

die kunst der instruktion

bilder lassen sich nicht exakt beschreiben, aber diskret analysieren und als syntax beliebig oft mit kilo- bzw. megabytes duplizieren. dafür gibt es einfach zu bedienende geräte. man scannt oder fotografiert etwas digital, speichert es als datei-format komprimiert ab und kann es jederzeit ausdrucken bzw. auf eine wand projizieren. es geht aber auch ohne vorlagen. mit einem grafiktablett oder der profanen mouse können gewünschte motive simuliert und durch eine software im nachhinein bearbeitet werden. oder es entstehen ganz ohne das eingreifen des menschen bizarre texturen im selbstlauf von algorithmischen operationen.

schon lange vor der digitalen medien-technik haben mit rationalen kalkulationen komponisten wie Arnold Schönberg oder Josef Matthias Hauer zwölfstimmige ton-dichtungen entworfen. als hilfsmittel nutzten sie lediglich skizzenblöcke oder kartonierte streifen. Pierre Boulez und Karlheinz Stockhausen systematisierten ihre aleatorischen werke mit einem neuen notensystem, um sie für weiterführende experimente zu intensivieren. darauf aufbauend entwickelte Yannis Xenakis seine serielle musik und nutzte dafür erstmals einen computer. mit stochastische sowie spieltheoretischen ansätzen wurde etwas artifiziell sinnliches in der musik hervor-bracht und das ergebnis war geprägt von berechneten zufällen beeindruckend vielschichtig.

eine nach "dematerialization" strebende konzeptkunst hat seit den 1960er jahren indes gezeigt, dass sich ohne technischen aufwand solche intentionen ebenso entfalten können. es zählte allein die idee, weil die realisierung nicht wichtig war. das einzelne kunstwerk bestand aus einer reinen denk- oder handlungsanwei-sung. vor allem der Fluxus-bewegung ging es darum, derartig die phantasie an-zusprechen und performative handlungen im kopf auzulösen. mit unkomplizierten instruktionen konnte jeder, der sie las, zu einem kunstproduzenten werden. es reichte aus, sich das ergebnis vorzustellen, und meist war die tatsächliche um-setzung nicht bindend nötig, ja häufig wie bei La Monte Young's "Draw a straight line and follow it" auch gar nicht machbar.

die digitale medienkunst zielt mit iterativen verfahren wieder auf vorzeigbare ergebnisse. mit eigenen programmierungen werden komplexe strukturen durch rekursive algorithmen erzeugt, welche die vorstellungskraft mit ungewöhnlichen konstellationen herausfordern. sie müssen aber visuell oder phonetisch vorliegen, damit die sinne sich angesprochen fühlen. mit der richtigen hardware wird die software zum eigentlichen akteur. sie generiert am bildschirm nicht die abbilder einer alltäglichen wirklichkeit oder fiktionen von ihr, vielmehr sind es virtuelle datenprozesse, welche sich selbstbezüglich konkretisieren. der computer initiiert operationen, die sein eigenes entwicklungspotential multimedial ausreizen und im gegensatz zur konzeptkunst auf keine solitäre instruktion begrenzt bleibt.

mit dem computer hat sich eine generisch kunst herausgebildet, die zwischen unendlichkeit und endlichkeit alles codierbare kalkulieren kann. die eingesetzte software bestimmt wesentlich das ausmass von solchen abläufen. um artefakte in fortlaufenden schleifen zu generieren, werden projekte öffentlich vernetzt und kooperativ forciert. es wird distributiv und interdisziplinär laboriert, auf dass sich unvorhersagbare serien von interaktionen, bild- sowie soundmodulationen oder einfach nur codes synthetisieren. dabei rücken zunehmend die regelwerke und ihre programmierungen ins zentrum. gesucht wird nicht mehr wie bei der Zwölftonmusik ein vielversprechender algorithmus zum erstellen von formalen kompositionen, sondern die darstellbarkeit von regelwerken an sich wird zum kunstwerk.