Medien und Abstraktion. Marc Ries

Beitrag für den Katalog zur Ausstellung „abstraction now“, D/E, Kunsthaus Wien 2004

Es scheint zunächst plausibel, sich dem Programm der Ausstellung *ABSTRACTION NOW* mit einem jener Argumente anzunähern, das Clement Greenberg in den späten fünfziger Jahren für die „modernistische Malerei“ – aufbauend auf jenes von Moholy-Nagy in den 1930er Jahren – vorbrachte: Sie, die moderne Kunst, finde ihren Gegenstandsbereich im Wesen ihres jeweiligen *Mediums*, und dominantes Medium der Malerei sei nun einmal ihre *Flächigkeit*, also habe selbstkritische Kunst sich gerade auf diese mediale Qualität der Flächigkeit zu beziehen. Der Betrachter eines modernistischen Gemäldes solle also zuerst das Bild *als* Bild, als Fläche sehen, bevor er den Inhalt, die Aussage des Bildes sucht und eventuell auch findet.[1]

Wenn nun Kunst sich selbst als *mediale* definiert, also das Medium bereits im Namen trägt, und ihre Werke für eine Ausstellung wie die vorliegende paradigmatisch einbezogen werden, so scheint der Greenberg´sche Imperativ sich vollends einzulösen, denn die medialen Qualitäten eines digitalen Bildes etwa prägen, zumindest im Kontext der Kunst, seine Erscheinungsweise. Diese Qualitäten – wiederum bezogen auf das Bild – sind zunächst die Flächigkeit des Monitors/Interface, dann die elektronische „Materie“, die Pixel, dann die von den Parametern der jeweiligen Software ermöglichten Modifikationsstrategien und eine je singuläre Bewegungsdramaturgie. Also würde die Abstraktion in der Gleichung aufgehen: Kunst = Medium = Flächigkeit = Pixel = Softwareparameter. Doch das ist wohl ein etwas zu formalistisches Begehren, das sich hier retrospektiv aktualisiert.

Ich möchte die *Abstraktion* und das *Jetzt* mit einigen anderen Gedanken kontrastieren. Als die erste Moderne begann ihre Kunst als abstrakte zu verstehen und als eine solche zu benennen, war die Welt selbst bereits allerorten abstrakt geworden. Die industrielle Epoche bot maschinenproduzierte Waren an, deren Herstellungslogik kaum jemand verstand, das Netz der Vergesellschaftung verwaltete anonym die bürgerlichen Subjekte und zwang alles Begegnende zum instrumentellen Austausch von Kommunikationsrationalität, die Selbstdefinition des Menschen resultierte aus wissenschaftlich-kategorialen Zustandsbeschreibungen, die sich individuellem Verstehen entzogen. Der Prozeß, entdinglichte Kunst herzustellen, hatte also zuvorderst sein Movens in dem außerkünstlerischen Feld der Produktiv- und Verwaltungskräfte, die der Gesellschaft einen

opaken Spiegel vorhielten. Somit war das *Abstrakte* Synonym für die gesamte Kultur der Ersten Moderne, in der zwanghaften Unterwerfung, in der Abwehr wie in der Darstellung und Repräsentation durch die Kunst, deren Antworten, wie wir wissen, vielfältige waren.

Hundert Jahre später hat diese Entwicklung einen seltsamen Bruch erfahren. Mit der Dienstleistungsgesellschaft wird die entgleitende Konkretion mit einer hoch ambivalenten Maschine gestoppt. Der Computer vollführt zwar die perfekte Undurchschaubarkeit seiner Rechenprozesse, zugleich ermöglicht er die Schöpfung einer vollkommen autonomen Welt gänzlich neuartiger Objekte, deren Bedienung und Manipulation allerdings Neunjährigen problemlos überlassen werden kann. D.h. auch die Erfahrung wächst wieder im Kurs, wenn auch auf den Trümmern der alten Sinnlichkeit. Nun figuriert dies Welt neue Helden mit Namen Lara Croft, Pokémon, Herr der Ringe, entwirft sie neue Landschaften und Lebenswelten – und je „gegenständlicher" die Welt der Daten wird, umso dringlicher wird die Reflexion auf ihre Fundamente. Gerade in der eigentümlichen Spannung aus Abstraktion und Re-Konkretion, aus hoch verdichteter Form und sinnlicher Fülle, gelingt es Kunst und Computer eine komplexe und raffinierte Alliance einzugehen. Wie das?

Mein Vorschlag ist, die kybernetische Welt in ihrer ästhetischen Anverwandlung nicht mehr ausschließlich als abstrakte zu definieren oder als entsinnlichte zu kritisieren, sondern etwas genauer hinzuschauen und den Versuch zu machen, andere Begrifflichkeiten ins Spiel zu setzen, die vor allem den neuen Bild-Phänomenen näher kommen.

Zunächst möchte ich mit einer großartigen Beschreibung von Max Bill jenes „Geheimnisvolle des Mathematischen" näherbringen, das heutzutage die Arbeit jedes künstlerischen Prozesses am Computer begleitet: „ [...] ein Raum, der auf der einen Seite beginnt und auf der andern Seite, die gleichzeitig dieselbe ist , in veränderter Form endet; die Begrenzung ohne feste Grenze, die Vielfalt, die dennoch eine Einheit bildet; [...] die Vibrationen und Überstrahlungen nebeneinanderliegender Farbpartikel; das Kraftfeld, das aus lauter Variablen besteht; die Parallelen, die sich schneiden, und die Unendlichkeit, die in sich selbst zurückkehrt als Gegenwart; und daneben wieder das Quadrat in seiner ganzen Festigkeit; die

[1] Siehe stellvertretend Clement Greenberg: Modernistische Malerei. In: Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken. Dresden: Verl. der Kunst, S. 265-278

Gerade, die von keiner Relativität getrübt wird, und die Kurve, die in jedem ihrer Punkte eine Gerade bildet.“[2]

Man könnte diesen emphatischen Bericht direkt mit der Arbeit innerhalb der graphischen Umgebung einer Bildbearbeitungssoftware assoziieren. Der Paradigmenwechsel, der dieser Arbeit zugrunde liegt, lässt sich vielleicht so zusammenfassen, daß das fotografisch-analoge Verfahren von einem *fotogenerativen Verfahren* abgelöst wird, also einem Verfahren, das Bildlichkeit nicht als Abdruck von Lichtreflektionen entstehen läßt, sondern als Ausdruck von Programmen, die das Sujet deterritorialisieren, es also aus seiner natürlichen Umgebung herausnehmen und in ein artifizielles Environment „reembedden“, wo es nach fremden Evolutionsgesetzen in neuem Lichte entsteht. Die Pixel strahlen nunmehr aus sich selbst heraus. Es lässt sich sagen, dass das alte Paradigma *fotografischer Identifizierung*, gekoppelt an Vergewisserung und Versöhung, sich erweitert und wohl auch transformiert sieht durch das Paradigma *fotogenerativer Verwandlung*.

Mit dem digitalen Code ist eine neue Äquivalenz, ein neuer Äquivalent entstanden. Eine Art Vereinheitlichung greift Platz, die mittels verschiedener Übersetzer (Kameras, Scanner...) alle Dinge erfasst und vergleichbar macht. In ihrer binären Übersetzung wird ein Tausch, ein Austausch möglich (Tondateien werden von Bilddateien gesteuert und umgekehrt). Doch nicht nur wird alles austauschbar (verwechselbar?), die binären Kombinationen erlauben es auch, direkt in sie einzugreifen, sie zu modifizieren und somit aus der Digitalisierung der Dinge den Code eines vollkommen anderen künstlichen Dings zu erzeugen. „Weil das digitale Bild aus diskreten Pixeln zusammengesetzt ist, die ihnen zugewiesene mathematische Werte besitzen, kann das ganze digitale Bild durch Modifikation der jeweiligen Pixeldefinition verändert werden.“[3] Äquivalenz und Modifikation sind also die beiden Basisoperationen des neuen Regimes. Über die Digital-Äquivalenten entsteht eine Parallelwelt. Über die Modifikationsstrategien wird diese Welt heteronom, wird also Gesetzen unterworfen, die der „ersten Natur“ des Menschen unbekannt sind.

---

[2] Max Bill: Die mathematische Denkweise in der Kunst unserer Zeit. In: Claus, Jürgen: Kunst heute. Personen – Analysen – Dokumente. Frankfurt am Main, Berlin 1986, S. 67

[3] Peter Lunenfeld: Digitale Fotografie. Das dubitative Bild. In: Wolf, Herta (Hg.): *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters.* Frankfurt am Main 2002, S. 165

Wird ein Fotomaterial digitalisiert, erfährt es nicht nur seine Umwandlung in eine neue Form, sondern auch die in einen neuen „Systemraum“[4]. Dieser neue Systemraum ist auf der Softwareebene der eines „Graphical-User-Interface“, einer grafischen Umgebung, die das Material den unterschiedlichsten Modifikationen unterwirft. Die „Natur“ der Computergrafik ermöglicht es, ein Foto zu „morphen, klonen, überlagern, filtern, weichzuzeichnen, scharfzuzeichnen, zu spiegeln, invertieren, drehen, es zu skalieren, zusammenzupressen, zu strecken, kolorieren, mit Rastereffekten zu versehen.“[5] Hier stoßen wir auf die strukturelle Ähnlichkeit von Genom und Foto. Beide lassen sich klonen und in ein *Anderes-Identisches* überführen. Beide aufgrund der Bekanntheit ihres jeweiligen Code. Dem Systemraum der digitalen Fotografie sind Äquivalenz und Modifikationen welcher Art auch immer als Paradigma eingeschrieben, damit Tausch und Täuschung, Verwandlung und Abstraktion.

Paul Valéry hat in einem seiner, den platonischen Dialogen nachgeahmten Texten eine, wenn man so will, Dekonstruktion der Repräsentationsästhetik durchgeführt. Da schauen drei gelehrte Männer einer Tänzerin bei ihrem Tanz zu und einer von ihnen behauptet, dass dieser Tanz ja wohl etwas *darstellen* soll. Sokrates hingegen verneint diesen Wunsch nach Repräsentation und meint, dass jener Tanz „der reine Vorgang der Verwandlungen“ sei. Der reine Vorgang der Verwandlungen. Die Verwandlung wird also gegen die Darstellung gesetzt. Da, wo eigentlich Abstraktion stehen sollte, entwirft Valéry angesichts des hoch beweglichen Mediums des Tanzes, oder sollte ich sagen, angesichts des Tanzes als Medium vielfältigster Bewegungsprozesse, entwirft also Valéry den einfachen und doch mächtigen Begriff der *Verwandlung* um mit ihm zum einen das Wesen des Tanzes und der Tanzenden auszudrücken, zum anderen um vielleicht einen Hinweis darauf zu geben, wie sich die Kunstformen selbst großen Veränderungen ausgesetzt sehen und das Tafelbild, ebenso wie die Skulptur, abgelöst werden durch bewegliche Bilder, vitale Objekte, dynamische Installationen, die die Veränderung, die Verwandlung als ihr Konstituens ausweisen. Viele der in der Ausstellung gezeigten medialen Exponate (doch sind es wirklich *Exponate*, *stellen* sie wirklich etwas *dar*?) werden in der Betrachtung diese Veränderlichkeit, diese Verwandlungsfähigkeit, diese Transformationsbegierde vermitteln – und möglicherweise die Abstraktion, die ja immer noch Bestandteil der Produktion wie des Ausdrucks ist, vergessen

---

[4] siehe Erwin Panofsky: Die Perspektive als „symbolische Form“. In: Panofsky, Erwin: *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*. Berlin 1985. Der Systemraum der analogen Fotografie ist von optischen und chemischen Regeln bestimmt.

[5] Lunenfeld a.a.O., S. 165

lassen. Nein, die Verwandlung ist so etwas wie die Kehrseite, vielleicht auch die dunkle Seite der Abstraktion gegenwärtiger Prägung, die wir stets miterleben.

Der Tanz als Leitfigur, als neues Paradigma einer zweiten Moderne!? Nun denkt man, wenn man Verwandlung hört, vielleicht bald einmal an das schöne und auch traditionsschwere Wort der *Metamorphose*. Allerdings ist es eine oberflächliche Sicht, zu meinen, hier gehe es bloß um Gestaltenwechsel, Pixel, die stets neue Figurationen eingehen. Nein, es geht um mehr, und wenn man das griechische Ursprungswort für Verwandlung nachsucht, findet man den Begriff *Metabolé*, der im deutschen mit *Metabolie* übersetzt wird und im bekannteren *Metabolismus* den *Stoffwechsel*, und nicht den Gestaltwechsel meint. Und das scheint mir auch ganz wesentlich. Denn Stoffwechsel findet tatsächlich statt, wenn *found-footage* Material zunächst digitalisiert, also in einem fotogenerativen Prozess nach den Gesetzen eines abstrakten Äquivalenten wiedererzeugt wird, dann in unterschiedlichster Weise – in der „Trunkenheit des Handelns“, wie Valéry sagen würde, also im Programmieren, Bildbearbeiten und Bildzerstören – verändert, verwandelt wird und das Ergebnis ein vollkommen neuer, lichter, in ständigem Fließen sich formender Körper ist.

Ein Körper, ein Objekt? Auch hier würde ich versuchen zu nuancieren, Farbpaletten, Linien, Muster etc. bilden keine konventionellen Objekte aus, eher würde ich von „Quasi-Objekten“ reden, wie dies Michel Serres und Bruno Latour für all jene Gegenstandsfelder vorgeschlagen haben, die keine eindeutigen Zuordnungen mehr erlauben, zwischen Natur, Technik und Gesellschaft einem gänzlich eigenen Rhythmus folgen.

Das, was nun als „abstrakt“ zu nennen wieder möglich wird, ist die nicht-illusionistische, nicht-repräsentative, nicht-transzendente Tendenz von Quasi-Objekten, von Bild-Ton-Gemengen, die einen unbestimmten, teils sehr strengen, teils sehr chaotischen Stoffwechsel initiieren, also Szenarien der Verwandlung, über Software ritualisierte Metabolismen, Metabolismen, die vom Betrachter, von der Betrachterin ein gleiches fordern: kontinuierlich fortgesetzte Selbstverwandlung, Selbstveränderbarkeit – und damit tatsächlich und in ambivalenter Weise die gegenwärtige postfordistische Gesellschaft und ihre Rede von einer „multiplen Persönlichkeit“, einer universellen „Flexibilisierung“ des Menschen spiegeln!

Abschließen möchte ich mit einer Überlegung zu einem Zitat aus einem der letzten Texte von Clement Greenberg, wo er zwar über „Intermedia“ zu sprechen versucht, jedoch am liebsten

über gute moderne Bildende Kunst weiterreden möchte, dabei allerdings ganz hart an die vorherigen Überlegungen anstößt – und beinahe wäre ihm vermutlich ein gleicher oder ähnlicher Gedankengang gelungen: „Es gehört zum Wesen der bildenden Kunst, daß sie dem Zeitfaktor keine Bedeutung zukommen läßt, indem sie gegen alle Vernunft so vieles in einen einzigen Zeitpunkt oder in einige wenige Zeitpunkte zusammendrängt (als ob sie unzählige Engel auf einer Nadelspitze tanzen ließe).“[6]

Nun, der Zeitfaktor spielt selbstverständlich eine substantielle Rolle in der Gegenwartskunst, ob als historisches und Gedächtnisphänomen, als technisches Bewegungs- und Zeitbild, oder eben als Verwandlungs- und Stoffwechselzeit. Dennoch scheint das Mediale und Digitale eher einen neuen *Raum* aufzusuchen. Erwin Panofsky hat in einem bemerkenswerten Text darauf verwiesen, daß jegliches Kunstwerk der Auseinandersetzung zwischen „Fülle“ und „Form“ unterworfen sei.[7] Der ontologische Gegensatz von Fülle und Form besitzt sein Korrelat in dem methodologischen Gegensatz von „Zeit“ und „Raum“, wobei die *Fülle der Zeit* die Wahrnehmung, das Optische und das Ineinander-Verschmelzen einschließt, während die *Form des Raumes* der Ordnung, dem Haptisch-Körperlichen, dem Flächigen und dem Nebeneinander zuspricht. Nur in der Wechselwirkung und im Ausgleich beider evoluiert das Kunstwerk. Ich möchte nun argumentieren, dass viele Kunstwerke der Ausstellung *ABSTRACTION NOW* ein Räumliches – mit dem Leitbild des vorhin angesprochenen *Systemraums* – entwerfen, das zum einen auf den topologischen Ordnungen der Rechen- und Simulationsprozesse aufbaut, zum anderen aber auch eine Taktilität provoziert, die ungewöhnlich in der Bildenden Kunst ist, ob als Cursorbedienung von interaktiven CD-Roms, als visuell-akustische Schocks von Installationen, die den Betrachter durchdringen, oder aber als Aufforderung, die Kunst selbst in Bewegung zu versetzen, mit ihr zu interagieren. Zugleich schließt das Räumliche eine Zeitlichkeit ein, die eben jene der Verwandlung ist.

Ich möchte also den schönen Satz von Greenberg in meinem Sinne reformulieren: *Abstrakte Kunst heute läßt unzählige Quasi-Objekte auf einer Nadelspitze, genannt Interface, nebeneinander tanzen* – und das ist gut so!

---

[6] Clement Greenberg: Intermedia. In: Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken. Dresden: Verl. der Kunst, S. 450

[7] siehe Erwin Panofsky: Über das Verhältnis der Kunstgeschichte zur Kunsttheorie. Ein Beitrag zu der Erörterung über die Möglichkeit „kunstwissenschaftlicher Gundbegriffe“. In: Panofsky, Erwin.: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Berlin 1985