

N-Bits

Eine Zeitung für Kunden und Freunde von Nokia Data AG / Ringstrasse 15a / Postfach 450 / CH-8600 Dübendorf / Telefon: (01) 821 59 21

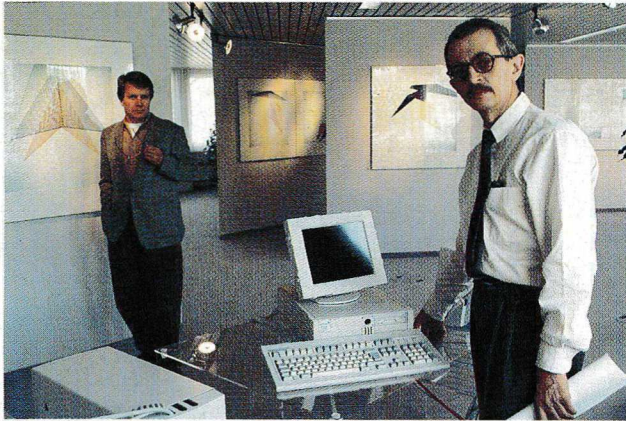
Sie lesen heute:

**Multistandard-Netzwerkpalette der 90er Jahre.
Ihr guter Stern auf allen Netzwerkebenen.
Technik, die sich den Menschen leisten kann.
Netzwerkwissen von der Planung zur Realisierung.
An den Grenzen zum urheberlosen Kunstwerk.
Vom Holzveredelungsunternehmen zur High-Tech-Gruppe.**



An den Grenzen zum urheberlosen Kunstwerk.

Unter diesem ebenso provozierenden wie irritierenden Titel läuft eine Ausstellung, die noch bis zum 5. Oktober 1990 in Galerie-Atelier «E» bei Nokia Data in Zürich-Dübendorf zu sehen sein wird. Erwin Kolb, als PR-Chef auch zuständig für die Nokia Data Art Collection, hat den «Urheber» dieser über 30jährigen Forschungs- und Entwicklungsarbeit anlässlich seines 50. Geburtstages gefragt, was er sich dabei eigentlich gedacht hat.



Erwin Kolb: Herr Maret, urheberloses Kunstwerk, was soll man mit einer derart widersinnigen Begriffsschöpfung denn anfangen? Ist der Urheber nicht Grundvoraussetzung eines Kunstwerkes?

Wilfried Maret: Bevor wir uns über ein so vielschichtiges Thema in so engem Rahmen unterhalten, müssen wir doch zuerst einmal sehen, ob wir wenigstens annähernd vom gleichen Verständnis für den Begriff «Kunstwerk» ausgehen. Können Sie mir sagen, was ein Kunstwerk, was Kunst überhaupt ist?

EK: Das wollte ich eigentlich gerade von Ihnen erfahren.

WM: Offengestanden, ich weiss es nicht – zumindest widerstrebt es mir sehr, eine fixfertige Definition abzugeben. Seit Beginn der 80er Jahre, nach einem Schlüsselerelebnis mit der «Familie Cosmoco», hat sich in mir allerdings der Verdacht erhärtet, es könnte sich um die komplexesten Kommunikationsversuche menschlicher Simulationsbemühungen von «da sein» handeln, um eine Art psychologische Placebo-Präparate also. Können wir es bei dieser medizinischen Vermutung belassen?

EK: Gut, aber ohne den Menschen als Urheber geschieht doch auch in diesem Sinne gar nichts!

WM: Ja und nein. Zunächst einmal geschieht doch sehr viel in unserem Dasein, um nicht zu sagen das allermeiste, ohne dass der Mensch als Urheber auftritt. Denken Sie an alles, was in der unberührten Natur geschieht, im unüberholbaren Kreativitätsautomaten «Kosmos». Geschieht dies in der Regel nicht sogar sehr viel besser ohne den Menschen?

Dann sind da technische Automaten, Produktions- und Kommunikationsroboter. Sie sind zwar von Menschenhand erdacht und von Menschenhand erbaut, aber sie basieren auf den Naturwissenschaften, und sie prägen die kulturelle Evolution ganz entscheidend mit. Und sie führen uns mitten hinein in unser Thema: Wer ist wohl der Urheber der ausgestellten Computergrafik? Robert Barré, der das Programm «CosmoCAD» geschrieben hat? Meine Kinder, die interaktiv mit der Maus gespielt haben? Ich, der ich das Cosmobil-Projekt über 3 Jahrzehnte koordiniert und nun die neueste Entwicklungsphase vom Bildschirm abfotografiert habe? Der Zufallsgenerator, der «unberechenbar» dazwischengefunkelt hat? Etwa der Computer selbst?

Was ich damit sagen will: Ich meine, die Person des Urhebers wird heutzutage in hohem Masse missbraucht. Offenbar haben Eitelkeit und Raffgier die eigentliche Placebo-Funktion des Werkes weitgehend verdrängt. Mich interessiert aber vor allem auch das echte Medikament, das was tatsächlich wirkt. Und das ist das Leben selbst – das «selbst erleben» – das in jedem Fall Priorität vor der Kunst – der Simulation – behalten muss.

EK: Vielleicht sind Ihre Arbeiten aber gar keine Kunstwerke, sondern nur Design mit Hilfe des Computers?

WM: Diese Frage berührt mich wenig, ausser dass ich den Schicki-Micki-Begriff «Design» nicht mehr hören kann. Die Gren-

zen zwischen freier und angewandter Gestaltung sind doch längst fliessend geworden – sofern sie es nicht ohnehin schon immer waren. Ebenso die Grenzen zwischen Natur und Kunst. Denken Sie an meinen Verdacht! Für mich ist hier die Qualität einer geistigen Utopie wichtig, der Entwicklungsprozess eines Ideenkonzeptes, der antizyklische Gegenentwurf zu einem einseitigen Zeitgeist. Ich halte es schon grundsätzlich für einen Unfug zu glauben, man könne ein Kunstwerk physisch besitzen. Mit dieser Meinung bewege ich mich natürlich weit ausserhalb unseres deformierten Kunstbetriebes, der bei einer derartigen Einsicht doch mit einem Schlag weitgehend überflüssig wäre.

EK: Da sind Sie nun aber inkonsequent, schliesslich haben auch Sie schon «Cosmobile» und «Cosmographien» über unsere Galerie verkauft!

WM: Dafür schäme ich mich keineswegs, aber es war und ist nicht der Angelpunkt meines Interesses. Dagegen fasziniert es mich immer wieder aufs neue, die makellose Simulationskraft «urheberloser» Fundobjekte aus Natur und Technik zu erleben. In unserem Fall ist das die automatische Generierung einer bisher unbekanntem Familie von bewegten, suprematistischen Formen, Farben und Tönen in atemberaubendem Variantenreichtum.

EK: Wenn ich Sie richtig verstehe, verfechten Sie eine strikte Trennung von Kunst und Kommerz?

WM: Im Prinzip ja. Ich meine, es mangelt uns wahrlich nicht an Dingen, die sich verhökern lassen. Was uns vielmehr fehlt, sind wirklich kommerzfreie Gedankenentwürfe im totalen materiellen Übergewicht des zeitgenössischen Bewusstseins. Das «urheberlose – wertlose! – Kunstwerk» bietet hier grossartige Ansatzpunkte für eine echte «neue Bescheidenheit». Es ist die Konsequenz aus Konzeptkunst, Minimal Art, arte povere etc. Die Weiterentwicklung unseres Daseins ist doch in nie dagewesener Weise gefährdet. Wie sollen geistige Haltungsschäden da mit Werken simuliert werden, die funktionell als Aktien angelegt sind?

EK: Seit Ende der 50er Jahre arbeiten Sie am Cosmobil-Projekt. Ist Ihnen nichts anderes, besseres mehr eingefallen? Wo bleibt Ihre Kreativität?

WM: Ich kann keine zwingende Verbindung zwischen Kreativität und Quantität ausmachen. Nichts – oder nur wenig – Kommerzialisierbares im künstlerischen Bereich zu produzieren halte ich gerade in unserer Zeit für ausgesprochen kreativ. Es ist sogar ziemlich anstrengend. Seinen Lebensunterhalt muss man nämlich daneben mit anderen Dingen verdienen!

EK: Bereits zu Beginn dieser Arbeit vor über 30 Jahren ging es um eine automatische, «urheberlose» Produktion abstrakter Formen. Sind Sie ein Verfechter der abstrakten Kunst?



WM: Ich halte die Entstehung der sogenannten abstrakten Kunst zu Beginn dieses Jahrhunderts für das Ergebnis instinktiver Simulation einer sehr komplexen Langzeittendenz durch einige hochsensible Individuen. Künstler fühlten offenbar vor allen anderen, dass der Mensch je länger desto mehr genötigt wäre, seine Fähigkeit zur Abstraktion, zur Vereinfachung stärker zu entwickeln, um seiner zunehmenden Überlastung besser gewachsen zu bleiben. Künstler machten diese Tendenz durch Simulation zumindest frühzeitig eindringlich sichtbar.

Im übrigen gibt es für mich keine nennenswerten Unterschiede zwischen sogenannt gegenstandslosen und sogenannt gegenständlichen Kunstwerken. In «Galerie Cosmoco», meiner langjährigen Zufallssammlung urheberloser Simulationswerkstücke, finden sich allerdings mehr Beispiele aus letzterem Bereich. Ich halte es aber nicht für bedeutungsvoll, ob man sein Simulationsmaterial nun aus der Natur selbst holt oder aus den Naturwissenschaften – also auch aus der Technik. In diesem Sinne scheint mir um die Jahrtausendwende auch bei künstlerischen Aktivitäten die richtige Zielsetzung in der integrierenden Vernetzung der verschiedenen Ansätze zu liegen.

EK: Herzlichen Dank, Herr Maret, für dieses Gespräch. Mir scheint, wir haben hiermit nicht zuletzt auch neue Impulse für weitere Aktivitäten im Galerie-Atelier «E» gewonnen.