

## Digitale Abstraktionen

### State of the Art (2015)

Die Erfahrung der letzten zwanzig Jahre zeigt, dass Ausstellungen in etablierten Kunstinstitutionen und die kunsthistorische Forschung getrennte Wege gehen zu den Ausstellungen und Publikationen der digitalen ‚Medienkunst‘. Während sich die Kenner der digitalen Medienkunst kaum mit der analogen Vorgeschichte befassen, stehen die meisten Kuratoren und Kunstwissenschaftler der aktuellen digitalen Kunst mit Scheu und Vorbehalten gegenüber. In den letzten Jahren hat die Kunstgeschichtsschreibung immerhin die Anfänge der Computergrafik zum Forschungsgegenstand gemacht.<sup>1</sup> Auch entstehen Forschungsarbeiten zum neuen Bildtypus der Computersimulation. Diese verfolgen vor allem die Perspektive der Architekturtheorie, der Medienphilosophie und der Bildforschung - etwa zu wissenschaftlich-technischen Visualisierungsverfahren.<sup>2</sup> Ein anderes Forschungsfeld ist die Visualisierung grosser Datenmengen, der sog. "big data". Zu nennen ist etwa das Schweizer Projekt ‚Experimentelle Datenästhetik‘ im Bereich der Designforschung und in Form einer Ausstellung zum Thema ‚Poetics and Politics of Data‘ im Haus der elektronischen Künste Basel 2015.<sup>3</sup> An einer 2-tägigen Konferenz mit dem Titel ‚Digital Abstraction at the Interface between Electronic Media Arts and Data Visualization‘, die im Mai 2015 an der Jacobs University in Bremen stattfinden wird, geht es dem Ankündigungstext nach um die Beziehung zwischen digitaler Medienkunst und der wissenschaftlichen Datenvisualisierung. Für unser Projekt ist es interessant, dass an dieser Konferenz explizit auch der Zusammenhang der Datenvisualisierung mit dem kunsthistorischen Phänomen der Abstraktion thematisiert wird.<sup>4</sup> Der russisch-amerikanische Medientheoretiker und Künstler Lev Manovich erforscht an der University of California in San Diego und im Rahmen der ‚Software Studies Initiative‘ die softwarebasierte Organisation und Visualisierung riesiger kultureller Datenbestände und Datenflüsse als Mittel kultureller Analyse. Für unsere Untersuchung ist es interessant, dass Manovich, der sich auch als Künstler versteht, die Datenvisualisierung früh im Kontext einer künstlerischen Ästhetik und der modernen Kunstgeschichte definierte. So trägt einer seiner Aufsätze von 2002 den Titel ‚Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime‘.<sup>5</sup>

Auch das künstlerische Spiel mit Fehlern, Störungen und Zufall wurde in der jüngsten Forschung als produktiver Impetus und kreativer Ausdruck einer audiovisuellen digitalen Kultur identifiziert.<sup>6</sup> Eine Generation

---

<sup>1</sup> Klütsch, Christoph: Computergrafik, Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen. Die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren. Wien: Springer Verlag 2007; Ex Machina - Frühe Computergrafik bis 1979. Wulf Herzogenrath, Barbara Nierhoff-Wielk (Hrsg.). Katalog zur gleichnamigen Ausstellung in der Kunsthalle Bremen 2007. München/Berlin: Deutscher Kunstverlag 2007; Rosen, Margrit (Ed.), New Tendencies and Bit International, 1961-1973. A Little-Known Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrivel in Art. ZKM Karlsruhe und The MIT Press, Cambridge, MA / London 2011

<sup>2</sup> Hinterwaldner, Inge: Das systemische Bild. Ikonizität im Rahmen computerbasierter Echtzeitsimulationen. Wilhelm Fink Verlag 2010 (Hrsg. Vom Nationalen Forschungsschwerpunkt Bildkritik der Uni Basel) Bredekamp, Horst, Schneider, Birgit, Dünkel, Vera (Hg.): Das Technische Bild. Kompendium zu einer Stilgeschichte wissenschaftlicher Bilder. Berlin: Akademie Verlag 2008; Gleininger, Andrea, Vrachliotis, Georg (Hrsg.): Simulation. Präsentationstechnik und Erkenntnisinstrument. In der Reihe ‚Kontext Architektur‘, Basel: Birkhäuser 2008; Wiesing, Lambert: Die Sichtbarkeit des Bildes. Geschichte und Perspektiven der formalen Ästhetik. Frankfurt: Campus Verlag 2008 (Kapitel ‚Vier Formen reiner Sichtbarkeit: das Tafelbild, der Film, das digitale Bild und die Simulation‘, S.174-181)

<sup>3</sup> ‚Poetics and Politics of Data‘, Ausstellung, Symposium und Forschungsprojekt, eine Zusammenarbeit des Institute of Experimental Design and Media Cultures HGK/FHNW und des Haus der elektronischen Künste Basel, 2015.

<sup>4</sup> <http://arthist.net/archive/7821>

<sup>5</sup> <http://manovich.net/index.php/projects/data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime>

<sup>6</sup> Krapp, Peter: Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture. 2011; Nunes, Mark (ed.): Error. Glitch, Noise and Jam in New Media Cultures. 2011; Clarke, Bruce. Information. In: Mitchell, W. J. T., and Mark B. N. Hansen (eds.): Critical Terms for Media Studies. 2010; Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure. ‚Post-Digital‘

junger Künstler, oft im Bereich künstlerischer Forschung tätig, wie Rosa Menkman, Nick Briz, Paul B. Davis, Daniel Temkin u.v.a. experimentiert in den zeitgenössischen (post-)digitalen Künsten mit softwarebasierten Störungseffekten und (Material-)Fehlerästhetiken – mit medialen Artefakten, sogenannte Glitches, die durch Verfahren wie jpeg-corruption, datamoshing, image hacking, circuit-bending, oder pixel-bleeding entstehen<sup>7</sup> und mithin die grundsätzlich abstrakte - da codebasierte - Natur digitaler Bilder ins Zentrum ihrer ästhetischen Auseinandersetzung rücken.<sup>8</sup>

In den letzten Jahren wurden regelmässig grössere Ausstellungsprojekte realisiert, die sich abstrakten Werkformen der älteren und jüngeren Kunstgeschichte widmen, und die nicht zuletzt in ihrer scheinbar lückenlosen Auswahl und im ambitionierten Katalog einen wissenschaftlichen Standard beanspruchen. Manche dieser Ausstellungsprojekte schliessen digitale Werkformen<sup>9</sup> ganz aus ihrer historischen Aufarbeitung aus. Zu nennen sind etwa die Ausstellung „The Expanded Eye“ im Kunsthaus Zürich 2006<sup>10</sup> und die gross angelegte Übersichtsausstellung „Dynamo. Un Siècle de Lumière et de Mouvement dans l'Art 1913-2013“ im Grand Palais Paris (2013). 2011 erschien eine Ausgabe der deutschsprachigen Kunstzeitschrift ‚Kunstforum International‘ mit dem Titel ‚Neue Abstraktionen‘, Untertitel: ‚Abstrakte Tendenzen in der zeitgenössischen Kunst‘. Bei der Lektüre der etwa 160 Seiten zum Thema zeigt es sich, dass auch hier kaum Beispiele aus der digitalen Kunst Aufnahme gefunden haben.<sup>11</sup> Andere Publikationen und die zugehörigen Ausstellungen beziehen digitale Bildformen eher am Rand oder in einem letzten Kapitel bzw. Ausstellungsraum als Ausblick auf die Zukunft mit ein. Das gilt etwa für die Ausstellungen ‚Ornament und Abstraktion‘ in der Fondation Beyeler in Riehen 2001, die Übersichtsausstellung „Rasterfahndung. Das Raster in der Kunst nach 1945“ im Kunstmuseum Stuttgart (2012) und ‚Ganz Konkret‘ im Haus Konstruktiv in Zürich (2010/11). In diesen Ausstellungen mit ihren für die zeitgenössische Forschung wichtigen Katalogen, wird der Stellenwert der aktuellen und älteren digitalen Kunst akzeptiert, sie wird aber noch als ein Randphänomen behandelt, (gewissermassen an der Schwelle zur Zukunft). Gelegentlich trifft man heute auf Einzelausstellungen von Künstlern, die sich in ihrem computerbasierten Werk mit Fragen der Abstraktion befassen (etwa Wade Guyton in der Kunsthalle Zürich 2013) oder auf Einzelwerke in grossen thematischen Ausstellungen (etwa Cheyney Thompson in der Ausstellung „and Materials and Money and Crisis“ im Mumok Wien (2013/14). Auch ist für das Jahr 2015 im Centre Pasquart in Biel eine Ausstellung geplant, in der neuere Werke der digitalen Abstraktion Werken der Konkreten Kunst, namentlich Werken von Karl Gerstner gegenübergestellt werden.<sup>12</sup>

Unsere Besuche von massgebenden Grossausstellungen wie der Documenta 2012, der Triennale in Paris 2012 und der Biennale Venedig 2013 und 2015 zeigen aber, dass zeitgenössische Konzepte von abstrakten Bildern

---

Tendencies in Contemporary Computer Music. In: Computer Music Journal 24:4 Winter 2002, MIT Press Journal, S. 12–18.

<sup>7</sup> für weitere Techniken vgl. Menkman, Rosa: The Glitch Moment(um). 2011

<sup>8</sup> vgl. Moradi, Iman et al.: Glitch: Designing Imperfection. 2009.

<sup>9</sup> Gemeint sind mit Hilfe von Computer-Software geschaffene Werke, welche die Entwicklung einer genuin digitalen Ästhetik zum Ziel haben.

<sup>10</sup> In der Ausstellung selbst gab es keine computergenerierten Werke. Im abendlichen Filmprogramm wurde als Beispiel für Computeranimation der 16 mm-Film Permutationen von John Withney (1966-68) gezeigt.

<sup>11</sup> Kunstforum International, Bd.206, 2011. Selbst in den Kapiteln über abstrakte Fotografie ist nur kurz von Werken die Rede, die am Computer bearbeitet werden (Thomas Ruff, Liz Deschenes), beim abstrakten Film werden die computergenerierten 3D-Animationen von Gerhard Matz immerhin mit einer Doppelseite gewürdigt. Bei den vielen abstrakten MalerInnen, die vorgestellt werden, ist wiederholt vom Vorbild digitaler Bilder die Rede, aber nur bei Torben Gieler erfährt man etwas mehr über seine „Symbiose aus digitaler und malerischer Bildsprache“.

<sup>12</sup> Centre Pasquart Biel: Short Cuts, 2015, Kurator: Daniel Sciboz (Text zur Ausstellung: In einer Zeit des allgegenwärtigen Digitalen lässt die interdisziplinäre Gruppenausstellung Short Cuts einen Dialog zwischen der jungen Generation von MedienkünstlerInnen und ihren WegbereiterInnen der Jahre 1955 bis 1975 entstehen. Die Werke verbinden Referenzen aus Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft.)

und erst recht von digitalen abstrakten Kunstwerken heute wenig Aufmerksamkeit bekommen.

Als singuläre Ausstellung mit Focus auf die Parallelexistenz von analogen und digitalen abstrakten Bildformen kann man ‚abstraction now‘ 2003 im Künstlerhaus Wien nennen.<sup>13</sup> Es handelt sich bezeichnenderweise um eine Ausstellung in einem ‚Künstlerhaus‘, kuratiert von einem Künstler und einem Medienkunstkurator. 2006 folgte unter dem Titel ‚The Austrian Abstracts‘ in Amsterdam eine Folgeausstellung mit 27 KünstlerInnen. Auch hier finden sich abstrakte Werke in allen Medien, von Softwarekunst über Skulptur bis Malerei.

In Österreich wird die Fragestellung der zeitgenössischen, künstlerischen Abstraktion im Zusammenhang mit audiovisuellen Kunstprojekten weiterverfolgt. So wird seit 2007 im Wiener Künstlerhaus das Festival ‚sound:frame - festival for audiovisual expressions‘ durchgeführt, in dessen Rahmen Konferenzen und Ausstellungen zu Aspekten der (oft abstrakten) Soundvisualisierung und audiovisuellen Kunst realisiert werden.<sup>14</sup>

Reinhard Storz

---

<sup>13</sup> Abstraction Now. Hrsg. von Norbert Pfaffenbichler und Sandro Droschl. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Künstlerhaus Wien 2003. Wien: Edition Camera Austria, 2004. (<http://www.abstraction-now.net>)

<sup>14</sup> Vgl. eine Publikation der Festival-Leiterin Eva Fischer, Audiovisuelle Kunst. Entwicklung eines Begriffes. VJing, audiovisuelle Live Performance und Installation im Kontext kunsthistorischer und zeitgenössischer Entwicklung. AV Akademieverlag, Reihe Humanwissenschaft, Saarbrücken 2014