Da muß man sich nicht mal Mühe geben. Ist es nicht vielleicht richtig, daß die SPD Theater wie dieses, die menschliche, dispositionelle, personelle und finanzielle Trümmerhaufen sind, einfach schließt? Und trotzdem wäre die Kulturlandschaft ärmer, wenn es sie nicht mehr gäbe. Ist es schön zuzuschauen, wenn etwas so Großes zusammenkracht? Diese Theater sind wie Dinosaurier aus überkommener Zeit: sie sterben, weil sie nicht mehr gefüttert werden können. Sie gehen einfach ein. Bilden wir Studenten für diese sterbende Spezies aus? Oder wofür war dieser Exkurs gut? Die Studenten übernahmen die Initiative. Sie wissen: die Chance ihrer Zukunft besteht darin, auf diesen Trümmerhaufen Theater zu spielen. Sie springen auf die Galerien, auf die Türme, auf die Portalbrücke, in den Schnürboden, sie bedienen die Hebel am Computer, schreien die neuen Nummern runter, wechseln die Farbscheiben, richten die Scheinwerfer und übermitteln die Worte des blutverschmierten Beleuchtungsmeister, denn sie haben mit der neuen Anlage in der HfG ausprobiert, was sie wollen. Sie lernen, den Sachzwängen, die überall als Entschuldigung herhalten müßen, pragmatisch entgegenzutreten, Krach zu riskieren, wo er nötig ist, und einen klaren Kopf in diesem apokalyptischen Chaos zu bewahren. Es ist richtig: wenn sie dieses chaotische Durcheinander erleben, werden sie desto klarer vorher überlegen, was sie wollen. Sie entdecken, daß sie selbst mit ihren Händen viel machen können, wenn die institutionellen Wege im Gestrüpp der Verord-

nungen stecken zu bleiben drohen. Vor diesem Hintergrund bekommen die Versuche zu »Leonce und Lena« eine ganz andere Dimension. Die Studenten haben die Erfahrung gemacht, daß sie Theater anders machen müssen, mit einfacheren Mitteln und anderen theoretischen Ansätzen. Sie wissen auch, daß diese aberwitzigen, lächerlichen Situationen, die typisch für unsere aufgeblasenen Theaterbetriebe sind, höchstens Stoff liefern für ein absurdes Theaterstück über Theater.

## Jürgen Tamchina: Noch einmal vom Regisseur aus ...

Vorausgeschickt sei, daß, obwohl es sich im ersten Teil des Projektes (bei der Erarbeitung von Strawinskys »Die Geschichte vom Soldaten«) um eine Zusammenarbeit mit einem »normalen« Stadttheaterbetrieb handelte, seine Grundvoraussetzungen die eines Experiments waren, das heißt, es wurden Wege bei der Erarbeitung eines Theaterstoffes gegangen, die unerprobt, also von den Anleitenden auch nur partiell vorzuberechnen waren. Das Musiktheater im Revier, Gelsenkirchen, war nur als Geldgeber involviert, der mit dieser »ungewöhnlichen« Zusammenarbeit nur interne Planungsfragen zu kaschieren und einen Premierentermin halten zu können erhoffte. Die Garantie, die Klaus Gelhaar und ich gegeben hatten, es werde zum verabredeten Termin das verabredete Stück abgeliefert, reichte dem Profitheater, um sich fortan nicht mehr um diese Arbeit zu kümmern. Der vom Theater dafür bestimmte Dramaturg entzog sich der Probenarbeit vollständig, der für den Arbeitsablauf unabdingbare Korrepetitor war kurz vor Arbeitsbeginn nicht mehr verfügbar (der dafür engagierte Student erwies sich jedoch in seiner noch völlig offenen und interessierten Arbeitshaltung als idealer Mitarbeiter an einem theatralischen Experiment), Chef dramaturg und Intendant besuchten keine Probe und zogen es am Premiertage vor, sich in einer größeren Stadt auf der Feier eines anderen Theaters sehen zu lassen.

Ich werde am Schluß auf diese Vorbemerkung zurückkommen, um aufzuzeigen, inwieweit die oben skizzierte Situation das Berufsbild besonders eines Bühnenbildners grundsätzlich tangiert.

Strawinskys »Die Geschichte vom Soldaten« ist durch seine theatralische Struktur alten, ursprünglichen Theaterformen verwandt. Wie das Theater Shakespeares geht es phantastische Wege, kennt in seinem Handlungsablauf keine Eingengung durch »theatertechnisch-machbare-Bilder«, benutzt also das unglaubliche Tempo der Einbildung, um Handlungsorte und Zeiten zu verändern, und läßt sich nie durch Betrachtungen über reale Glaubwürdigkeit domestizieren. Wollte man dieses kurze Stück herkömmlich »klassisch« ausstatten, wäre es aufwendiger (da bilderreicher), als der gesamte »Ring« von Wagner.

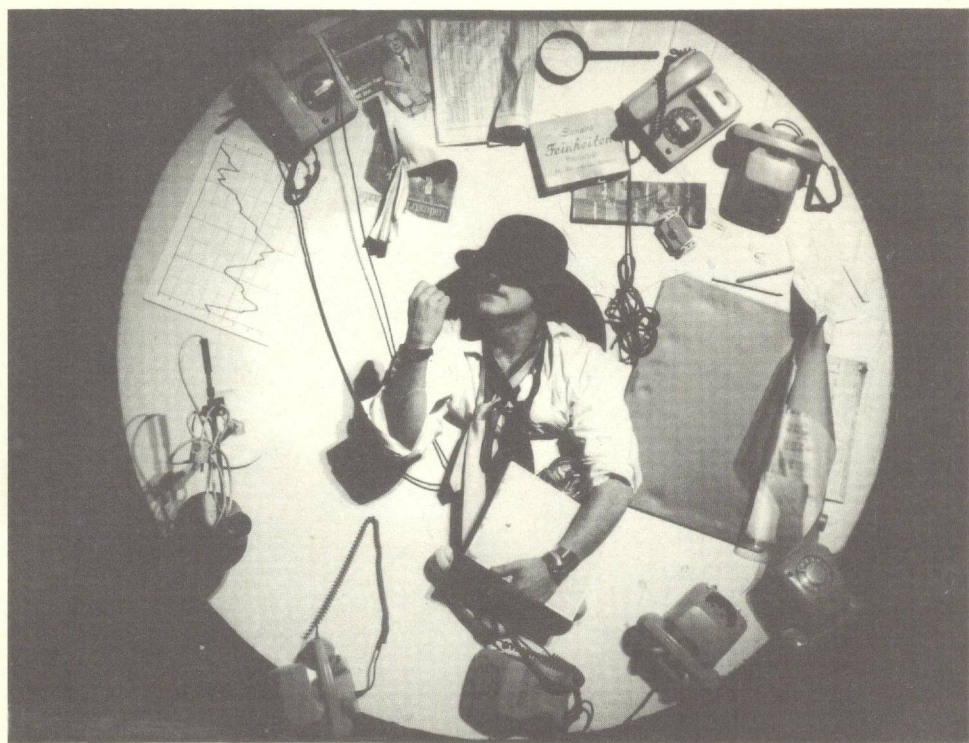
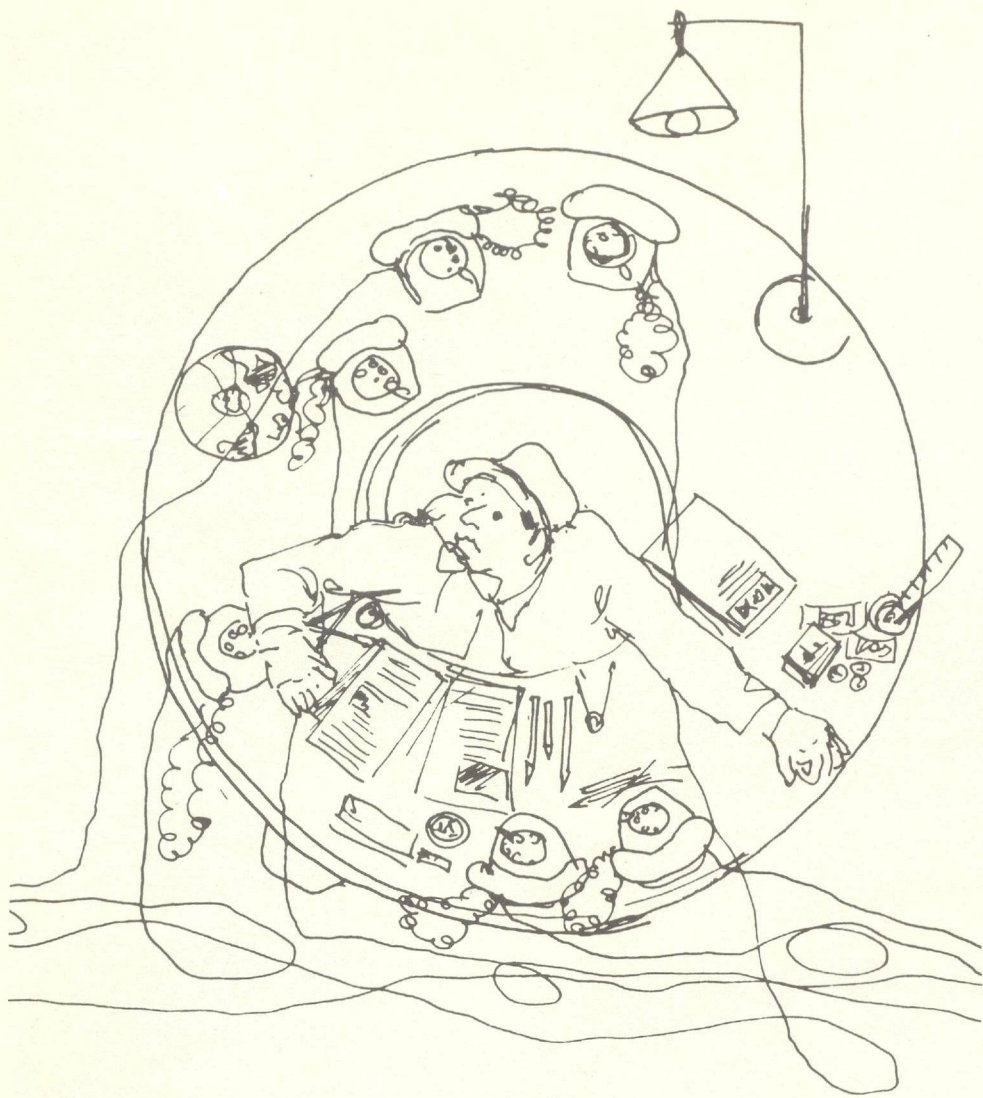
Es zwingt dadurch zu einem anderen Umgang mit Theater. Wie Shakespeares »Romeo und Julia« entsteht die Gesamtheit des Stückes aus vielen mosaikartigen Einzelteilen (weswegen »Romeo und Julia« noch im vorigen Jahrhundert als besonders unlogisch und dramaturgisch ungenau kritisiert wurde, da man den Bezug zu alten Theaterformen, die mit einfachsten Mitteln noch ganze Welten beschwören durften, verloren hatte), also ist es ideal, junge Bühnenbildner mit ihrer eigenen Bilderwelt, ihrer Phantasie (aber nicht im Sinne opulenter, herkömmlicher Ausstat-

tung) zu konfrontieren und Theater konsequent als Prozeß mehrerer Menschen zu begreifen. Strawinskys »Die Geschichte vom Soldaten« ist ein Märchen. Und, entstanden in den letzten Tagen des ersten Weltkrieges, von einem hohen moralisch politischen Anspruch.

Die neue Arbeitsweise. Normalerweise ist – Klaus Gelhaar hat das beschrieben – bei Probenbeginn die Ausstattung eines Stückes vollständig entworfen, wird am Bühnenbild bereits in den Werkstätten gearbeitet. Der Prozeß von vielen am Theater, wird von zweien (und auch nur en miniature) vorherbestimmt. Der Bühnenbildner ist also bei der Entstehung der sich lebendig materialisierenden Arbeit weitgehend ausgeklammert. Somit kann er auch kaum mehr selbstständiger, mitbestimmender Partner des Regisseurs sein. Daß sich in diesen allerorten üblichen Arbeitsweisen nicht der Begriff »Theater« sondern nur »Macht« beschreiben läßt, zeigt – nur als Aspekt – wie unglaublich wichtig es ist, in der Ausbildung andere Wege zu gehen.

In früheren Theaterformen (z. B. der Shakespearezeit) gab es diese Trennungen nicht. Theater war auch Form, Leben zu begreifen, als ein Miteinander verschiedenster Kunstarten. Dichter, Artisten, Sänger, Schauspieler, Musiker bildeten eine produktive Einheit, in der das Individuum seine Eigenständigkeit überhaupt erst beleben konnte und das Podium für seine spezielle Kunstfertigkeit fand. Theater war die lebendige Utopie, aus verschiedenen Künsten eine – sich ständig verändernde – eigene Kunstform entstehen zu lassen.

Hier lag unser Arbeitsansatz. Für einige Wochen entstand in der HfG ein »Lebensraum« Theater, der vom frühen Morgen (gemeinsames Körpertraining um 9 Uhr!) bis in die Nacht, an Wochenenden wie an Feiertagen, das Entstehen einer Theaterarbeit durchschaubar machen sollte. Das Ausbreiten assoziativen Materials, die Beschäftigung mit Musik und theoretische Lehreinheiten waren ebenso Bestandteil des Ganzen, wie das Arbeiten an grundsätzlichen Schauspielübungen. Vier Schauspieler (ein heutzutage völlig unüblicher Vorgang) ließen jeden Moment der mühsamen, szenischen Findungsarbeit beobachten, ihre Ergebnisse kritisieren, übten sich darin, auch Anderes als vom Regisseur Vorgesprochenes zu erproben, setzten sich auf der Gegenseite mündig und vehement für ihre eigenen Vorstellungen ein, auch bezogen auf Bühne und Kostüm. Um aber nicht eine »allgemeine Spielwiese« zu provozieren, wurden die Konflikte, die Rollenfestschreibungen in sich bergen, nicht ausgeklammert, sondern z.T. bewußt angestrebt. Dazu nur zwei Beispiele. 1) Für eine Szene, in der der Soldat, als Geschäftsmann reich geworden, sich aber in seinem Reichtum als Gefangener fühlt, entwarf eine Studentin als einzige Dekoration (vorgeschrieben ist ein Büro) eine Scheibe mit einem Loch, groß genug, daß der Darsteller des Soldaten seinen Oberkörper hindurchzwängen konnte, und sie erreichte dadurch das fas-



Szenefoto und Szenenskizze zur Büroszene  
in „Die Geschichte vom Soldaten“,  
Idee und Zeichnung von Doris Müller.  
Foto: Antonius Saal.

zinierende Bild eines in einem Schreibtisch oder gigantischen Mühlstein Gefangenen. Dieser auf einer Probe gebrachte Vorschlag wurde als unumstößlich behandelt, also so zwingend szenisch abgeprobt, wie normalerweise Bühnenbilder von Darstellern akzeptiert werden müssen (auch wenn sie, wie in diesem Beispiel die Bewegungsmöglichkeiten des Darstellers auch auf das Unbequemste einengen). Dieser Festlegung habe ich mich als Regisseur ebenso unterworfen, da ich vermitteln wollte, wie wichtig es sein kann, auch über z.T. scheinbar unerfreuliche Probenphasen hinweg, auf guten Findungen zu beharren. 2) Durch die Besetzung einer Figur mit einem Artisten, war ein wesentliches Teil (ein Seil mit den notwendigen Aufhängungs- und Vorrichtungen) der Bühnengestaltung vorgegeben und konnte aus keiner Überlegung ausgeklammert werden. Ich habe in meinen szenischen Findungen bewußt ganz zentral mit dem Element des Seiles gearbeitet, um den Studierenden erfahrbar zu machen, welche weitreichenden Folgen einzelne Bühnenteile haben können, wenn man sie konsequent auf ihre theatralischen Möglichkeiten überprüft.

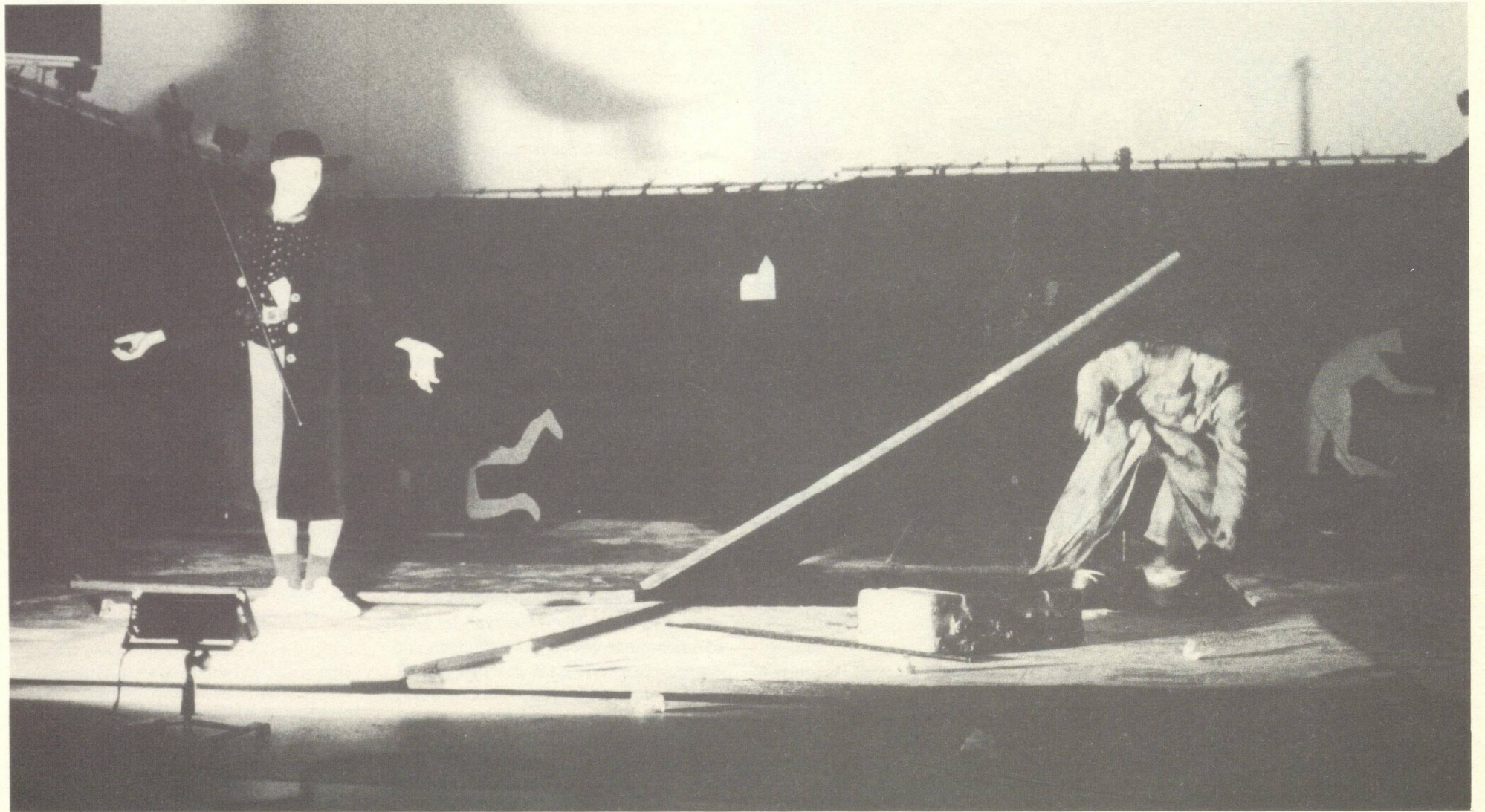
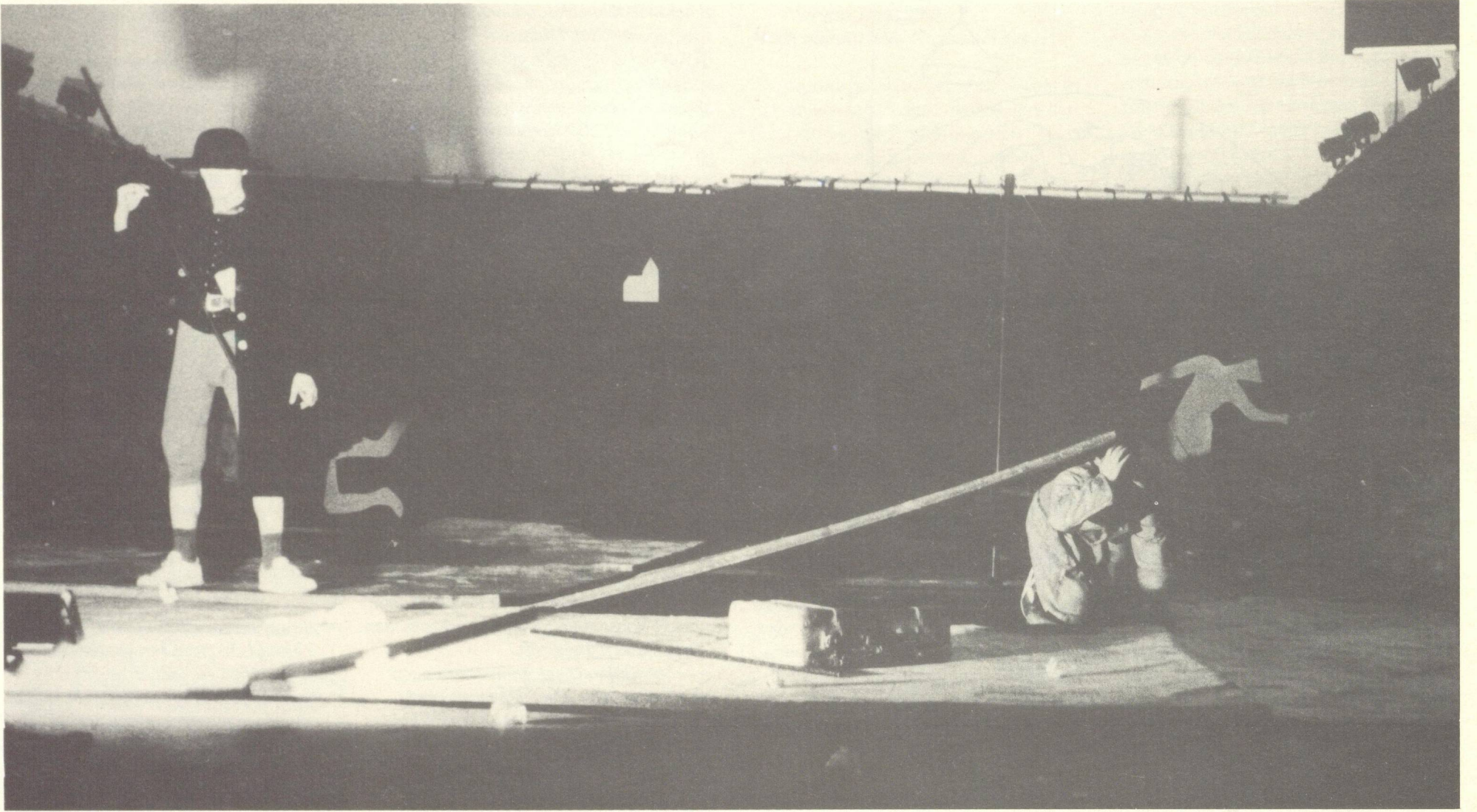
So wurden Dinge gemeinsam nach ihrer szenischen Lebensfähigkeit überprüft, rein Dekorative (das beschreibt hier nur den Arbeitsvorgang und ist nicht wertend gemeint) trat in den Hintergrund. Bilder wurden szenisch z.T. mehrfach befragt, das Entstehen dieser Arbeit bekam also eine lebendige Eigendynamik.

Mitentscheidend für den gesamten Verlauf war die Beteiligung von Studierenden anderer Studienschwerpunkte. Theater, so als Ganzes begriffen, braucht die verschiedensten Medien, nicht, um sich mit fremden Federn schmückend, aufgeputzter einherzugehen, sondern um sich wirklich als Ganzheit ernst zu nehmen. Darum ist ein Ort wie die HfG geradezu ideal für das Finden und Erlernen von Theater. Es ist somit selbstverständlich, daß Bild, Illustration, Buch, Zeichentrick und Film nicht mehr abtrennbare Bestandteile des späteren Theaterabends geworden sind. Dabei soll ein »Abfallprodukt« nicht unerwähnt bleiben: Was Illustratoren, Filmer und Fotografen für ihre ganz persönliche Arbeit (dadurch, daß sie ständig Proben als Materialangebot für eine bildnerische Auseinandersetzung benutzen) in diesem Experiment gewonnen haben, kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Es hat sich gezeigt, daß unter dem Begriff Bühnenbild wirklich ein Studienschwerpunkt zu aktivieren ist, wenn, wie es mit Klaus Gelhaar der Fall ist, überkommene Theatervorstellungen und Arbeitsweisen energisch in Frage gestellt werden, und von leitender Position aus, die »Ganzheit Theater« und das Innovative gesucht wird. Für mich als Regisseur müßte hier konsequent weitergearbeitet werden. Der Kontakt mit in der Praxis arbeitenden Regisseuren und Dramaturgen, anderen Bühnenbildnern und Darstellern müßte variabel, aber nicht abreißend sein.

Theater kann nur weiterentwickelt

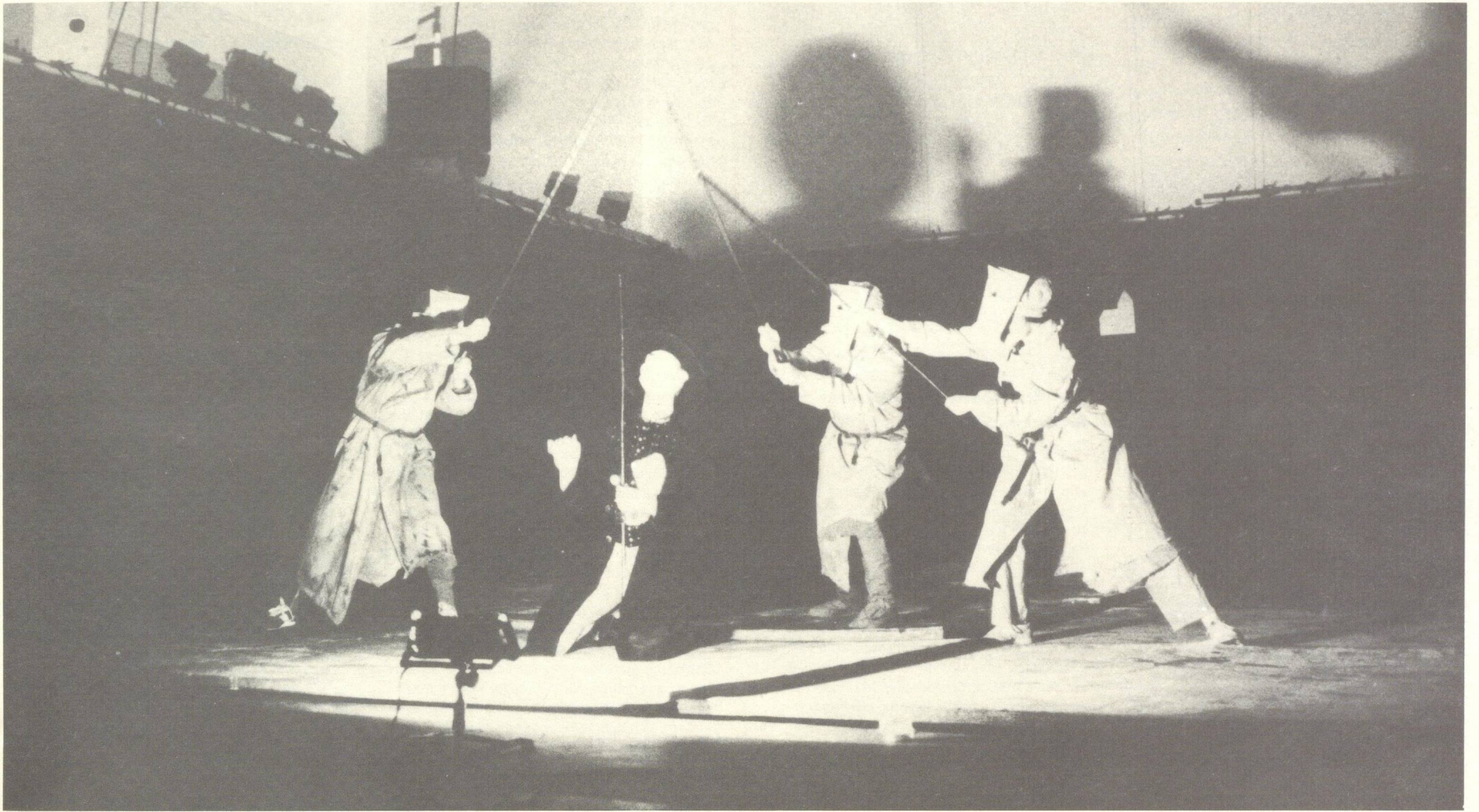
werden, wenn die jungen Theatermachenden dafür Werkzeug mit auf den Weg bekommen. Die Erfahrungen, die die Studierenden dann am Ende des ersten Experiments mit dem sogenannten »professionellen« Theater machten, also die Übertragung einer fertigen (sogar in der HfG schon geleuchteten) Produktion auf das Theater in Gelsenkirchen, sind vielleicht wichtig, rechtfertigt aber nur die Feststellung, daß es ein Theater dieser Art nicht geben dürfte. In jeder Form wurde – und das ist leider sehr üblich – das »kleine« Stück vom Theater links liegen gelassen, weil im »großen« Haus gerade ein Repertoire-Renomierschinken aus der Taufe gehoben wurde. Kunst wird dann eben nur wichtig genommen, wenn der Gesamtaufwand – auch der der Gagen – hoch ist. Diese Feststellung ist nicht sarkastisch, sie wird als bittere Wirklichkeit auf jeden jungen Bühnenbildner zukommen, wenn er zum ersten Mal im kleinen Haus (im großen Haus vielleicht das Weihnachtsmärchen) unter schlechten Arbeits- und Materialbedingungen alleinverantwortlich ausstatten »darf«.

Natürlich, diese Fertigkeiten, etwas »fertig«-stellen zu können, müssen im Studium auch erprobt werden. Viel wichtiger ist jedoch, überkommene Arbeitsweisen aufzubrechen, um zu neuen künstlerischen Formen zu gelangen. Es muß also den Studierenden auch die Möglichkeit gegeben werden, unbequeme Künstler zu sein, die hinterfragen, öffnen können, nicht akzeptieren, wenn sie von Proben ausgeschlossen werden, weil die Darsteller zu alt oder zu jung, zu sensibel oder noch nicht sensibel genug sind, etc., die lernen, festgefahrene Arbeitsweisen der Regie wie der Technik nicht als gegeben zu akzeptieren, sondern, weil sie Theater schon als Einheit erfahren haben und dadurch für sich Ansätze finden, positiv entwickelnd einzugreifen. Ehe man ausgefahrene Wege weiter am Leben erhält, ist es dann besser, die Bühnenbildner machen ihr eigenes Theater und erzwingen regieführend somit ihre Gesamtbeteiligung. Führende Bühnenbildner wie Manthei, Herrmann, Löpelmann u.a. haben Theater so wesentlich vorangetrieben, auch wenn es im Prozeß der Vereinigung verschiedenster Künste eine eindeutige Verarmung bedeutet. Nur, wir sollten so ausbilden, daß Bühnenbildner die größtmögliche Selbstständigkeit erhalten, auch bis zu oben genannter letzter Konsequenz.

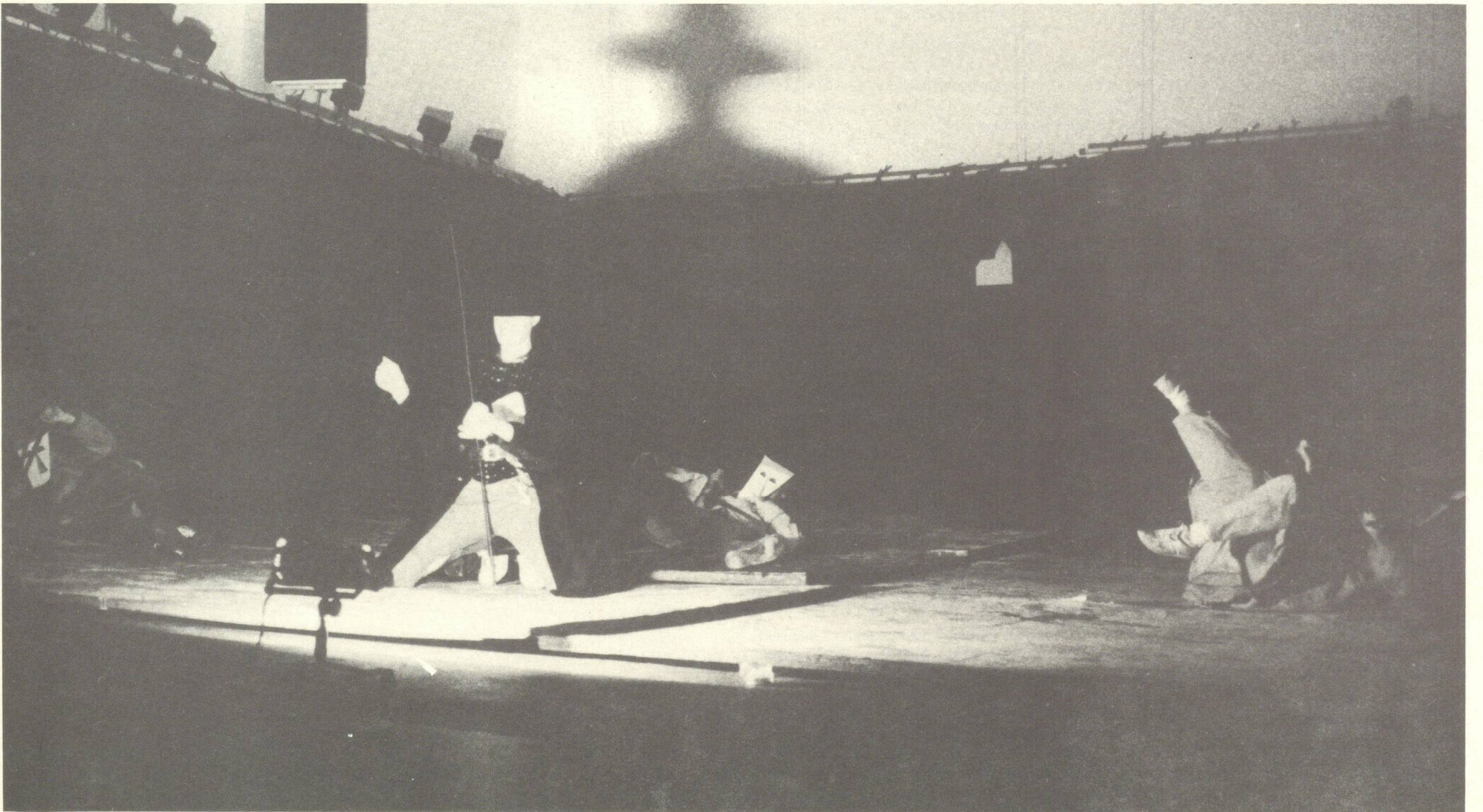


„Die Geschichte vom Soldaten“, Igor Strawinsky.  
Szenefotos in der Aula der HfG von Susanne  
Werthwein.





25



## Offenbach meets Offenbach – über Ba-Ta-Clan und Hallen-Damen

Für die beiden Offenbach-Einakter »Ba-Ta-Clan« und »Die Damen von der Markthalle«, die im Bürgerhaus des Südbahnhof Frankfurt Premiere hatten, entwarfen in der Regie von Prof. Dr. Andreas Meyer-Hanno, Beate Schwabenhaus und Eva Giersiepen die Ausstattung. Im Gegensatz zu den anderen Projekten waren sie alleinverantwortlich für den Entwurf, die immense Organisation der Probensituationen und der technischen Herstellung der Dekoration und der Kostüme. Auch hier war das oberste Gesetz, nur das zu entwerfen, was sie selber mit ihren Kräften herstellen können. Obwohl diese notwendige Einschränkung wie ein Damoklesschwert über ihnen hing, sind von ihnen Entwürfe konzipiert worden, die ihre Kräfte bis an alle Grenzen gefordert haben. Das Schwierigste überhaupt im Entwurf ist es, einfache aber optisch überzeugende Lösungen zu finden. Hier war außerdem die Suche nach »einfachen« Lösungen auf vertrackte Weise gekoppelt mit der persönlichen, handwerklichen und organisatorischen Kraft. Je aufwendiger die Idee, desto mehr mußten sie arbeiten. Das haben beide sehr deutlich zu spüren bekommen. Auch dieser Vorgang birgt für alle weiteren Entwürfe eine wichtige Erkenntnis. Zwar hat der Bühnenbildner später Werkstätten, die alles herstellen, aber auch ihre Belastbarkeit hat Grenzen. Der Sinn der Ausbildung muß deshalb sein, hypertrophe, technische Entwürfe oder Bühnenbilder, die zu Materialschlachten führen, zu verhindern. Es ist intelligenter, einfache aber optisch interessante Ideen zu verwirklichen, als mit klotzigem und teurem Material zu überzeugen. Die Arbeitsweise zu dieser Produktion entsprach dem üblichen Theaterbetrieb, war daher im Vergleich mit den anderen Projekten eher traditionell.

Der Bühnenbildner macht also – wie beschrieben – vor Probenbeginn die Entwürfe fertig. Der Regisseur probiert in dem entworfenen Raum das Stück. Probenbesuche des Bühnenbildners sind zwar zugelassen, aber das Einmischen in die Regie ist nicht erwünscht: Die Funktionen sind geteilt. Die Vor- und auch die Nachteile liegen auf der Hand. Die Vorteile: der Bühnenbildner kann ohne kollektive Einmischung seine Entwürfe konzipieren. Er konzentriert sich auf seine Ideen und ist nur dem Regisseur verpflichtet. Die Anweisungen für die Technik sind eindeutig. Der Regisseur weiß vor Probenbeginn, wie der Raum aussieht. Er kann sich ein »Arrangement« ausdenken. (Viele Regisseure sagten früher: »Ich will in 14 Tagen das Stück durchstellen.«) Der Regisseur kann schneller arbeiten. Auch er kann seinen Mitarbeitern, den Schauspielern, klare Anweisungen geben. Die Nachteile: es ist nicht möglich, Ideen auf der Probe aus den Bewegungen und dem Verhalten der

Schauspieler zu entwickeln. Die Gefahr »dekorativ« aufzutrupfen ist groß. Trotzdem ist das Kennenlernen dieser Theaterpraxis wichtig, da die Studenten nur so erfahren können, wo und wie Änderungen in der Struktur eines normalen Theaterbetriebs erreicht werden. Die Zusammenarbeit mit der Hochschule für Musik und Darstellende Künste, Frankfurt, ist in manchen Zeiten die einzige Möglichkeit, Praxisbezug für die Studenten der HfG herzustellen, da finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, die wir uns an der HfG erst erkämpfen müssen.

### Andreas Meyer-Hanno: Arbeit am Stück

In Offenbachs »musikalischer Chinoiserie« »Ba-Ta-Clan« bezeichnet der Nonsense-Titel eine Widerstands-Hymne, die von ostasiatischen Revolutionären im Aufstand gegen deren Unterdrücker angestimmt wird. Das Stück, dessen Protagonisten ausnahmslos druch Schicksalsschläge ins »Reich der Mitte« verschlagene Franzosen sind, ist so wenig an einem realen Ort angesiedelt wie seine absurden Texte ergeben – erst im Ablauf stellt sich ein Bezugssystem des anfänglich Disparaten her. Hingegen spielt »Die Damen von der Markthalle« rund um den Markt an der Fontaine des Innocents in Paris und schildert recht handfest die Herzenswirren dreier Marktweiber, die sich in den gleichen Küchenjungen vernarrt haben und nun dessen Herzliebste abwechselnd für ihr einst entführtes Kind halten. So kontrastierend die Stücke sind, so gegensätzlich sollte deren Grundfarbe sein: Hell und licht das »realistische«, düster und von einem Hauch orientalischen Poms durchwest das absurde, ironisch-ungemütliche.

Nach etlichen gescheiterten Versuchen in Sachen Ostasien-Kitsch kam Beate Schwabenhaus auf den Gedanken, den hohen und höchst wackligen Thron des Potentaten »malgré lui« vor einen riesigen gemalten Drachen, Symbol von Macht und Bedrohung, zu stellen. Diese erste, noch sehr graphische und »clean« Prospekt-Lösung ließ Klaus Gelhaar, mich und nicht zuletzt sie selbst unbefriedigt. In einem langen Arbeitsgespräch am Modell entstand die Idee, den Drachen zu bauen, seinen Leib in einer kühnen Verspannung die ganze Bühne und die umliegende Zone, nach einem Umweg in die Mitte des Orchesterraums, gleichsam strangulieren zu lassen, um schließlich seinen Schweif, nachdem er auch den Sockel des Throns umhalst hat, ins Nichts zu führen. Nach ausführlichen Versuchen mit verschiedenen Materialien erwies sich diese Konzeption als durchführbar. In ein düsteres Umfeld gestellt, hing das geifernde Haupt des Ungetüms wie ein Damoklesschwert über den Spielern: Die Verspannung seines Korpus gliederte die Bühne, ohne Raum zu versperren, in verschiedene Aktionsebenen. Zu Füßen des auf ein hohes und hohles, schwer zu erklimmendes Podest genagelten Plüschsofas gab eine in die Diagonale gestellte Reihung von fünf abgeschlagenen Köpfen, die als Sitzgelegenheiten dienten, dem Raum Tiefe, die noch durch eine von der Seite her beleuchtete und bespielbare Transparenz-Zone hinter dem Prospekt eine Steigerung erfuhr.

Die zehn Meter breite eingebaute Bühne war vorn durch zwei angebaute Meterpodeste auf eine Tiefe von 4,50 Metern erweitert worden und erinnerte in ihrem Relief-Charakter ein wenig an die Provisorien der Behelfstheater nach 1945. Da es sich bei den »Hallen« um ein Volksstück mit viel Chor und einem großen Solistenensemble handelt, galt es, eine Lösung zu finden, die möglichst wenig Platz verbaute. Eva Giersiepens erster Gedanke, die verschiedenen Marktstände auf- und wegklappbar, wie in dreidimensionalen Bilderbüchern, zu gestalten, erwies sich wegen der Aufwendigkeit der Mechaniken und der Schwere des Materials als nicht machbar. Durch Studien an Fotobüchern über die Pariser »Halles« kam sie dann darauf, aus echten

Gemüsekisten eine Materialassemblage zu installieren, die dem Raum etwas Labyrinthisches geben, aber auch eine Menge an Versteck und Belauschmöglichkeiten bieten sollte. Der Brunnen, in den, laut Libretto, drei der Spieler zu fallen haben, wurde zu einer rechteckigen Zinkwanne, die, auf eine Lücke in der Podesterie gestellt, echtes Wasser aufspritzen lassen konnte. Während die höchst flamboyanten China-Kostüme von Beate Schwabenhaus durch das Prinzip von applizierten Kissens formal zusammengehalten wurden, war im »Hallen«-Stück das Bindende die Farbe: Von tiefem Schwarz über Grauwerte bis hin zum leuchtenden Weiß waren die an historischen Vorbildern orientierten Kostüme nur durch das kräftige Blau des Tambourmajors Raflafla gekontert.

Zunächst war die Aufstellung der Kisten eine rein statische: Die Skyline der Kistentürme erhob sich stalaktitengleich vor einem hellen Nesselprospekt, und verlieh damit der lockeren Geschichte eine gewisse geometrische Starre, die sich den Akteuren während der Proben durchaus mitteilte. Zudem erwies sich, daß die Auftritte nur von rechts und links hinten die Sänger zu wahren Dauerläufen an ihre Aktionsorte zwangen. Dem half die Bühnenbildnerin dadurch ab, daß sie durch einen Schnitt im Prospekt einen Mittelauftritt links von der Achse schuf. Hinter dem transparenten Prospekt wurden Kisten gestellt und beleuchtet, was beim Zuschauer die Vorstellung einer zweiten, dahinterliegenden Halle auslöste. Zudem wurde die Statik der Kistentürme dadurch aufgelöst, daß sie nur, anders und »chaotischer« gruppiert und zum Teil als Kistenketten in Züge gehängt, in eine schöne rhythmische Bewegung geraten waren und der Bühne Schwerelosigkeit verliehen. Für die Sänger war es, nach zahlreichen Proben in genauer Markierung, nicht einfach, sich auf die veränderten räumlichen Bedingungen einzustellen. Aber nachdem sie begriffen hatten, daß das gleichsam Schwebende der neuen Aufstellung der Bühnenelemente ihr Spiel entscheidend beeinflussen würde, kamen sie selbst auf Arrangements, die dem neuen Grundriß und seinen zusätzlichen Spielmöglichkeiten entsprachen.

## Die Bühne, der Müll und das Handwerk –

(Beobachtungen von Antonius Saal)

»Wer die pitoresken Anlagen eines Kleintierzuchtvereins betritt, wird sich der Fülle von Produkten handwerklicher Phantasie nicht entziehen können. Hier ein Kotflügel, der als Blumenkübel seine letzte Bestimmung findet, da der altgediente Küchenschrank, dessen Türen mittels unaufwendiger Lederscharniere wieder gangbar gemacht, Hasen und Hühnern Nachtruhe und Eiablage erlaubt, dort Omas Badewanne, die in ihrer dritten Generation als Zisterne ihre Dienste leistet. Was hier an Zäunen, Toren, Ställen und Lauben zusammengebunden, geklebt, geschraubt und genagelt wurde, ist kaum zu beschreiben. Nichts was den Klauen der städtischen Müllentsorgung entrisen wurde, ist unbrauchbar. Wer in der Abgeschiedenheit des Lehrens und Forschens einer Kunsthochschule seiner Tätigkeit nachgeht, wird erstaunt bemerken, daß die am Vortag beobachteten Kuriositäten, auch hier, völlig unbemerkt, fröhliche Urstände feiern. Hier betritt der Beobachter ein wirklich phantastisches Reich der künstlerischen Fertigkeiten. Ein Steinbohrer glüht, fröhlich unterstützt vom Hammerwerk eines Schlagbohrers, seine Löchlein durch ein Brett. Klebstoff, erlöst von seiner eigentlichen Bestimmung, härtet zu schlappen Stoff, Leimfarbe verbreitet den Faulgeruch ehrwürdigen Alters. Hier werden Papiere auf Holz geschraubt, Steine auf Kisten genagelt, Holzleisten auf Glas geklebt. Nicht rechter Winkel, Schweißnaht oder Schwalbenschwanzverbindung, nein, die Statik von Reibekuchen ist das Gebot der Stunde. Für den dicksten Nagel ist keine Leiste zu dünn. Je leichter eine Verbindung, um so schwergewichtiger das Mittel und umgekehrt. Hier wird den wirklichen Problemen aller physikalischen Phänomene auf den Grund gegangen. Die Materialien, derer sich der aufstrebende Künstler bedient, erhält er aus dem überreichen Strandgut der seriösen Werkstätten (gemeint sind die Werkstätten der Produktgestalter. Anm. d. Red.) Jeder Abfallcontainer, jede Baustelle, ist ein stetig quellender Born der Inspiration: Packpapier, Holzlatten, Eisenrohre, Plastikfolie, Kabelrollen, Hühnerdraht, Wellpappe, Schalbretter und Salatkisten. . . Selbst der gute alte Eierkarton, der in der schweren Zeit der Schultheaterausstattungen ein treuer Begleiter war, feiert seine Wiedergeburt. Spätestens hier entdeckt der Besucher, daß er sich in den Räumen der aufstrebenden Bühnenkünstler befindet. Ein Elektromotor in einem Schuhkarton, das Antriebsrad durch eine Kloppapierrolle liebevoll ummantelt, wird mit Sicherheit versagen. Aber niemand ahnt, wann und warum. Telefone, die mit einer Farbschicht dazwischen, auf eine senkrechtstehende Pappe geklebt, raffiniert präpariert sind, werden mit Sicherheit herabfallen. Aber niemand ahnt, wann und

warum. Ein Sitzgerüst für Zuschauer, aus den Schätzen der nahen Baugrube zusammengezaubert, findet seine einmalige Bestimmung im unvorhersehbaren, unkalkulierbaren Zusammenbrechen. Ein Spezifikum des Theaters ist seine Vergänglichkeit. Hier ist die Quelle der eigentlichen theatralischen Spannung! Man solle nicht am Ast sägen, auf dem man sitzt, meint der Volksmund. Hier, endlich wie eine Erlösung, wird der Mut aufgebracht, es zu tun. Ein totales Theater des Absurden. Befreiung von der Tyrannei der Statik, des Professionalismus. Phantastisch. Die Abfolge von Denken, Sehen, Machen wird auf den Kopf gestellt. »Machen, Sehen, Denken«, so lautet das neue Manifest. Während uns heute das Absurde Theater der 60er Jahre nur noch ein müdes Gähnen entlockt, stehen wir vor seiner Sternstunde. Die Apokalypse des zusammenbrechenden Stuhls. Nicht kalkulierbar, wann und warum, nein irgendwann, vielleicht auch nicht, daraus erwächst die wahre Spannung des modernen Theaters. Die Auswirkungen auf das moderne Theater sind noch nicht abzusehen. In »Zorbas« sagt Anthony Quinn nach dem Kollaps seiner Seilbahn: »Ich habe noch nie etwas so schön zusammenstürzen gesehen.« Der Tanz, den er danach aufführte, läßt ahnen, daß nicht nur der enge Bereich des Bühnenbildes auf bisher ungeahnte Weise inspiriert wird. Nach dem Kunstverständnis des Aristoteles gehört zu einem Kunstwerk nicht nur der Künstler mit seiner Absicht, sondern auch der Betrachter und Benutzer, der die Kunst erfahrbar macht. Machen wir uns auf Einiges gefaßt. In diesem Sinne ist es nicht nur die Hand des begnadeten Künstlers, die ich schüttele.«

### Nachwort.

Müll und Schrott sind nicht ohne Grund so faszinierend. Sie sind das Material, aus dem Zeichen einer vitalen, dunklen, schmutzigen Antiwelt, Kehrseite unserer Industriegesellschaft, herauswachsen. Das kann etwas mit Walpurgisnacht, Irrenhaus oder dem Reich der Nibelungen zu tun haben, mit dem Verhältnis schließlich von Peripherie und Zentrum (Schrottplätze liegen ja immer am Rande der aufgeputzten Zentren), damit also, die Peripherie gegen das Zentrum zu mobilisieren..., bestimmt aber hat das viel mit Theater zu tun, das das Kaputte, Verdrehte, die Antihaltung gegen die Publikumserwartung mobilisieren muß, wenn es den Sinn haben will, bestehende Normen auf den Kopf zu stellen.

Antihaltung aber darf sich nicht verselbständigen, zur Hasenstallästhetik verkommen oder klammheimlich zur Absage an handwerklich-technisches Können werden.

Für eine Hochschule für Gestaltung ist die handwerkliche Arbeit unbedingte Notwendigkeit, da der Entwurf nur dadurch einen Realitätsbezug bekommt.

Beim Herstellen der Objekte verändert sich die Vorstellung. Das Selbermachen gibt dem Objekt eine Qualität, die durch fremde Herstellung z. B. in Theaterwerkstätten nicht erreicht werden kann. Nicht nur aus den Überlegungen heraus, daß beim eigenen Herstellen der Entwürfe die Studenten sich als Maßstab ihrer Arbeit erfahren, sondern auch die Feststellung, daß beim Selbermachen eine sehr persönliche Eigenart der Fertigung die Ästhetik bestimmt, rechtfertigt den Aufwand der handwerklichen Tätigkeit. Erst so ist im wirklichen Sinne von »Gestaltung« zu reden.

Es ist dies zu den Studenten gesprochen und es ist auch – man hört es hoffentlich deutlich heraus – eine Frage an die Werkstätten: ihr Vorhandensein, ihre Zugänglichkeit, ihre Ausrüstung, ihr Personal.

### Heitere Aussichten.

In den letzten sechs Jahren hat sich der Bühnenbildbereich an der HfG sehr positiv entwickelt. Dies berechtigt zu den schönsten Hoffnungen. Ein zweiter Bühnenbildner arbeitet im Bereich mit. Zwar vorerst noch als zeitlich begrenzte Hilfe, aber das kann sich ja noch zum Guten wenden. Die rotierende Gastprofessur ist an einen Regisseur vergeben worden, was ganz neue Aspekte in die Ausbildung bringt. Die Raumsituation hat sich dank des Engagements von Rektor, Dekan und Kanzler entschieden gebessert. Wir haben einen hervorragenden Probenraum. Jeder Regisseur, der ihn sieht, ist begeistert. Wir können den neuen Raum über der Aula als Entwurfsraum nutzen und als Malsaal bei großen Projekten. Er dient als Probephase oder als Theater für kleinere Vorführungen, wie wir sie am Ende des letzten Semesters zu »Bildbeschreibung« von Heiner Müller gezeigt haben. In der Aula und im Probenraum ist unter Mithilfe von Friedrich Dunker, dem ehemaligen Beleuchtungschef vom Schauspielhaus Frankfurt, eine sehr gute Lichtanlage installiert worden. Wir können in der Aula Theater spielen. Mit Hilfe der Anlage können die Studenten

das professionelle Ausleuchten erlernen und mit Licht im Raum experimentieren. Die Anlage hat sich bei den Endproben zu »Die Geschichte vom Soldaten« bestens bewährt und wird bei den Aufführungen der kleinen Oper Ende Januar in der Aula auf dem Prüfstand stehen. Ein Anbau ist geplant, in dem neben den Räumen für den dreidimensionalen Bereich und für den Fachbereich Produktgestaltung auch Räume für das Bühnenbild vorgesehen sind. Der Bereich ist auf 25 Studenten angewachsen, wir sind von 10-12 ausgegangen. Die Zahl signalisiert das Interesse der Studentenschaft. Die ersten fünf Studenten haben ihr Diplom gemacht. Sie sind alle im Engagement, und nicht an den schlechtesten Bühnen. Diese positive Entwicklung ist aber nur möglich, weil im Augenblick ein zweiter Mann im Bühnenbild tätig ist, der sich sehr intensiv um technische Belange kümmert und weil ein Gastprofessor in diesem Bereich arbeitet.

Wie weiter? Art, Umfang und Dichte der Projekte haben die Richtung unserer Arbeit gezeigt, aber auch die Strukturprobleme der Ausbildung. Daraus läßt sich ableiten, was angesichts der beschriebenen Vielschichtigkeit der Arbeit am Bühnenbild in Zukunft erforderlich wäre:

1. Theoretische Lehrveranstaltungen und Seminare über bestimmte kulturhistorische Zeitabschnitte, über Entwicklungen in der Literatur, über Theatertexte und -semiotik, über Dramaturgie, einzelne Autoren und das soziale Umfeld der Themen etc. sind die unverzichtbare Voraussetzung. D. h. alle Themen, die durch den Lehrkörper nicht hinreichend abgedeckt werden, müssen durch Lehraufträge ergänzt werden. Vor allem die Auseinandersetzung mit dem zeitgenössischen Theater muß fest im Lehrplan verankert werden.

2. Entwurfsmethoden und -richtungen, die aus der Theorie, aus dem technischen Verständnis, aus der eigenen Körperarbeit und den vielen Lehrangeboten wie Malen, Zeichnen, Foto, Film, Typographie, dreidimensionalem Gestalten etc. je nach Veranlagung und Interesse entwickelt werden können, müssen als Quellen der Phantasie mehr als bisher herangezogen werden. Die Struktur der Hochschule ist einmalig! Es gibt keine vergleichbare. Es muß gelingen, die Durchlässigkeit der Bereiche für gegenseitige Befruchtung in die Praxis umzusetzen, auch wenn fast alle Versuche, fächerübergreifend zu arbeiten, sich an Grenzen der Belastbarkeit der Studenten zu orientieren haben. Hier müssen nochmals sehr sorgfältige strukturelle Überlegungen angestellt werden, die nicht nur den Bühnenbildbereich betreffen.

3. Die Realisierung der Entwürfe, ob es im Modell ist oder im Maßstab 1:1 in einem realen Raum oder auf der Bühne, ist ein weiteres wichtiges Lerngebiet im Studium.

Die Fähigkeiten der Gestaltung entfalten sich, wie bei einem Plastiker, erst im Umgang mit dem Material. Außerdem ist die Kenntnis der Fertigungsmethoden bei

der Auseinandersetzung mit Theaterwerkstätten in der späteren Praxis sehr wichtig. Hierfür ist eine bessere technische Ausbildung notwendig. Die Hochschule bietet die besten Voraussetzungen, da die Werkstätten vorhanden sind. Zur besseren organisatorischen und praktischen Anbindung gehört ein zweiter Mann ins Bühnenbild, der im technisch-künstlerischen Bereich mit den Studenten arbeiten kann. Wie sich in den letzten Jahren gezeigt hat, ist auf die Zusammenarbeit mit dem HR nur ausnahmsweise zu bauen. Für den Produktionsablauf dort und an den Theatern ist eine sehr weite Vorausplanung notwendig, die wir aus verschiedenen Gründen nicht leisten können.

4. In der konkreten Auseinandersetzung auf den Proben mit dem Regisseur und den Schauspielern entwickelt sich ein neues Qualitätsbewußtsein, das als wichtiger Schritt zu einer veränderten Form der Entwurfsarbeit führt. Darüberhinaus verbessert der persönliche Kontakt mit dem Regisseur die Möglichkeit der Studenten, im Theater Fuß zu fassen. Je mehr Regisseure, Dramaturgen oder andere Bühnenbildner wir an die Hochschule binden können, desto größer ist die Chance der Studenten, nahtlos in die Praxis hineinzuwachsen. In diesem Zusammenhang ist es sicher sinnvoll darüber nachzudenken, ob eine Gastprofessur für die ganze Hochschule noch ausreicht, oder ob es Möglichkeiten gibt, eine weitere Gastprofessur einzurichten, um der neuen Interessenlage gerecht zu werden. Ein Aufführungsetat, wie andersorts üblich, ist beantragt; hoffen wir, daß er in der Aussicht auf eigene Einnahmen durch Theateraufführungen auch genehmigt wird. Zum Schluß eine gewagte Vorstellung:

Wir reden viel vom interdisziplinären Arbeiten. Aber: Der Typograf arbeitet für sich, die Filmer machen Filme, die Bühnenbildner konzentrieren sich auf ihr Theater, die Fotografen kümmern sich ums Fotografieren, die Illustratoren haben ihre eigenen Projekte usw. Jeder arbeitet für sich. Alle sind der Meinung, wenn schon Typograf, Filmer, Bühnenbildner, Illustrator etc., dann richtig mit Aufbaukursen 1, 2, 3. Denn nichts ist schrecklicher als in dem viel beschworenen studium generale von jedem ein bißchen und von nichts wirklich eine Ahnung zu haben. Der Trend scheint eher zur Sorge vor der Isolation der einzelnen Lehrbereiche Anlaß zu geben.

Bei der Arbeit für die »Geschichte vom Soldaten« haben wir dagegen bewiesen, daß Theater alle Bereiche integrieren kann. Mit jeder künstlerischen Aussage kann Theater gemacht werden. Auch die Produktgestalter waren und sind eingeladen. Theatermachen an der HfG kann als Versuch gesehen werden, die auseinanderstrebenden Kräfte zusammenzuhalten. »Bühnenbild« als Gesamtkunstwerk?

# Synthesis

Die visuellen Künste  
in der elektronischen Kultur

Programm des internationalen Seminars mit Workshop im Rahmen des Hauptprogramms XI. Kultur und Zukunft der UNESCO

**Das elektronische Museum**  
**Die elektronische Gestaltung**  
**Die elektronische Akademie**

28

## Zu Inhalt und Zielsetzung der Veranstaltung

Das Seminar, das ca. 35 Künstler und Hochschullehrer, Wissenschaftler und Kritiker aus etwa 15 Ländern zusammenführt, wird sich mit der veränderten Situation des Künstlers und der Künstlerausbildung auseinandersetzen: Video, Fernsehen, Computergrafik und Telematik/Bildschirmtext sind zugleich neue Werkzeuge künstlerischer Arbeit und Mittel ihrer Verbreitung.

Ziel der Veranstaltung, die Bestandteil des Hauptprogramms XI. Kultur und Zukunft der UNESCO ist und zugleich in einer Reihe mit anderen Seminaren steht, die die Einflüsse neuer Medien auf Kunstformen – wie Tanz, Theater und Musik – thematisieren, ist es, vor dem Hintergrund einer theoretischen Reflexion und eines internationalen Erfahrungsaustausches

– Modelle und Programme für die künstlerische Praxis und die künstlerische Ausbildung im Hinblick auf die zunehmende Bedeutung neuer Medien und Techniken zu erarbeiten;

– die Möglichkeiten künstlerischer Arbeit mit neuen Medien wie auch deren Auswirkungen einzuschätzen sowie im Rahmen von Workshops experimentell zu erproben;

– einen kontinuierlichen Austausch zwischen Kunsthochschulen und Künstlern zur Thematik des Seminars und zur ausbildungspraktischen Umsetzung innerhalb der UNESCO-Region Europa zu fördern und vorzubereiten.

Im Rahmen der in das Seminar integrierten Workshops werden Künstler mit dem neuen Medium Videotex/Bildschirmtext experimentell arbeiten, Erfahrungen austauschen und Ergebnisse diskutieren. Ergänzend können Video und Computer-Grafik in die Arbeit einbezogen werden.

In der Hochschule für Gestaltung, die gemeinsam mit der Deutschen UNESCO-Kommission und der Stadt Offenbach am Main Veranstalter sein wird, stehen dafür ein Videotex-Studio, ein Computergrafik-Labor und ein Video-Studio zur Verfügung.

Zur Vorbereitung des Seminars werden zwei Studien zur Thematik von Prof. René Berger, Lausanne, und Prof. Manfred Eisenbeis vorgelegt. Außerdem stehen Veröffentlichungen zu den Pilotprojekten der Hochschule bei der Gestaltung und künstlerischen Nutzung von Videotex/Bildschirmtext zur Verfügung.

Beiträge und Ergebnisse des Seminars sollen in einer Publikation erscheinen.

Ein Konzert neuer Musik mit Werken von Alban Berg, Ernst Krenek, Luciano Berio, Arnold Schönberg und Hans-Ulrich Engelmann, veranstaltet aus Anlaß des UNESCO-Seminars durch die Stadt Offenbach, ist ein weiterer Teil des Programms.

## Sonntag, 6. 12. 1987

- 11.00 Begrüßung und Empfang der Seminarteilnehmer durch den Magistrat der Stadt Offenbach
- 14.30 Hochschule für Gestaltung  
Einführung in das Seminar:  
Madeleine Gobeil, UNESCO, Paris  
Hans-Dieter Dyroff, Deutsche UNESCO-Kommission, Bonn  
Manfred Eisenbeis, Hochschule für Gestaltung, Offenbach
- 17.00-19.30 Planung von Seminar und Workshops mit Besichtigung der Hochschule für Gestaltung  
Bernhard Bürdek, Georg Hannes, Horst Schneider  
(Computer Workshop)  
Mike Krebs, Heide Hageböling  
(Video Workshop)  
Manfred Eisenbeis, Andrea Wunderlich, Wolfgang Alban  
(Telematik Workshop)

## Montag, 7. 12. 1987

- 9.00 1. Offizielle Eröffnung und Begrüßung  
Der Rektor der Hochschule für Gestaltung, Offenbach  
Der Minister für Wissenschaft und Kunst des Landes Hessen  
Der Präsident der Deutschen UNESCO-Kommission, Bonn  
Madame Gobeil, Abteilungsleiterin Kunst, UNESCO-Generalsekretariat, Paris
- 9.45 Manfred Eisenbeis, Offenbach  
»Die visuellen Künste in der elektronischen Kultur«  
Einführung in die Thematik der Veranstaltung
- 10.00 Aufführung eines Werkes zum Thema
- 11.00 2. Wahl des Vorsitzenden, seiner Stellvertreter und der Berichterstatter
3. Der Künstler und die Maschine – Technische Entwicklung und neue ästhetische Dimensionen  
René Berger, Lausanne  
Otto von Simson, Berlin
- 14.15 4. Das elektronische Bauhaus  
Der Einfluß neuer Technologien auf die Bildenden Künste  
Jürgen Claus, Akademie der Bildenden Künste, München, Mitglied des Vorstandes des Deutschen Künstlerbundes.  
René Berger, Lausanne
- 16.15-18.30 Das elektronische Museum  
Original, Reproduktion und Immaterialität: Zur Veränderung von Werk, Wahrnehmung und Rezeption durch neue Medien  
Vorträge mit Beispielen und Präsentation von Projekten zum Thema:  
Pontus Hulten, Venedig, Italien  
René Berger, Lausanne, Schweiz  
Manfred Eisenbeis, Offenbach  
Abraham Moles, Strasbourg, Frankreich  
Wibke von Bonin, Köln  
u.a.
- ab Projektionen/Aufführung von  
20.30 Arbeiten der teilnehmenden Künstler

## Dienstag, 8. 12. 1987

- 9.00-11.00 Die elektronische Gestaltung  
Zur historischen Entwicklung und Veränderung des künstlerischen Denkens und Arbeitsprozesses durch die neuen Medien:  
gegenwärtige Situation und Perspektiven.  
Vorträge mit Arbeitsbeispielen:  
Gianni Toti, Rom, Italien  
Otto Piene, M.I.T. Boston, USA  
Peter Weibel, Wien, Österreich  
John Sanborn, New York, USA  
Fred Forest, Paris, Frankreich  
Aziz Chafchaoui, Marokko/Ohio State University, Columbus, Ohio, USA  
Marie-Jo Lafontaine, Brüssel, Belgien  
Fabrizio Plessi, Venedig, Italien  
Herbert W. Franke, München  
u.a.
- 11.15-12.30 Weiterführung der Thematik:  
Die elektronische Gestaltung
- 14.00-18.30 Einführung und Beginn des Telematik-Workshops/Bildschirmtext  
(Interactive and Broadcast-Videotex) mit den Themen:  
1. Das elektronische Museum/ Das Künstler-Programm V.A.N. – Videotex-Art- Network  
2. Videotex on Wire  
Interaktives Gestalten mit Partnern in Österreich, Frankreich, USA  
3. Videotex-Painting  
Die Beziehung elektronischer Medien und traditioneller Kunstformen  
4. Videotex Poesie  
Videotex und visuelle Poesie  
5. Videotex Sculpture  
Digitale Bildkompositionen und Installationen für mehrere Monitore
- 14.00-18.30 Einführung und Beginn des ergänzenden Computer-Workshops mit den Themen:  
1. Computer-Painting  
Die Beziehung elektronischer Medien und traditioneller Kunstformen  
2. Computer-Art on Wire  
Interaktives Gestalten mit Partnern der Hochschule der Bildenden Künste, Berlin und Hochschule der Bildenden Künste, Braunschweig
- 14.00-18.30 Einführung und Beginn des ergänzenden Video-Workshops  
mit den Themen:  
1. Videotex meets Video  
Bearbeitung von Videotex- Animationen auf Video  
2. Elektronische Poesie  
Projektion/Aufführung von Arbeiten der teilnehmenden Künstler

## Mittwoch, 9. 12. 1987

- 9.00-11.00 Die elektronische Akademie  
Einflüsse der elektronischen Medien auf die Ausbildung von Künstlern und Gestaltern.  
Vorträge mit Beispielen:  
Andrée Beaulieu-Green, Montréal, Kanada  
Roy Ascott, Wien, Österreich/England  
Don Forester/J. Hénon, Paris, Frankreich  
Jürgen Claus, München  
Johannes Heisig, Dresden, DDR  
u.a.
- 11.15-12.30 Weiterführung der Thematik:  
Die elektronische Akademie
- 14.00-18.30 Weiterführung der Workshops:  
Telematik Workshop  
Computer Workshop  
Video Workshop
- ab Weiterführung der Workshops mit  
20.00 open end

## Donnerstag, 10. 12. 1987

- 9.00-18.00 Weiterführung der Workshops:  
Telematik Workshop  
Computer Workshop  
Video Workshop
- 20.00 Konzert mit dem Musica Viva Ensemble, Hannover, mit Werken von:  
Alban Berg, Ernst Krenek, Luciano Berio, Arnold Schönberg und Hans-Ulrich Engelmann.  
Ort: Büsing Palais, Offenbach

## Freitag, 11. 12. 1987

- 9.00-11.00 Die Künstlerausbildung im elektronischen Zeitalter:  
Thesen, Modelle, Erfahrungen  
Verschiedene Länderberichte.  
Bundesrepublik Deutschland:  
Dr. Wilhelm Neufeld, Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft, Bonn  
Frankreich:  
Michel Tourlière, Ministère de la Culture et de la Communication, Paris  
und weitere Länderberichte:  
N.N.
- 11.30-12.30 Künstler- und Kulturberufe unter dem Einfluß neuer Technologien:  
Ausbildung, Praxis, Projekte.  
Dr. Andreas Wiesand, Zentrum für Kulturforschung, Bonn  
Projekt für ein europäisches Kunst- und Technologie-Zentrum in Karlsruhe  
Dr. Heck
- 14.30 Ausstellungseröffnung:  
Präsentation der Workshop- Arbeiten  
Vorstellung und Diskussion mit den Künstlern
- 16.00- Resumée der Veranstaltung und Empfehlungen  
René Berger, Lausanne;  
Madame Madeleine Gobeil, UNESCO, Paris;  
Hans-Dieter Dyroff, Deutsche UNESCO-Kommission, Bonn;  
Manfred Eisenbeis, Offenbach;  
Jürgen Claus, Deutscher Künstlerbund.