

– ergänzendes Papier zum Vortrag –

compArt: ein Raum für die Computerkunst Ein Medienprojekt als Raumkonzept

Ziel des Vortrages ist, einen Einblick in meine Bremer Tätigkeit zu gewähren. Es handelt sich um ein Medienprojekt, das sich auf Computerkunst bezieht und in Forschung und Lehre gleichermaßen beheimatet ist. Es geht darum früher Arbeiten der Computerkunst aus den 1960er Jahren auf neue Weise und in neuem Zusammenhang aufzugreifen.

Im Jahr 1965 gab es weltweit die drei ersten Ausstellungen von Computerkunst. Bis zum Beginn der 1970er-Jahre waren die Prinzipien der algorithmischen Erzeugung von ästhetischen Objekten gefunden. Nach längerer Zeit relativer Ruhe kam in den 1980er-Jahren Bewegung auf: die fraktale Geometrie wurde populär und der Sturm- lauf des Arbeitsplatzrechners durch die Bereiche medialer Gestaltung und in die kultu- rellen Institutionen hinein setzte ein. Bald wurden mächtige professionelle Software- pakete für das Setzen und Gestalten von Druckwerken, für Zeichnen, Malen und Be- wegtbild, schließlich auch für die neue Welt der virtuellen Bewegung in Panoramen realer und fantastischer Architektur breit verfügbar. Heute stehen Computer an allen Hochschulen und Schulen. Neue spezielle Einrichtungen für digitale Medien sind ent- standen. Was noch weitgehend fehlt, ist ein wissenschaftliches Studium, das die neu- en Gestaltungsmöglichkeiten sowohl algorithmisch-technisch wie ästhetisch- künstlerisch zum zentralen Gegenstand macht. Die dafür notwendige interdisziplinäre Anstrengung in Forschung und Lehre wurde in diesem Projekt verfolgt.

Den Computer umgibt keine geheimnisvolle Aura mehr, da er zum allgegenwärtigen Instrument geworden und im Sprung zum neuartigen digitalen Medium begriffen ist. Dennoch bleibt seine Wirkungsweise weitgehend im Dunkeln. Man bedient sich sei- ner zwar laufend, doch muss es um ein tieferes Begreifen gehen, aus dem letztlich nur Kompetenz und Kreativität erwachsen können. Ideen was man diesen Maschinen anfangen könnte, können sich nur aus einem solchen Verständnis entwickeln.

In compArt wurde auf doppelte Weise in dieses Geschehen eingegriffen: historisch und systematisch. Nach einer Generation Computerkunst fanden wir es an der Zeit, die historische Seite der Entwicklung exemplarisch darzustellen. Gleichzeitig haben wir dem Widerspruch von Berechenbarkeit und Schönheit eine Bewegungsform gegeben, indem wir handlungsorientierte Lernumgebungen dafür geschaffen haben, um ihn er- fahrbar werden zu lassen.

Wir haben nach der *Eigenästhetik* der *semiotischen Maschine* gefragt und danach, wie sich seine Potentiale in Studiumumgebungen entfalten können.

compArt gestaltet sich aus einem Bündel an Vorhaben, die im Vortrag exemplarisch aufgegriffen und mit Photomaterial veranschaulicht werden.

Es handelt sich dabei um drei Räume:

- compArt: Medienentwicklung- und Gestaltung (Hypermedium, Videoinstallation und interaktive Installationen)
- compArt: ästhetisches Labor
- compArt: sozialer und kommunikativer Handlungsraum.

Ein wenig hervorheben möchte ich die Einrichtung eines ästhetischen Labors, das mit der Einrichtung einer "Grundlehre Digitale Medien" einherging. Mit dieser Einrichtung haben wir das kontrolliert experimentelle Arbeiten, wie es aus dem klassischen naturwissenschaftlichen Labor bekannt ist, mit dem freien Gestalten verbunden, wie es im Studio von Künstlern und Designern gepflegt wird. Wir können mit dieser Art von Räumlichkeit gute Erfahrungen für das Studieren mit Medien verzeichnen, die andere Einrichtungen brauchen, als mit Technik überladene Computerräume.

Alle Arbeiten haben zu einer handlungsorientierten Praxis des Lernens beigetragen und ein wenig die Brücke zwischen den Disziplinen der Informationstechnik und der Kulturwissenschaft geschlagen – und damit tendenziell die Zwei-Kulturen-Kluft ein wenig aufgehoben.