



„Gnatz trifft Gnatz“

Skulpturen und Computerbilder

Ein fiktives Gespräch zwischen Sylvia Gnatz und Rupert Gnatz

Im Dialog entdecken Sylvia und Rupert bei aller Unterschiedlichkeit von Skulptur und Computerbild viele Gemeinsamkeiten, die aus ihrer jeweiligen Arbeitsweise resultieren. Sie machen dabei auch deutlich, worin das Wesen ihrer Kunst und Kreativität besteht, nämlich in den Bewertungen und Entscheidungen bei den jeweiligen Arbeitsschritten des Gestaltungsprozesses und in der Art und Weise, wie die Künstler zu den Bewertungen ihrer Arbeit kommen. Sie grenzen sich außerdem auch ab gegenüber rein mechanischer, IT-geprägter Kunstproduktion und versuchen dabei auch deren prinzipielle Grenzen zu ertasten. Das Gespräch dient der Vorbereitung einer Bewerbungsmappe für eine gemeinsame Ausstellung in einem Museum.

Sylvia: Hallo Rupert, bei der Mappe für das Museum brauchen wir ein gemeinsames Konzept — ich meine, es müsste tatsächlich formuliert werden.

Rupert: Hallo Sylvia, ich habe keine Idee, das ist ziemlich schwierig. Du hast da doch sicher schon mal intensiver nachgedacht.

S: Skulpturen und Computerbilder sind ja nun mal ganz unterschiedlich — ein gemeinsames Thema lässt sich bei unseren Arbeiten nicht so ohne weiteres finden. Deine Arbeiten sind sehr unterschiedlich. Da ist keine einheitliche thematische Linie drin, weil Du dauernd am Experimentieren bist und ganz unterschiedliche Möglichkeiten bei der Bildbearbeitung ausprobierst. Ich suche meine thematischen Interpretationen häufig in der Natur, in der Biologie, bei Pflanzen.

R: Es ist nun mal so, dass Computerbilder und Skulpturen sehr unterschiedlich sind. Die einen sind eben, bilden eine Fläche; und Skulpturen sind räumliche Objekte. Ein Bild betrachtet man wohl am Besten, in dem man senkrecht drauf schaut. Um eine Skulptur kannst Du herum gehen, und siehst immer wieder ein neues „Bild“. Das sind im Prinzip unendlich viele Bilder.

S: Ja, und wenn Du 1,54 bist, siehst du andere Bilder wie einer mit 1,97.

R: Ein chinesisches Sprichwort sagt: „Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“ und eine Skulptur sind dann tausend Bilder. — Genau genommen, kannst Du Dir Deine Skulpturen in der Mitte einer großen Kugel vorstellen: von jedem Punkt der Kugel hast Du dann ein anderes Bild. Das ist allerdings ziemlich mathematisch, Du weißt schon: perspektivische Projektion auf eine Ebene und so weiter.

S: Du machst also digitale Photos von meinen Skulpturen, steckst sie in den Computer und „bildbearbeitest“ sie dann weiter... Übrigens, wenn die Skulptur eine exakte einfarbige Kugel bei diffuser Beleuchtung ohne Schatten ist, bekommst Du immer das gleiche Bild — haha haha...!

R: Da hast Du recht. — Machen kann man das mit solchen Photos schon, ich glaub aber nicht, dass dadurch was Besseres raus käme. Thematisch wären wir dann allerdings ziemlich nahe beisammen — es sei denn, ich mache aus Deiner ANAXONIA eine Aktzeichnung. Das sollte ich vielleicht mal versuchen.



S: Hmm...! Der Zugang, dass Du meine Skulpturen photographierst und sie dann digital bearbeitest, wäre als gemeinsames Konzept wohl doch zu trivial und für ein renommiertes Museum eine Zumutung. Und uns selbst würde das wohl auch nicht gerecht werden. Außerdem haben wir bisher so ohnehin nicht gearbeitet. — Du hast doch mal etwas über das kreative Arbeiten geschrieben: Deine Arbeitsweise am Computer...

R: Du meinst die Sache mit den Transformationen...?

S: Ja, natürlich. Lass uns doch mal die jeweilige Arbeitsweise daraufhin ansehen. Vielleicht finden wir da Gemeinsamkeiten zwischen *Gnatz und Gnatz*, die als Ausstellungskonzept tragfähig sind. Ein Konzept, das auf der jeweiligen Arbeitsweise beruht, würde sich natürlich, verglichen mit einem thematisch orientierten Konzept, auf einer Metaebene bewegen. Vielleicht ist das aber ja gerade interessant für das Museum.

R: Die Sache mit den Transformationen ist aber ziemlich abstrakt, mathematisch gewissermaßen. Wahrscheinlich sagt das Museum, dass so ein Zugang die Besucher überfordert: Nicht ganz leicht, so etwas rüber zu bringen — museumsdidaktisch sozusagen.

S: Versuch's doch mal...

R: Also, wenn man ein Objekt A in ein Objekt B umformt, dann nennt man eine solche Umformung auch Transformation, sagen wir eine Transformation t .

Und man betrachtet dann eine Kette von solchen Transformationen t_1, t_2, t_3, \dots . Auf diese Weise erhält man auch eine Kette von Objekten $A_0, A_1, A_2, A_3, \dots$:

Aus A_0 entsteht A_1 vermöge t_1 .

Aus A_1 entsteht A_2 vermöge t_2 .

Aus A_2 entsteht A_3 vermöge t_3 .

usw.

Irgendwann bricht die Kette ab, — und dann ist das Kunstwerk fertig.

S: HALT! HALT! Halt, so geht das nicht. Das kann man doch nicht verstehen. Und was soll das mit Kunst zu tun haben?

R: Hmm...! Ach ja! Du hast schon recht. So ein Objekt A0 könnte allerdings auch eine Aussage in der formalen Logik sein, beispielsweise ein Satz mit einer doppelten Verneinung und eine Transformation t könnte beispielsweise eine aussagenlogische Regel sein, die den Satz aussagenlogisch äquivalent umformt in einen neuen Satz, also einen wahren Satz wider in einen wahren Satz, bzw. einen falschen wieder in einen falschen. A1 könnte dann z. B. eine vierfache Verneinung, A2 eine sechsfache Verneinung usw. enthalten.... Du meinst, das ist nicht sonderlich sinnvoll...?

S: Nun komm mal raus aus Deinem Elfenbeinturm! So ein Objekt kann natürlich auch ein digitales Bild in Deinem Computer sein. Und wenn Du nun in Deinem Bildbearbeitungsprogramm auf das Bild einen Filter anwendest, etwa um den Kontrast zu verändern, dann ist das eine Umformung, ein Bearbeitungsschritt, eben eine Transformation in ein anderes Bild. Und Du hast mir doch neulich schon mal erklärt, wenn ein Maler bei einem Bild einen Pinselstrich setzt, dass dann aus dem Bild ein neues entsteht, möglicherweise mit einer dramatisch anderen Gesamtwirkung. Der Maler transformiert seine Bilder gewissermaßen pinselnder Weise. — Sein Kunstwerk ist am Ende die Summe der Pinselstriche oder jedenfalls der Transformationen, die er anwendet, wenn er mit einem Schwamm drüber geht oder mit Ölkreide oder Kohle oder mit Was-weiß-ich arbeitet. Und Du hast nicht vergessen darauf hinzuweisen, dass die jungfräuliche Leinwand, mathematisch gesehen, der Grenzfall des leeren Bildes ist, das in der Regel am Anfang steht und bereits mit dem ersten Pinselstrich in ein anderes Bild transformiert wird.

R: Ja, ja! Man kann ja im Prinzip, das Bild nach jedem Pinselstrich photographieren, dann dokumentierst Du die vollständige Entwicklungskette — lustig, wenn Du die Bilderserie dann als Video abspielst. Bei meinen Computerbildern steht übrigens nicht immer ein leeres Bild am Anfang, meistens verwende ich eine Photographie. Bei einigen Kompositionsstudien mit einem CAD-System sitze ich zunächst gewissermaßen aber auch vor einem leeren Blatt.

S: Du meinst also, wenn ich mit dem Stechbeitel an einen Holzklotz rangehe und einen Span abtrage, dass das auch nichts anderes ist als eine Transformation des Holzklotzes. Also ich weiß nicht... So habe ich das eigentlich noch nicht gesehen: Meine ANAXONIA als Summe von Stechbeitel-Transformationen. Wenn ich am Ende mit Schmirgelpapier und Politur arbeite, sind das wohl auch Transformationen?

R: Ja, sicher! Es gibt da natürlich schon einen wesentlichen Unterschied zwischen dem Arbeiten am Holzklotz und dem Arbeiten am Computer: Wenn der Span mal weg ist, ist er weg, und man kommt nicht mehr zum ursprünglichen Klotz zurück. — Das Wiederanleimen des Spans liefert, streng genommen, einen anderen Holzklotz und nicht mehr den ursprünglichen. Am Computer kann man leichter zurückgehen, vorausgesetzt man hat geeignete Zwischenschritte gespeichert.

Alle Zwischenschritte hebe ich natürlich auch nicht auf, das wäre ja sozusagen ein ganzer Film.

Ich hebe in der Regel nur solche Versionen auf, die mir irgendwie sinnvoll erscheinen.

S: Das würde ich bei meinen Holzklötzen auch gerne mal machen, geht aber leider nicht.

R: Das ist natürlich ein ganz wesentlicher Unterschied zwischen Deiner und meiner Arbeitsweise: Du produzierst eine lineare Kette von Transformationen ohne Verzweigungen. Bei meinen Arbeiten ist das eher selten der Fall, dass ich mit einer linearen Kette auskomme. Es kommt vor, dass ich mit einer Entwicklung in eine Sackgasse laufe. Dann gehe ich zurück, zu einer früheren Version und versuche eine andere Entwicklungsrichtung einzuschlagen. So entstehen die Verzweigungen.

S: Aha, wenn Du viele solcher Sackgassen hast, dann sehen Deine Entwicklungen am Ende so aus wie die Adern bei einem Blatt von einem Baum.

R: Oh! Es kommt noch schlimmer. Manchmal macht man auch absichtlich Parallelentwicklungen aus dem Anfangsbild oder aus einer Zwischenversion, um dann eventuell Bilder aus verschiedenen Zweigen zu einem neuen Bild zusammen zu fügen und dieses dann weiter zu bearbeiten. So entstehen neben den Verzweigungen auch Zusammenführungen. Kannst Du Dir das vorstellen? Das Bild von den Adern eines Blattes passt dann leider nicht mehr. Und möglicher Weise steht am Anfang nicht eine Photographie sondern mehrere: bei Collagen...

S: Also, so etwas kommt bei mir auch vor: Meine POLYAXONIA ist aus Birkenholz und aus Buchenholz. Die Klötze stammen schließlich von verschiedenen Bäumen.



R: Die POLYAXONIA ist dann auch so etwas wie eine Collage. Nun ja, das findet man häufiger, dass unterschiedliche Materialien zusammengefügt werden. Denk etwa an ein wertvolles Schmuckstück, wenn ein edel geschliffener Diamant in einem goldenen Ring gefasst wird. Hier allerdings von einer Collage zu sprechen, würde man bei entsprechender Karatzahl aber vielleicht doch als eine abwertende Begriffsbildung verstehen...

S: ...vor allem, wenn die Augen angesichts des Kleinods zu glänzen beginnen.

>> Sylvia seufzt<<

Ja, nun sag aber mal, bei all dem formalen Kram mit Deinen Transformationen, Ketten, Sackgassen und Verzweigungen, wo bleiben da Kunst und Kreativität? Ich denk doch nicht an Transformationsketten, wenn ich mich mit einem Holzklötz abrackere.

R: Das ist klar, ich denk doch auch nicht so, wenn ich am Computer arbeite. Über den formalen Kram reden wir doch nur, um ganz deutlich zu machen, wo unsere Arbeitsweisen Gemeinsamkeiten haben, und wo *Gnatz und Gnatz* sich treffen. Und du hast schon recht: Der ganze formale Kram mit den Transformationen ist eigentlich nur triviales Zeug und noch dazu hochgestochen formuliert. Neulich hast Du übrigens besonders darauf hingewiesen, dass das Ausgangsmaterial eine ganz wesentliche Rolle spielt.

S: Natürlich: Lindenholz ist ziemlich weich, Buche ist Hartholz. Man geht an die verschiedenen Hölzer ganz unterschiedlich dran. Die Wahl der Werkzeuge prägt auch das letztendliche Ergebnis mit.

R: Ja, ja, bei mir sind meistens Photos das Ausgangsmaterial. Verschiedene Bilder verlangen eine unterschiedliche Bearbeitung, gewissermaßen mit unterschiedlichen Bildbearbeitungswerkzeugen. Das macht ja gerade den Reiz aus, dass man dabei immer wieder neue Möglichkeiten entdeckt.

S: Am Anfang steht also die Auswahl eines geeigneten Materials...

R: Was heißt das: „geeignetes Material“? Da triffst Du doch eine Entscheidung, eine erste Entscheidung. Sicher spielen die Materialeigenschaften da eine gewisse Rolle und dann auch die Werkzeuge, mit denen man dran gehen kann, eine zweite Entscheidung. Aber irgendwie muss Dir der Holzklötz etwas sagen: Das ist spannend, mit dem zu arbeiten...

S: Man braucht da immer ein Bisschen Intuition, Gefühl und emotionale Intelligenz, um solche Entscheidungen zu treffen. Rationale Überlegungen will ich dabei natürlich auch nicht völlig ausschließen. Über das letztendliche Ergebnis meiner Arbeit habe ich da aber kaum eine Vorstellung, bestenfalls eine ziemlich vage...

R: Das ist doch bei meinen Arbeiten am Computer auch nicht anders. Ich habe inzwischen viele, viele, viele Photos von den verschiedensten Gelegenheiten. Welches Photo ist interessant, spannend, spricht mich an und gibt was her. Damit fängt man dann an. Vielleicht weiß man ja ungefähr die Richtung, in die man die Bearbeitung, die Transformationen, lenken möchte. Aber wie das Endergebnis aussehen wird, weiß ich auch nicht.

S: Wenn Du das Material ausgewählt hast, dann fängst Du also an mit dem Transformieren...

R: Man führt einen Bearbeitungsschritt nach dem anderen aus, verknüpft also die verschiedenen Transformationen bezüglich des Hintereinanderausführens und man kann die so verknüpften Transformationen ihrerseits als eine eigene — komplexere — Transformation verstehen...

S: Halt! Stop! Gleich landest Du mitten in der Algebra und erzählst mir noch, dass die Verknüpfung der Transformationen bezüglich des Nacheinanderausführens dem Assoziativgesetz gehorcht...

R: ... kommutativ ist diese Verknüpfung meistens nicht...

S: Ich habe noch genug von Deiner formalen Logik und dem Witzchen von der sechsfachen Verneinung...

R: Entschuldige bitte! Lassen wir den formalen Kram beiseite. Aber mit mathematischen Überlegungen sind wir schließlich nicht allein, das darf ich schon noch sagen. An der Technischen Hochschule München gab es früher einen Mathematikprofessor, Josef Lense, von dem man erzählt, dass er Vorlesungen über Gruppentheorie und Musik gehalten hat. Er war Wiener Philharmoniker bevor er Mathematikprofessor wurde. Ich glaube schon, dass er gewusst hat, wovon er redet. Und die Legende erzählt auch noch, dass seine Frau, eine Opernsängerin, die Vorlesungen gesanglich ergänzt haben soll. Oder denk doch auch an „Gödel, Escher, Bach — ein endloses geflochtenes Band“, dieses Kultbuch der 80er Jahre von Douglas R. Hofstadter. Und was da alles an Mathematik bemüht wird: Geometrie, Axiomensysteme, Widerspruchsfreiheit, Entscheidbarkeit, Berechenbarkeit, Rekursive Strukturen und Prozesse...

S: >> Sylvia seufzt << Du bist hoffnungslos und unverbesserlich!

R: Es ist doch sicher so, dass Du bei jedem Bearbeitungsschritt eine Entscheidung treffen musst: Mit welchem Werkzeug mache ich den nächsten Schritt, wie wende ich das Werkzeug an. Es ist ja möglich, dass Du eine Entscheidung triffst, für eine komplexere Transformation, also für mehrere elementarere Bearbeitungsschritte; eine solche Entscheidung mag einen tiefer greifenden Charakter haben und die Entscheidungen, die bei den einzelnen Elementarschritten vielleicht immer noch erforderlich sind, mögen dann eher von einfacherer, handwerklicher Qualität sein.

S: Wenn ich Dich also recht verstehe, dann kann ich am Ende meine Skulpturen jeweils als die Summe meiner Entscheidungen verstehen, — eine ziemlich abstrakte Vorstellung.

R: Und das ist bei meinen Computerbildern genau so: die Summe meiner Entscheidungen. Aber ich sehe da gleich wieder auch einen möglichen Unterschied zwischen Deinen und meinen Arbeiten: Wenn ich meine Arbeit mit einer Photographie beginne, dann ist das in der Regel ein sehr detailreiches Bild. Viele Bearbeitungsschritte zielen dann oft darauf ab, Details wegzulassen, von Eigenschaften eines Bildes zu abstrahieren und dadurch bestimmte andere Eigenschaften herauszuarbeiten, um sie zu verdeutlichen oder die Aussage des Bildes zu verändern. Möglicherweise verschwindet der Zusammenhang mit der ursprünglichen Photographie vollständig und es bleibt im Extremfall ein abstraktes, gegenstandsloses Bild übrig.

S: Ja, ja! Und wenn aber ich meinen Holzklötzchen vor mir habe, dann sehe ich zwar die Materialeigenschaften, aber nicht die Eigenschaften von einem dargestellten Objekt so wie Du bei Deinen Photographien. Ich muss Eigenschaften erst herausarbeiten, muss solche Eigenschaften erst finden, wobei dann die ursprünglichen Materialeigenschaften möglicherweise eher in den Hintergrund treten und nach dem Polieren lediglich noch als reizvolle Textur der Skulptur zu sehen sind.

R: Das ist also die umgekehrte Arbeitsrichtung. Kann man am Computer auch machen...

S: Was kannst Du am Computer eigentlich nicht machen?

R: Anders als bei der Abstraktion werden Eigenschaften angereichert. Die Skulptur, die Du so erarbeitest, kann im Ergebnis nach wie vor ein abstraktes, gegenstandsloses Objekt sein, kann aber auch ein sehr reales Objekt repräsentieren. Denk etwa an die Figuren beispielsweise eines Herrgottschnitzers in Oberammergau.

S: Der Herrgottschnitzer arbeitet aber doch anders als ich. Der hat wohl eine ziemlich genaue Vorstellung, wie seine Skulptur aussehen soll; er arbeitet vielleicht auch streng nach Vorlage. Ich verwende aber keine Vorlage; ich weiß am Anfang nicht wie die Skulptur am Ende aussehen wird. Ich lasse mich vom Material und vom Werkzeug leiten...

R: Das ist bei mir genau so. Da sind wir wieder ganz nahe beisammen. Das Experimentieren, das Spiel mit den verschiedenen Möglichkeiten, sich so oder so zu entscheiden. Das ist doch reizvoll, das ist das Erlebnis!

S: Soll das aber schon die ganze Kunst sein, die Summe der Entscheidungen? — Ich weiß nicht so recht. Mit einer solchen Sicht fühle ich mich eigentlich nicht so richtig verstanden. Vieles stimmt ja, zugegeben! Aber völlig identifizieren kann ich mich damit aber nicht.

R: Sollst Du auch nicht. Ich meine nämlich, dass wir über das Wichtigste, über das Wesentliche, über den Kern noch gar nicht geredet haben. Der Punkt ist nämlich: Wie triffst Du denn die jeweiligen Entscheidungen, einen Bearbeitungsschritt so und nicht anders zu machen?

S: Nun, ja...

R: Du schaust Dir Dein Objekt an, den bisher erreichten Zustand. Und Du beurteilst und bewertest diesen Zustand: Das ist gut so; gefällt mir; das passt da nicht so recht; muss anders werden; das ist interessant, spannend; da bin ich auf dem richtigen Weg. Unser Hirn arbeitet da manchmal sehr schnell, wahrscheinlich spielt sich da auch im Unterbewusstsein einiges ab. Flapsig gesprochen: es werden viele Entscheidungen „aus dem Bauch heraus“ getroffen. Sicher wird dabei auch die handwerkliche Routine und Erfahrung, die Vertrautheit mit dem Werkzeug eine Rolle spielen.

S: Oft ist es aber auch so, dass man etwas länger hinschaut, gewissermaßen einen Schritt zurücktritt, um Abstand zu gewinnen. Vielleicht ist man etwas unsicher: Soll ich jetzt so oder so weitermachen? Man guckt genauer hin, denkt länger nach und analysiert den bisher erreichten Zustand bewusster, — vielleicht auch rationaler?

R: ...und kommt so schließlich wieder zu einer Bewertung, die die nächste, möglicherweise ziemlich komplexe Transformation festlegt, die also die Entscheidung für die Weiterarbeit

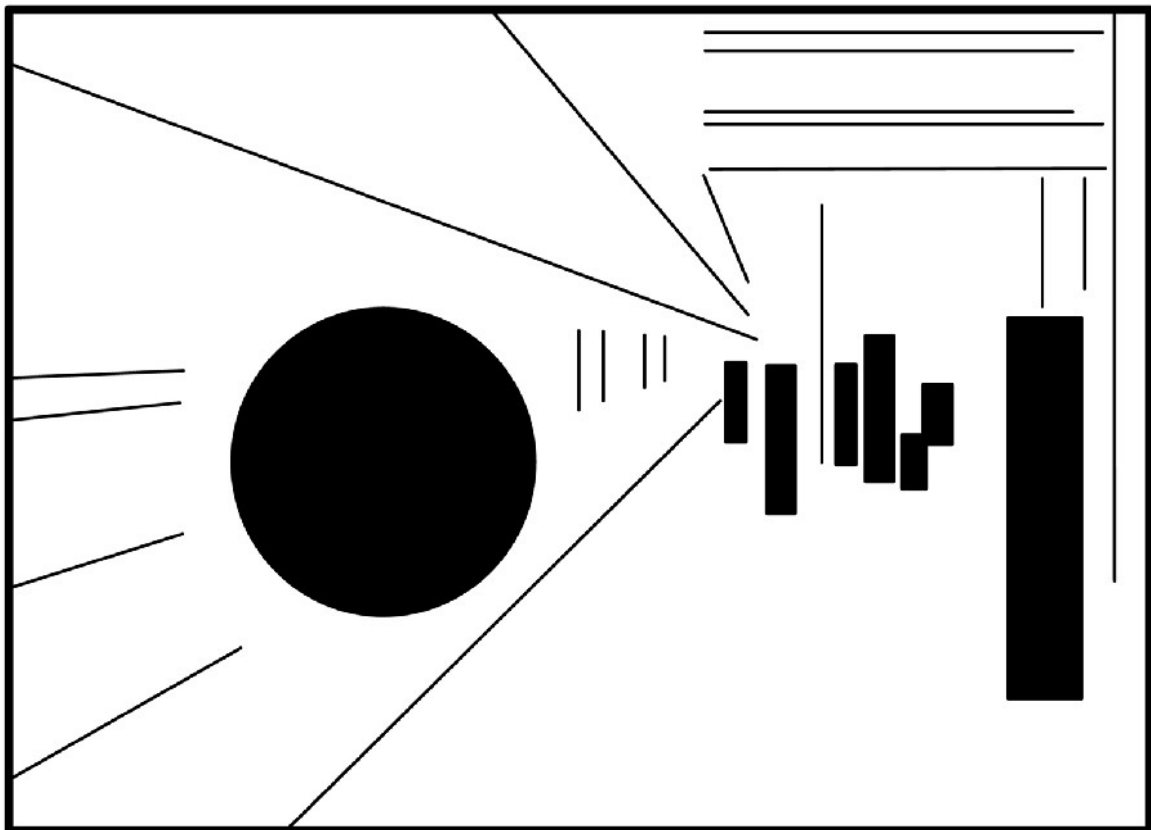
prägt. Dein Kunstwerk ist am Ende also nicht nur die Summe Deiner Entscheidungen sondern auch der Bewertungen, die zu den jeweiligen Entscheidungen führen. Das gehört zusammen.

S: Eine Bewertung wird natürlich irgendwann auch zu der Entscheidung führen, nicht mehr weiter zu arbeiten, wenn ich nämlich zu der Meinung komme, dass das Kunstwerk fertig ist. Jetzt bleibt noch die Frage, wie kommen wir denn zu den Bewertungen, Du bei Deinen Computerbildern, ich bei meinen Skulpturen.

R: Das ist ein schwieriges Kapitel. Ich glaube, dass sich hier ganz wesentlich die jeweilige Persönlichkeit des Künstlers und seine Kreativität manifestieren. Das ist der zentrale Punkt bei der künstlerischen Arbeit. Irgendwie ist unsere Arbeit doch zielgerichtet, obwohl, wie wir beide festgestellt haben, wir am Anfang nicht wissen, was am Ende wirklich rauskommt. Ich bin mit einem Bild erst zufrieden, wenn es mich irgendwie anspricht, wenn es interessant ist, der Blick irgendwie hängen bleibt, wenn es provoziert, geheimnisvoll ist, oder auch wenn es einfach nur „schön“ ist.

S: Das alles könntest Du jetzt auch mit abstrakteren Begriffen beschreiben: Wärme, Kälte, Harmonie, Disharmonie, Kraft, Druck, Spannung, Widerstand, Symmetrie usw. Kandinsky hat sich doch damit auseinander gesetzt und versucht einzelnen Bildelementen solche gefühlsmäßigen Wirkungen oder Qualitäten zuzuordnen: den „Punkten“, den „Linien“, den „Horizontalen“, „Vertikalen“, „Diagonalen“, den „Geometrischen“ und den „Gebogenen“ usw. Kandinskys Absicht war wohl, objektive, aber emotional wirkende Kriterien für die Bildkomposition zu beschreiben.

R: Ja, das ist interessant, dass Du darauf hinweist. Die Kandinskyschen Überlegungen haben mir z.B. sehr geholfen, abstrakte oder gegenstandslose Malerei zu „verstehen“ und zu interpretieren. Das ist ja nicht immer ganz leicht. Du hast ja mein Bild vom U-Bahnhof mit den wartenden Fahrgästen und dem einfahrenden Zug gesehen. Das Bild habe ich mal nur unter Verwendung von Kandinskys Bildelementen „Punkt“ und „Linie“ analysiert. Das Bild, das daraus entstanden ist, kann eigentlich für sich selbst stehen als gegenstandsloses, abstraktes Bild. Es zeigt das Spannungsfeld zwischen Ruhe und Statik in der rechten Bildhälfte und Dynamik, also zeitlichem Geschehen in der linken Bildhälfte. Rechts also horizontale und vertikale Linien: der Bahnsteig mit den Fahrgästen. Links perspektivische, in die Tiefe gehende Linien und ein großer „Punkt“, eigentlich eine Kreisscheibe, anstelle der Vorderfront des einfahrenden Zuges. Der „Punkt“ wird dem Betrachter von den perspektivischen Linien geradezu entgegengeschleudert. Also, was Kandinsky da schreibt, hat meines Erachtens doch eine gewisse Berechtigung und objektive Gültigkeit, obwohl seine Überlegungen aus der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts stammen und manche Bildelemente heute vielleicht anders gesehen und empfunden werden. Aber es ist sicher so, dass die Bewertung eines Bildes aus den einzelnen Elementen, deren emotionalen Qualitäten und der Komposition entsteht.

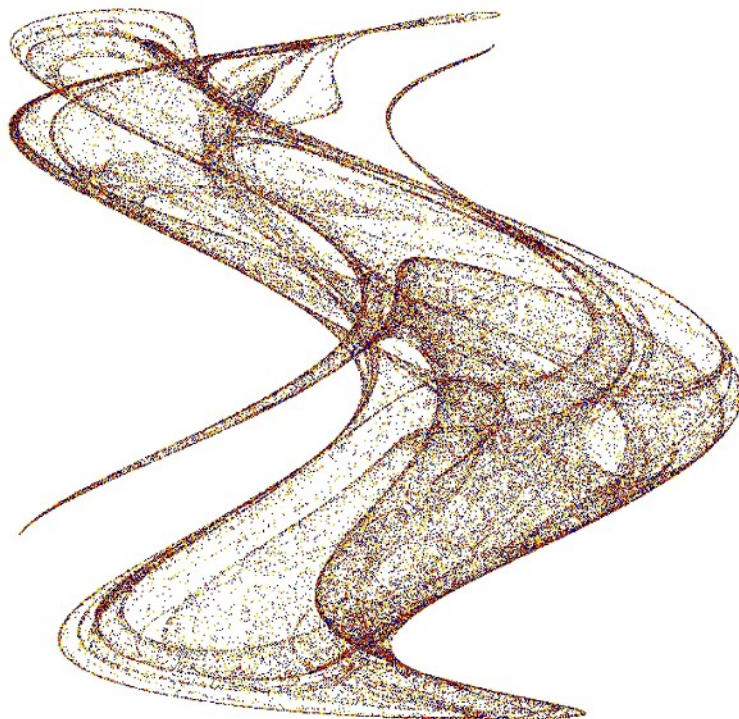


S: Ja, schön und gut. Das mag also für Deine Bilder gelten. Ich arbeite aber an Skulpturen...
R: Nun denk doch mal an den Anfang unseres Gesprächs: Eine Skulptur sind tausend Bilder! Wenn Du eine Skulptur betrachtest, siehst Du Umrisslinien, Kanten, Flächen mit Texturen. Das kannst Du als „Bildelemente“ verstehen. Und es macht doch einen wesentlichen

Unterschied, ob da die Horizontale oder die Vertikale beispielsweise betont ist, ob da weiche „Geschwungene“ oder zackige „Geometrische“ zu sehen sind und wie die zueinander in Beziehung stehen. Ich bin sicher, dass Du, bewusst oder unbewusst, bei der Bewertung Deiner Skulpturen auf solche Dinge achtest. Du hast sogar mal angedeutet, dass Du bei Deinen Arbeiten versuchst, im Material Linien — „Bildelemente“ — mit bestimmten Qualitäten zu finden, und aus Deinem Holzklotz herauszuarbeiten. Das ist die Kunst und da ereignet sich Kreativität! Auf der Ebene kommen wir also auch wieder zusammen.

S: Jetzt muss ich aber doch noch eins draufsetzen: Du hast es mit Deinem Computer viel leichter als ich. Ich arbeite da im Schweiße meines Angesichts an einem Holzklotz und Du kannst einfach ein Programm schreiben, lässt es laufen und fertig ist das Kunstwerk...

R: Nun mal langsam! Das könnte ich machen, aber eigentlich sollte aus unserer bisherigen Diskussion ganz klar sein, dass ich so nicht arbeite, jedenfalls zurzeit nicht. Das darfst Du mir jetzt nicht unterschieben. Aber Du hast natürlich recht, experimentiert hab ich schon in der Richtung als junger Informatiker. Das war noch vor der Einführung der Rasterbildschirme und vor der Erfindung des Inkjet-Plotters. Sogenannte Million-Point-Pictures waren das damals. Du programmierst eine Formel, die jedem Punkt der Ebene wieder einen Punkt zuordnet. Da hast Du also eine Transformation. Du fängst mit einem Punkt P_0 an und erhältst einen Punkt P_1 , dann nimmst Du P_1 und bekommst mit derselben Transformation einen Punkt P_2 und immer so fort. Die Punkte sammelst Du auf und lässt sie auf ein Blatt Papier zeichnen und schon hast Du ein Bild.



S: Kandinsky hätte sicher seine Freude gehabt mit den Punkten...

R: Möglich! Wenn Du Glück hast, bekommst Du ein Bild mit filigraner, schleierartiger Struktur. Vielleicht, wenn Du eben Glück hast, hat das Bild einen interessanten ästhetischen Reiz, sodass es nicht nur für den Mathematiker als Visualisierung von Eigenschaften seiner Formel interessant ist. Es kann Dir aber auch passieren, dass die Punkte sich nicht in der Ebene verteilen und alle auf einer Linie liegen, oder dass sie allmählich in unerreichbare Fernen, in andere Galaxien, abhauen, und nie wieder kehren. Oder dass die Formel einen Fixpunkt hat, sodass irgendwann alle Punkte gleich sind und nichts neues mehr dazu kommt.

S: Ja, ich verstehe schon. Das sind Eigenschaften der Formel, die für Mathematiker interessant sind. Mathematik an sich ist ja schon eine hohe Kunst, die Krone der Wissenschaften. Aber ist Dein Million-Point-Picture, selbst wenn es eine hübsche Schleierstruktur hat, ein Kunstwerk? Wo steckt da die Kreativität, wo bringt sich da eine künstlerische Persönlichkeit ein? Dein Million-Point-Picture ist doch ein Beispiel für die sogenannte algorithmische Computerkunst.

R: Richtig! Die Formel zu finden, ist zunächst eine mathematische bzw. wissenschaftliche Leistung. Dann kommt programmiertechnisches Handwerk dazu. Den Rest machen der Computer und der Inkjet-Plotter. Auf diese Weise lassen sich viele Bilder generieren...

S: ...und wenn Du „Glück“ hast, ist etwas Interessantes dabei. Ich verstehe schon. Da kommt nun doch wieder der Mensch ins Spiel, der die einzelnen Bilder bewertet nach künstlerischen, ästhetischen Gesichtspunkten, die interessanten Bilder auswählt und den Rest wegwirft.

R: Diese Bilder kannst Du nun auch wieder mit Kandinskys Augen betrachten: In den Schleierbildern erkennt man unter Umständen auch wieder Linienstrukturen, die durch die Häufigkeitsverteilung der Punkte entstehen, oder auch Linien die Gebiete mit Punkten von solchen ohne Punkte trennen. So würde ich heute die damaligen Bilder beurteilen, nachdem ich mich etwas mit Kandinsky befasst habe. Früher allerdings konnte ich diesen Fragenkomplex gelegentlich mit Georg Nees diskutieren; das war hochinteressant. Er war einer der ersten in Europa, der sich schon 1964 mit Computerkunst befasst hat. „Generative Computergraphik“ hieß das damals. Nees hat bei Max Bense promoviert, hatte seinen Hintergrund also in der Ästhetik. Für ihn war auch die Bewertung durch den Menschen, natürlich nach ästhetischen Gesichtspunkten, entscheidend. Die Ästhetik ist allerdings ein spezieller Bewertungsmaßstab, der nach meinem Eindruck in der heutigen Kunst vielfach an Stellenwert verloren hat oder zumindest auch Wandlungen unterliegt.

S: Jetzt haben wir aber den Punkt erreicht, der uns endgültig trennt. Selbst wenn es Dich derzeit nicht interessiert, könntest Du auf Deinem Notebook Generative Computergraphik machen. Ich für meinen Teil sehe keine Möglichkeit für so etwas wie Generative Computerbildhauerei...

R: Haha, haha! Da wäre ich nicht so sicher. In der industriellen Fertigung mit all den Robotersystemen passiert so was ständig, allerdings eher mit technischen Objekten. Nimm doch ein CAD-System, entwirf damit Deine Skulptur. Dann hast Du eine virtuelle Skulptur, die Du von allen Seiten anschauen kannst. Du kannst Dir sogar Bilder von Deiner Skulptur ausdrucken lassen. Ein CAD-System ist in der Regel interaktiv, da kannst Du Dich als künstlerische Persönlichkeit auch einbringen. Und wenn Du mit Deiner virtuellen Skulptur zufrieden bist, drückst Du auf den berühmten Knopf und ein Roboter fräht Dir Deine Skulptur aus dem Holzklotz...



S: Ich glaube, jetzt hast Du Dich doch etwas vergaloppiert. Ich verstehe schon, dass wir mit so einer interaktiven Arbeitsweise, Du am Bildbearbeitungssystem, ich am CAD-System im Prinzip wieder nahe beisammen wären. Aber vergiss nicht, dass ich bei meiner Arbeit am Holzklotz gewissermaßen einen Dialog mit ihm führe, wenn ich, abhängig vom Material, versuche, interessante Eigenschaften herauszuarbeiten.

R: Oh, richtig, das hatte ich ganz vergessen. Das macht ja auch wesentlich den Wert Deiner Arbeit aus. Außerdem — die Arbeit mit dem CAD-System wäre nicht wirklich Generative Computerbildhauerei. Da müsstest Du nämlich ein Programm schreiben, das ohne weiteres menschliches Eingreifen letztendlich den Roboter so steuert, dass er Deine Skulptur produziert. Die Mathematiker hätten da sicher einiges anzubieten an ästhetisch reizvollen, dreidimensionalen geometrischen Objekten.

S: Ich glaube, das lasse ich lieber andere machen. Wir sind mit unserer Diskussion ohnehin schon ziemlich weit über das hinaus gegangen, was wir selbst derzeit wirklich machen. Sicher, das alles ist unheimlich interessant, und moderne Kunst wird sich auch um moderne Medien, Werkzeuge und Techniken kümmern müssen. Aber ich glaube, dass wir beide auch darin eine Gemeinsamkeit haben, dass unsere Arbeitsweise doch eher konservativ ist. — Du hast viele Andeutungen zu mathematischen Aspekten und zu den Möglichkeiten mit dem Computer gemacht, aber mir fällt auf, dass Du bisher nichts dazu gesagt hast, dass uns der

Computer auch die jeweiligen Bewertungsschritte abnehmen könnte. Wenn ich mir das so überlege, dann hätte der Computer ja Kreativität und eine eigene künstlerische Persönlichkeit!

R: Oh je! Jetzt treibst Du mich aber in die Enge und gleichzeitig aufs Glatteis. Wie muss man einen Computer programmieren, dass er sich wie ein Mozart, ein Baselitz, ein Rodin usw. verhält? Das Thema gehört in die Artificial Intelligence. Da weiß ich nun wirklich nicht genug drüber, um da mitreden zu können. In meinen mehr als 40 Berufsjahren habe ich aber oft erlebt, dass es da immer wieder Euphoriephasen und Frustphasen gegeben hat. Und es ist sicher so, dass die AI äußerst wichtige Beiträge in der Informatik geliefert hat und liefert. Ob die AI-Leute eines Tages dem Computer eine eigene, vollständige und reife künstlerische Persönlichkeit werden einprogrammieren können — ich weiß es nicht. Ich habe da aber ziemliche Zweifel. Man kommt heute zwar ziemlich weit dabei. Denk etwa an die Handschrifterkennung oder die Spracherkennung. Entsprechend eingerichtete Autos können sich auch ohne Fahrer einigermaßen sicher durch den Verkehr bewegen. Man kann Computer schon ganz gut so ausstatten, dass sie in bestimmten Szenarien mit einer bestimmten Art von Objekten mechanisch Bewertungen vornehmen können. Dazu müssen sie Eigenschaften solcher Objekte erkennen, um dann mittels einer Bewertungsfunktion der erkannten Eigenschaft eine Bewertung zuzuordnen. Nimm also ein Szenario mit lauter Holzklötzen, dann könntest Du den Computer so programmiert haben, dass er erkennt, ob ein Klotz einen Ast hat oder nicht. Die Eigenschaft z.B. „Klotz K hat keinen Ast“ steckt er in seine Bewertungsfunktion und heraus kommt als Bewertung „Klotz K ist für Sylvia geeignet“.

Wenn Du aber jetzt nicht nur an Ästen interessiert bist sondern auch an der Maserung, und der Computer dafür aber nicht programmiert ist, dann kann er Dir nicht weiterhelfen. Meine Skepsis bei der Frage einer eventuellen künstlerischen Computerpersönlichkeit resultiert aus der Überlegung, dass man zwar sehr, sehr weit kommen kann auch bei ziemlich komplexen Szenarien — vielleicht in manchen Bereichen sogar beängstigend weit — dass man aber zu jedem Szenarium, das der Computer beherrscht, in der realen Welt eines finden kann, das er nicht oder nicht vollständig beherrscht. Und dann braucht der Computer wieder seinen Programmierer. Warum haben Schachgroßmeister doch immer mal wieder — wenn auch selten — eine Chance gegen den Computer? Weil sie einen Zug oder eine Strategie finden, die der Computer nicht drauf hat. Mechanische Kreativität hat immer Grenzen. Und schließlich philosophisch betrachtet: die reale, lebendige Welt ist in ihrer Vielfalt nicht endlich oder nicht genügend endlich, um von Computern völlig beherrscht zu werden. Das ist für mich doch ein beruhigender Gedanke.

S: Rupert, also — ich glaube wir bleiben am besten bei unserer konservativen Arbeitsweise. Aber noch eine allerletzte Frage: *Was ist denn jetzt unser Konzept für das Museum?*

R: Das ist doch ganz einfach, Sylvia: *Unser Dialog, Gnatz spricht mit Gnatz, oder einfach*

Gnatz trifft Gnatz.