

DIE »ZUFÄLLIGE MITREALITÄT« DES COMPUTERS

INTERVIEW MIT FRIEDER NAKE

WIEBKE SCHODDER

In der Welt des Frieder Nake brauchen wir keine Kunst – und Netzkunst schon gar nicht. Denn die ist in den Augen des Computerkünstlers nur für Leute gemacht, die zu viel Zeit haben. Dass er trotzdem kein Kulturpessimist ist, zeigt sein gedanklicher Streifzug durch die rasante Geschichte der digitalen Ästhetik. Frieder Nake ist Professor für Grafische Datenverarbeitung und interaktive Systeme an der Universität Bremen. 1965 hatte er seine erste Ausstellung mit computergenerierten Arbeiten. Fünf Jahre später nahm er an der 35. Biennale in Venedig teil.

Herr Nake, sind Sie als Mathematiker und erfolgreicher Künstler eher künstlerischer Mathematiker oder mathematischer Künstler?

Da müsste ich zur symmetrischen Frage eine symmetrische Antwort finden. Eigentlich bin ich aber eher ein künstlerischer Mathematiker. Das, worin ich mich auskenne, ist die Mathematik und heute längst die Informatik, und das, worin ich dilettiere, ist die Kunst oder Ästhetik.

Wie nah liegen Mathematik und Kunst beieinander?

Sehr eng: Mathematik ist das Gleiche wie Kunst und Kunst ist das Gleiche wie Mathematik. In der Mathematik können Sie entgegen alltäglichem Glauben nur erfolgreich sein, wenn Sie die gleiche oder eine verwandte Art des Denkens und Handelns haben wie mancher Künstler. Sie müssen sich auf der einen Seite durch einen plötzlichen Einfall, durch ein vorbeihuschendes Ereignis tief getroffen fühlen – klingt wahnsinnig romantisch – und sich auf der anderen Seite durchbeißen durch die letzten Einzelheiten in all ihren unerträglich winzig erscheinenden Details. Das Detail ist dem Mathematiker so wichtig wie dem Künstler und der große Wurf ist es für beide. Sie sind sich da sehr ähnlich.

Wie hat der Computer als mathematisch funktionierende Maschine die Kunst verändert?

Die größte Veränderung ist das Eindringen algorithmischen Denkens und seiner Effekte – der explizit berechenbare Aspekt in künstlerisches

Schaffen. Das Algorithmische, also Berechenbare, hat in den letzten 50 Jahren die Gesellschaft komplett umgewälzt. Wenn das gesellschaftlich wirkt, macht es keinen Halt vor der Kunst. Das, was in der Kunst schon immer vorhanden war als das Rationale gegenüber dem romantisch Emotionalen, hat einen ganz ungeheuren Aufschwung erlebt.

In der mit Computer verbundenen Kunst gibt es die Digitalkunst, die Netzkunst und die Computerkunst. Worin bestehen die Unterschiede?

In meinem Verständnis wäre die digitale Kunst der übergeordnete Begriff. Alle Arten von künstlerischer Hervorbringung, die die diskrete Maschine, also den Computer – in welcher Weise auch immer – brauchen, würde ich »digitale Kunst« nennen. Computerkunst und Netzkunst wären davon zwei Extreme. »Computerkunst« ist jene, die historisch als erste erschien. Der Computer wird verwendet als ein Mittel zur Hervorbringung ästhetischer Objekte. Die können ganz klassisch auf Papier aufgebracht werden. »Netzkunst« ist jene Verwendung des Computers, deren Ergebnis nur im Netz, also in und auf vernetzten Computern existiert, die also ausdrücklich ihre materielle Bindung an Papier oder Klang leugnet, die nur im Netz existiert und sonst gar nicht.

Was sind die Probleme, die mit der Netzkunst entstanden sind?

Ein Problem ist die Frage: Für wen wird die eigentlich gemacht? Um es spöttisch zu sagen: Netzkunst ist für niemanden da – außer für Leute, die viel Zeit haben. Man weiß zwar, dass die Netzkunst existiert, aber in der Unendlichkeit des Internet versiegt sie natürlich und bleibt in Expertenhand. Wenn man in eine Galerie etwas reinhängt, gibt es eine Spur zu den Besuchern. Die fällt bei der Netzkunst weg. Alles wird in ihr total immateriell. Geld kann man damit auch nur schwer verdienen.

Ein anderes Problem ist die doppelte Existenz des algorithmischen, Computer- oder Netzkunst genannten Werkes. Dieses Werk existiert für uns wahrnehmbar, auf irgendeine Weise sinnlich, für den Computer existiert es manipulierbar. Die Werke, so möchte ich etwas hölzern sagen, sind visual-manipulabel geworden. Der Computer kann das Werk nicht sehen oder wahrnehmen, für den hat es alles verloren, was Kunstwerke für uns bedeuten. Die müssen immer sinnlich wahrnehmbar sein, sonst existieren sie für uns nicht. Für den Computer existieren sie aber gerade unsinnlich und manipulierbar auf einer sehr abstrakten Ebene.

In der Netzkunst können wir das Werk sehen, weil es auf irgendeinem Server, fern von uns, liegt. Wir können alle das Gleiche sehen und sehen es doch ganz unterschiedlich, wenn wir unseren Computer anders eingestellt haben. Es gibt zwar irgendwo ein »Original«, aber auch beliebig viele Kopien; Kopien aber nicht im Sinne der Auflage einer Druck-

grafik, sondern es sind die unterschiedlichen jetzigen Erscheinungen jenes ein und desselben Bleibenden.

Brauchen wir eigentlich Kunst?

Nein. Die allermeisten Menschen haben durch die ganze Geschichte hindurch niemals Kunst gesehen, und auch die heute Lebenden sehen fast nie ein Stückchen Kunst. Kunst gibt es in einem engeren Sinne ohnehin erst seit vielleicht 250 oder 300 Jahren, seit der Zeit der Französischen Revolution. Kunst ist eine ganz junge Erscheinung, die mit der Bourgeoisie aufkommt. Alles, was davor war, das wir heute in den Kunstbüchern finden unter dem Begriff Kunst, war im Mittelalter oder davor keine »Kunst«. Zumindest kann man das nicht einfach im Rückblick als Kunst vereinnahmen. In den Höhlen ist keine Kunst gemacht worden – das ist absoluter Quatsch. Was hätten die Leute damit machen sollen? In unserem Rückblick aber, mit dem wir in die Vergangenheit gucken, wird alles zur Kunst, was das nie war.

Was ist denn Kunst?

Für mich ist Kunst die »zufällige Mitrealität«; das lesen wir bei Max Bense. Es gibt die Realität; um ein Stück von ihr geht es. An ihm aber ist noch etwas dran, was sich nicht in Öl auf Leinwand erschöpft. Man kann es auf allerlei Weisen beschreiben. Diese Mitrealität ist immer gebunden an etwas real Vorhandenes, aber sie übersteigt es. Auf welche Weise das geschieht, das wissen wir nicht so genau. Nietzsche hat gesagt: Ein Kunstwerk kann in jedem einzelnen seiner Elemente anders sein; aber es ist nicht anders. Das macht die Kunst darin aus – dass der Künstler es so gemacht hat, wie es jetzt ist, obwohl jedes Gramm davon auch anders sein könnte und es wäre immer noch schön.

Fehlt Ihnen heute etwas, wenn Sie die Gegenwart der Computerkunst mit den Anfängen in den 60er Jahren vergleichen?

Nein, mir fehlt nichts. Ich möchte nicht, dass mir etwas fehlt. Es ist dennoch spannend, sich leicht sentimental zu erinnern an die Stunden, die eine Zeichnung brauchte, an die Mühen des Programmierens tief drin in der Maschine, an die Plagen des winzigen Speichers. Vermissen aber, das hat immer etwas Romantisches. Ich sehe da eher zwei ungeheure Fortschritte. Der eine ist die mir schier unvorstellbare Miniaturisierung. Ich habe keine Ahnung mehr, wie das alles physikalisch funktioniert. Als ich jung war, konnte ich den Rechner genau erklären, weil man vieles sehen konnte. Diese Entwicklung innerhalb so kurzer Zeit – das ist ungeheuerlich. Der andere Fortschritt ist die Abstraktion, die die Menschen vornehmen können, wenn sie mit Computern arbeiten. Fast jeder

Student kann, ohne eine Ahnung davon zu haben, wie die Technik tatsächlich funktioniert, problemlos Bilder bearbeiten und Grafiken erstellen. Das ist dann zwar keine Kunst – aber was man mit ein paar Klicks in Bewegung setzen kann, ist unglaublich. Der gedankliche Fortschritt beruht natürlich auf der Hardware und holt sie doch nie ein. Vielleicht ist das aber auch gut so.

»Fehlt mir was?« – so frag ich mich nie. Aber ich könnte eigentlich auch sagen: Die Anstrengung des Begriffs, das ist hegelsch gesprochen, die scheint mir heute doch geringer zu sein. Um den Computer vor 40 Jahren überhaupt zu etwas zu bringen, was einigermaßen Bestand haben konnte, musste ich mich im Begriff stärker anstrengen. Ich musste fragen: Was geschieht da? Heute ist fast unvorstellbar, was bei einem Mausklick alles in der Maschine abläuft. Das beruht auf einer Verdoppelung. Die ganze Welt ist allmählich verdoppelt. Sie ist hier draußen vorhanden, wo wir rumlaufen, krank werden, sterben; sie ist aber auch da drin, wo wir sie nicht riechen, schmecken oder sehen können. Und damit umzugehen, das wissen die Menschen noch nicht.

Wagen Sie einen Blick in die Zukunft: Wo wird sich die Kunst in den nächsten Jahrzehnten hin entwickeln?

Sie wird sich spalten: Zum einen wird es die digitale Seite geben. Bei ihr wird das ihr zugewachsene Doppel, von dem ich gesprochen habe, immer wichtiger werden; es wird manifest sein. Zum anderen wird es ganz herkömmliche Kunst geben. Eben weil das mit dem Doppel so ist, wie es ist. Aus meiner Sicht weist Kultur nie eine Entwicklung zum Besseren, auch nicht zum Schlechteren auf, nur zum anderen. Die Gesellschaft entwickelt sich nicht wie der Pfeil fliegt; sie wird anders. Noch nie war irgendeine Kultur besser als irgendeine andere, noch nie war eine auch schlechter als eine andere. Nur immer anders. Nur in ihr selbst und aus ihr heraus kann ich eine Ahnung von einer Kultur erlangen.

Sie merken, ich wende mich gegen die Spielarten des Kulturpessimismus, denen ich naturgemäß erst einmal zuneige. Da mag einer jammern, »Wenn das jetzt alles in das Netz hineinkommt – oh Gott, das wird ja alles so unsinnlich«. Der gleiche Mensch wettet vermutlich gegen die nackte Sinnenfreude. Die Menschen sind entsetzt und die Pädagogen kommen aus dem Jammern nicht mehr heraus. Doch das ist Larifari. Nur, wenn ich einen Fortschritt suche, kriege ich ein Problem. Das gleiche, das meine Eltern vermutlich mit mir hatten.

Wir brauchen aber keine Angst zu haben. Die Menschen lassen sich ihre Sinne, ihre Sinnenfreude und ihren Eigensinn nicht nehmen – so blöd sind sie nicht, wie wir sie manchmal gern sehen. Und: Sie lassen sich auch ihren Geist nicht nehmen.