

## **Informatik, künstlerische Praktik und Kunsttheorie der digitalen Bildtechnologien**

Exposé zum Antrag im Modellversuchsförderprogramm "Kulturelle Bildung im Medienzeitalter"

### **Ausgangsbasis:**

Die Ausbildung an der Kunsthochschule für Medien konzentriert sich seit Anbeginn, d. h. seit Aufnahme des Lehrbetriebs im Oktober 1990, auf die hochqualifizierte Ausbildung für künstlerische Tätigkeiten in und mit den fortgeschrittenen Medien. Im Unterschied zu vielen anderen Kunstakademien, die erst jetzt ihre Studenten an die neuen Medientechnologien heranführen, hatten die Lehrenden der Kunsthochschule somit seit fast 10 Jahren Gelegenheit, Erfahrungen in der Ausbildung an den neuen digitalen Technologien zu sammeln. Bisher konnten aber die Einzelerfahrungen weder einer zusammenfassenden wissenschaftlichen Untersuchung und Analyse unterzogen werden, noch konnten taugliche didaktische Umsetzungen dieser wichtigen praktischen Erfahrungen erarbeitet werden. Hier setzt das Forschungsprojekt an.

### **Hintergrund und Situierung:**

Mit der radikalen Autonomie der Kunst - ausgebildet von der Romantik bis zu den Innovationen am Beginn des 20. Jahrhunderts - und einer entsprechenden Schwächung der bis da gültigen polytechnischen und akademischen Kunstausbildung stellt sich das Verhältnis von Kunst, Wissenschaft, Technologie und Lebenswelt in einem grundsätzlich neuen Bezugsfeld dar. Gemeinhin geht man diesbezüglich und seitdem davon aus, daß 'Kunst als solche' nicht gelernt werden kann, daß aber gerade deshalb eine technische Kompetenz an Geräten, Materialien und Apparaten intensiv und extensiv erarbeitet werden müsse.

Vor Jahrzehnten schon postulierte der Kunsthistoriker und langjährige Bürgermeister Roms, Giulio Carlo Argan, der zeitgenössische Künstler solle sich als Bildoperateur, also vermehrt technisch-kommunikativ, und nicht mehr nur expressiv-ästhetisch als isoliertes Künstlersubjekt, definieren. Diese damals auch im Hinblick auf das Programm des 'Bauhauses' formulierte Maxime für eine aktuelle Künstlerausbildung hat im Zeitalter der digitalen Technologien eine gesteigerte Aktualität erhalten. Damit untrennbar verbunden ist die Aufgabe zu einer Neubestimmung des Verhältnisses von 'freier' und 'angewandter' Kunst, von Kunst und Zivilisation, 'hoher/ ernsthafter' und 'unterhaltender/ trivialer' Kultur (E- und U-Codes). Solche Bestimmungen folgen nicht mehr länger dem ästhetischen Geschmack, sondern den künstlerischen Möglichkeiten fortgeschrittener Werkzeugnutzung und -entwicklung.

Parallel zu den technischen Innovationen der Bildproduktion steigen in drastischer Weise die Anforderungen an die wissenschaftliche und technische Kompetenz. Andererseits ist die Technikentwicklung deutlich herausgefordert, sich den avancierten ästhetischen Experimenten der Kunst und ihren Anspruchsniveaus nicht zu verschließen. Es ist kein Zufall, daß eine solche Herausforderung erneut begleitet wird von einem Streit zwischen einer 'ernsthafter', meist als elitär kritisierten Kunst und einer 'unterhaltenden', meist als trivial denunzierten Massenkultur. So gibt es den Begriff 'Kitsch' als Kampfpapare erst gegen Ende des 19.

Jahrhunderts, als sich die visuelle Alltagskultur und die 'hohe' Kunst sichtbar auseinander entwickelt haben, wobei durch die Reproduktionstechniken Abbildungen von Kunstwerken selber zum Bestandteil der Massenkultur werden. Diese und weitere Faktoren zeigen, wie Ästhetik und Utopie weltbürgerlicher Kultur in eine seither ungelöste Krise geraten.

Zahlreiche Initiativen haben versucht, diese Kluft zwischen Kunst, Technik und Lebenswelt wieder zu schließen und die 'angewandte' mit der 'freien Kunst' zu versöhnen. Vom 'Werkbund' über 'Bauhaus' und 'new bauhaus' bis zur Hochschule für Gestaltung in Ulm reicht die eindrucksvolle Palette von Versuchen, freie und angewandte Kunst mit den fortschrittlichsten technischen Mitteln herzustellen und mit den avancierten Wissenschaften zu verbinden.

Bezogen auf die hohe Komplexität von Wissenschafts- und Technologie-Entwicklung kann kein Zweifel bestehen an der Notwendigkeit, künstlerische Methoden der Erkenntnisvermittlung und Technik-Anwendung in Permanenz zu erfinden. Solche Methoden haben einen für die Kunst spezifischen Zuschnitt. Die eng an Kunst und Gestaltung angelehnte Theorie-Bildung ist unauflöslich ein wesentlicher Bestandteil der Projekt-Entwicklung und Praktik. Theorie ist selber zu einer wesentlichen Organisationsform der künstlerischen Praktik geworden.

Die langjährigen Erfahrungen der Kunsthochschule für Medien zeigen, daß wesentliche Bedingungen der künstlerischen Arbeit im Einsatz der Werkzeuge, ihrer Aneignung und kompetenten Nutzung liegen. Dabei stellt nicht nur die Komplexität der Werkzeuge eine große Herausforderung dar, sondern auch die permanente Überprüfung der Vermittlungskonzepte und die Entwicklung von Methoden einer experimentellen künstlerischen Praktik, also von Erfindung und Heuristik. Einschränkungen durch Werkzeuge sind an der Tagesordnung und bilden stetige Reibungsflächen für die Aufgabe, sie zum Zwecke der künstlerischen Praxis zu verändern. Digitale 3D-Werkzeuge haben sich beispielsweise in der Kunstproduktion bis jetzt nicht durchgesetzt.

Das Verhältnis von Werkzeug und Kunst ist immer auch eines, in dem Funktionen der Kunst im Hinblick auf freie und angewandte Gestaltung und eine entsprechende gesellschaftliche Bewertung und Nutzung diskutiert und erprobt werden. Gerade die durch die digitalen Massenkommunikations-Technologien erzeugten Ansprüche an und Einschränkungen durch Werkzeuge bedingen eine bisher noch in keiner Weise gültig durchgeführte Verbindung von Informatik und künstlerischer Praktik, Kunsttheorie und Analyse der digitalen Bildtechnologien.

### **Folgerung/ Ansatz:**

Kunsttheorie und Informatik können als die wesentlichsten Stützen einer angemessenen Bearbeitung der Ansprüche und Chancen einer innovativen künstlerischen Praktik angesehen werden.

Die im Projekt gestellten Fragen können derzeit in dieser Form und für einen umfassenden Anspruch an keinem anderen Ort als der Kunsthochschule für Medien Köln bearbeitet werden.

### **Fragestellungen:**

- Wie können Künstler an die neuen Werkzeuge herangeführt werden?

- Unter welchen Bedingungen können die Möglichkeiten multimedialer und interaktiver Software im Sinne eines Zuwachses eigener ästhetischer Ausdrucksformen und Erfahrungen im Bereich Kunst genutzt werden?
- Wie müssen die Werkzeuge für die Kunstproduktion aussehen? Kann kreatives Arbeiten überhaupt durch den Computer unterstützt oder sogar verstärkt werden?
- Was muß sich bei der Entwicklung der Werkzeuge ändern (z.B. Umdenken der Informatiker, die Gestaltungs- und Kunsttechnologien entwickeln)?
- Wie können welche Erkenntnisse aus der Geschichte der künstlerischen Werkzeugnutzung und der Kunsttheorie zum Zwecke einer gehaltvollen 'digitalen Ästhetik' genutzt werden?
- Was kann aus der Geschichte und Theorie der Künste für die digitale Bildherstellung (Bildfindungsmethoden) gelernt und - entsprechend modifiziert - übernommen werden?

### **Vorgehensweise / Versuchsaufbau:**

- Theoretische Analysen der Erfahrungen an der KHM sowie anhand konkreter Beobachtungen. Z. B. Verbindung Informatik / Kunst am Beispiel Computergrafik.
- Aufarbeitung der Theorien 'digitaler Ästhetik und Kunst'.
- Geschichte der Kunsttheorie als Theorie künstlerischer Praktiken und Methoden. Typologie und Geschichte der Kunsttheorie als Methodenlehre für technisch basierte künstlerische Praktik.
- Skizze von Typologie/ Epistemologie/ Paradigmatik/ Schwellenzeiten der künstlerischen Nutzung neuer Technologien.
- Resultate der künstlerischen Didaktiken, Methoden und Praktiken für die digitalen Bilderzeugungstechnologien.
- Verbindung mit laufenden Forschungsprojekten (DFN, EMBASSI).
- Beispielgebende Modelle für neue Interfaces.
- Pilotentwicklung neuer Kunsttechnologien.
- Prototypen experimenteller Technologienutzung durch die Kunst/ Interfaces von Kunst, Technologie und Wissenschaft als praktische Theorie der Künste im Zeitalter der Massenkommunikation.
- Rückführung der Ergebnisse in die Ausbildung; Einbindung in die Lehre ( KMW Forschungskolloquium).
- Input in die Lehre, Niederschlag im Curriculum.

**Laufzeit / Mittel:**

Im interdisziplinären Interesse der geplanten Projektes (Projektleitung: Prof. Dr. Hans Ulrich Reck, Kunsthistoriker und Philosoph; Prof. Dr. Trogemann, Informatik und audiovisuelle Medien) sollen zwei Mitarbeiter ausschließlich für das Projekt eingestellt werden (1 Informatiker und 1 Kunstwissenschaftler). Das Projekt ist, ausgehend von dieser Stellenplanung und den sächlichen Verwaltungsausgaben, mit ca. DM 300.000 pro Jahr zu veranschlagen.

Die Projektlaufzeit sollte auf dreieinhalb Jahre angelegt werden.

Differenziert für die Arbeitsphasen:

- 15 Monate Vorbereitung (Wissenschaftliche Analyse, Ausarbeitung der curricularen Inhalte)
- 18 Monate Testphase (3 Semester)
- 9 Monate Evaluation / Publikation / Entwicklung neuer Interface-Paradigmen für kreatives Arbeiten.