

Computer

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Kunst + Architektur in der Schweiz = Art + architecture en Suisse = Arte + architettura in Svizzera**

Band (Jahr): **48 (1997)**

Heft 3: **Design**

PDF erstellt am: **11.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

London und kündigte gleichzeitig die Präsentation des Gemäldes in einer im Spätherbst dieses Jahres geplanten Sonderausstellung an, die unter Mitbeteiligung des British Museum in der National Gallery stattfinden wird.

Christian Müller, dem wir die gegenwärtige Basler Schau des gesamten Holbeinschen Druckgraphikbestandes des Basler Kupferstichkabinetts verdanken, nahm sich des in Tempera auf Leinwand gemalten *Passionszyklus* an. Dank Tiefenanalysen und technischer Visualisierung der Unterzeichnungen gelang es ihm, die Abendmahl- und Geisselungsszene definitiv als eigenhändige Schöpfung Holbeins um 1516 zu erkennen. Daniel Hess berichtete über die im Rahmen dieser Veranstaltung vorgenommenen Untersuchungen am Basler *Oberried-Altar*, der nach den Reformationwirren und einer langen Odyssee schliesslich in die Freiburger Universitätskapelle gelangt ist. Mit einem neuen Lösungsvorschlag für den einstigen Bestimmungsort der Passionstafel aus dem Basler Rathaus wartete Bernd W. Lindemann auf: der als Triptychon mit einem Relief auf der Festtagsseite zu ergänzende Altar dürfte sich ursprünglich zusammen mit einem Marienstandbild in einer dem Eingang zum Bischofshof benachbarten Nische des Basler Münsterskreuzgangs befunden haben.

Mit Basel im Lichte der humanistischen Gelehrten und des Buchdrucks beschäftigten sich der Basler Historiker Kaspar von Greyerz sowie der Philologe Ueli Dill, der mit Hilfe eines Epigramms von Bonifacius Amerbach das Porträt des Basler Rechtsgelehrten mit Bart überzeugend mit demjenigen eines frisch rasierten *Amerbach* zu einem Diptychon rekonstruierte. In seinem Referat bezog Dieter Koeplin erstmals Geoffroy Tory in die Holbeindiskussion mit ein, während Herbert Cahn den ältesten Basler Holbein-Oeuvrekatalog von Charles Patin aus dem Jahre 1676 vorstellte.

Die Zentrierung auf ein präzises Thema sowie die Zusammenarbeit des Basler Kunstmuseums mit Universitätsinstituten der Schweiz und der Regio Basiliensis waren die Voraussetzungen für ein fruchtbares wissenschaftliches Gespräch, das dank der internationalen Beteiligung ein Echo weit über Basel hinaus finden wird.

Publikationen zu Ausstellungen und Kolloquium: *Ausstellungskatalog Dürer-Holbein-Grünwald*. Meisterzeichnungen der deutschen Renaissance aus Berlin und Basel (Basel 1997). – *Ausstellungskatalog Die Druckgraphik Holbeins d. J.* (Basel 1997). – OSKAR BÄTSCHMANN UND PASCAL GRIENER, *Hans Holbein* (Dumont, Köln 1997). – Die Kongressakten werden in der *Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte*, Band 55/1998 erscheinen.

Monica Stucky-Schürer

Organisationen Associations Associazioni

Leiter, Lift und Treppe – Vertikale Erschliessung von Altbauten

Kolloquium Wintersemester 1997/1998 an der ETH Zürich
Hauptgebäude D 5.2, freitags 16.15–17.45 Uhr, Vorlesungsnummer 12–451

Institut für Denkmalpflege der ETH Zürich (ID, ETHZ) – Vereinigung der Schweizer Denkmalpfleger (VSD) – Landesgruppe Schweiz des ICOMOS

Mehrgeschossige Bauten sind auf vertikale Erschliessungen angewiesen: Von der Holzleiter am Heustadel bis zur steingefügten Prunktreppe des Barockschlosses kennt die Kulturgeschichte Erschliessungen aller Spielarten. Neben z.B. der Erhaltung historischer Fahrstühle hat sich die Denkmalpflege beim Einbau neuer Lift- und Treppenanlagen ganz anderen Fragen zu widmen, da die historische Bausubstanz oft tiefgreifend verletzt wird und die zu suchenden Lösungen für alle Beteiligten eine grosse Herausforderung darstellen.

Den komplexen *Fragen um die Vertikale Erschliessung historischer Bauten* widmet sich das diesjährige Winterkolloquium an der ETHZ. Das Kolloquium findet alle zwei Wochen statt: 31. Oktober 1997; 14. und 28. November 1997; 12. Dezember 1997; 9. und 23. Januar 1998; 6. Februar 1998. Die Kosten von Fr. 30.– sind an der Kasse zu bezahlen, ETH Hauptgebäude F.66 (bis 16.00 Uhr) oder auf das Postscheckkonto 30–1171–7 zu überweisen (Vermerk: Vorlesungsnummer 12–451). ICOMOS



Bischofzelle, Grubenmannsches Haus, Marktgasse 4, Lichthof mit den im «Dreiviertelakt» hochgeschraubten Balustertreppen.

Computer Computer Computer

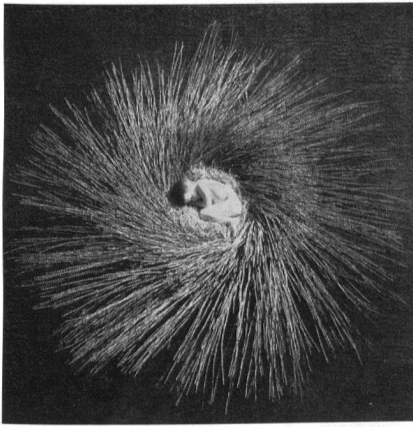
Vernetzte Kunst

Die rasante Entwicklung der Informationstechnologie bedeutet auch für die Kunst eine Herausforderung. Mit der Computerkunst sind nicht nur neue Themen, neue Ikonografien und neue Formensprachen entstanden, sondern neuartige virtuelle Gemeinschaften, die Cyberkultur.

Neue Kunstformen sind zu erkennen an einer Andersartigkeit des Stils und der Inhalte. Diese entsteht unausweichlich, wenn neuartige künstlerische Gestaltungsmittel zur Hand sind. Mit dem Computer ist neben den Kategorien der Literatur, Malerei, Fotografie, des Films, der Bühnenkünste, der Bildhauerei, der Musik, ihrer Konservierung usw. ein neuer Informationsträger geschaffen worden, welcher das bisher Bekannte zu neuen Einheiten und neuen Effekten verschmilzt. Das elektronische interaktive Datenobjekt bietet auch der Kunst einen neuen Gestaltungstoff. Seine spezifische Leistung ist das sogenannte Multimedia¹ und die Virtual Reality².

Neue Kunstinhalte legen Zeugnis ab von einer veränderten Umwelt der Gesellschaft. Durch den Einzug der elektronischen Datenverarbeitung und ihrer Verbindung mit der Telekommunikation hat sich unser tägliches Leben spürbar verändert. Wir übertragen Aufgaben an Maschinen, indem wir diese in kleine Arbeitsschritte zerlegen (algorithmisieren), und umgekehrt passen wir uns der maschinellen Beschränktheit an, indem wir unsere Anforderungen ebenfalls in kleine Arbeitsschritten zu formulieren gelernt haben. (Jeder Bilettautomat, jede Tourismus-Buchung, jedes Textverarbeitungssystem ist dafür ein alltägliches Beispiel.) Die Hybris zwischen Mensch und Maschine, welche als markantestes Resultat einen enormen wirtschaftlichen Aufschwung – der weltweit immer noch steigt – mit sich gebracht hat³, ist ein tiefreichendes und beunruhigendes Thema, das per se zwar nicht neu ist, heute aber mit der Erforschung von Künstlicher Intelligenz und von Künstlichem Leben eine neue Dimension erhalten hat.

Die *Themen der Computerkunst* widmen sich dem Cyberspace⁴, d.h. den erdachten Möglichkeiten in computergesteuerten zukünftigen oder utopischen Welten. Die Welt ist das Weltall, das Diesseits eine Konstellation verschiedener Galaxien mit unterschiedlichen Lebensformen, welche miteinander in Berührung geraten. Die Protagonisten sind hybride Formen zwischen Mensch und Maschine, die entweder vom Mensch zur Maschine mutieren (Cyborgs),



Peter Gabriel, *EVE, The Music and Art Adventure*, 1996

oder die, ausgehend von Maschinen, immer menschlicher werden (Bionics). Das klingt fremd, ist es aber nicht, wenn wir uns nur umsehen: Sind wir nicht bereits umgeben von Cyborgs – von Menschen, die technische Geräte zu ihrer zweiten Natur werden lassen, angefangen bei den Herzschrittmachern und weiteren medizinischen computergesteuerten Prothesen, über den portablen Laptop Computer und Gameboy⁵ bis zur Allüberallerreichbarkeit mit Fax, Anrufbeantworter, Mobiltelefon und Pager⁶? Andererseits werden computergesteuerte Maschinen immer menschlicher – sie sprechen, sie witzeln, sind benutzerfreundlich bis einschmeichelnd, gehen sogar auf psychische Probleme ein⁷.

Die Cyberkultur hat ihre *eigene Ikonologie*. Im Mikrobereich ist dies z.B. die Smiley-Kultur⁸ – eine aus wenigen Zeichen gebildete Mimik, welche dem zugehörigen Satz eine Stimmung gibt (z.B. das Augenzwinkern ;-), was das Gesagte etwas relativiert. Im Makrobereich sind es die computergrafisch perfekten Verschmelzungen von verschiedenen Texturen, die (auch filmisch) nahtlose Verwandlung von einer Figur in eine andere⁹, die klinisch reinen schimmernden Oberflächen und Spiegelungen der Figuren und Räume, und die beliebige Bearbeitbarkeit der grafischen Objekte, auch zu in der Wirklichkeit unmöglichen Konstellationen. Ähnliches gilt für Musik und Texte. Die Cyberkultur verfügt über eigene Literatur¹⁰, eine eigene Musikrichtung (Techno¹¹), eigene bildende Kunstformen (Computergrafik und -animation, Kreation von Virtual Worlds, Avataren¹², Virtual Realities), eigene Kultanlässe (in der wirklichen Welt sind dies etwa Technoraves – multimediale Discoparties mit Laserlicht; in der virtuellen Welt der Informationsaustausch beim elektronischen Telefonieren, Briefschreiben, bei Telekonferenzen und multimedialer Kommunikation: z.B. im Elektronischen Salon namens Wired¹³, oder in grafisch repräsentierten Multi-User Domains¹⁴).

Eine wirklich neue Gattung für die Kunst stellen die interaktiven und zu mehreren benützbaren *Computerspiele* dar – Geschicklichkeitsspiele, Simulationsspiele für Maschinensteuerung (Autorennen, Flugzeuge...), Kampf- und Sexspiele, Rollen- und Detektivspiele oder die Kreation von Grafik, Musik, Filmsequenzen u.ä. Diejenigen, welche die Telefongebühren budgetieren können, tummeln sich auf Internet, besuchen die zahlreichen Homepages auf World Wide Web oder die Netzwerke für Gruppenspiele¹⁵. All diese Aktivitäten sind angewiesen auf gekonntes Design von Computerkünstlern.

Vernetzte Kunst ist die Form der Computerkunst, welche am «mediengerechten» erscheint. Sie wird nicht als Artefakt in Galerien ausgestellt und gehandelt, sondern als Programm benützt und gespielt. Genauso, wie die kulturbestimmenden Massenmedien der Vergangenheit künstlerisch gestaltet wurden: Bemalte Wände, beschriebene Buchseiten, bespielte Bühnen, illustrierte Zeitschriften, choreografierte, moderierte und zusammengeschnittene TV-Sendungen; so wird die vom Computer ermöglichte und auch erzwungene Gestaltung des neuen Massenmediums der Zukunft – Internet – Entscheidendes beitragen zum ästhetischen Verständnis und zum künstlerischen Sprachschatz der kommenden Generation.

Salome Schmid-Isler

Fussnoten

¹ Multimedia = Mehrfach-Medialität. Die digitale, d.h. mittels Computer erzeugte Kombination verschiedener Kommunikationskanäle wie etwa Bild, Ton, Sensorik u. dergl. Alle Quelldaten werden in digitalisiert Form gleichzeitig und gleichartig steuerbar und interaktiv bearbeitbar.

² Virtual Reality = Denkbare, mögliche Wirklichkeit. Eine mit dem Computer erzeugte sinnlich erfahrbare Umgebung, welche eine möglichst komplette Illusion eines dreidimensionalen Raumes mit ansprechbaren bzw. anfassbaren Objekten vermittelt.

³ Einen eingängigen Überblick zur Geschichte der Algorithmisierung und dem zugehörigen wirtschaftlichen Aufschwung hat Bettina Heintz mit «Die Herrschaft der Regel», Campus Verlag 1993, geschrieben.

⁴ Der etymologische Ursprung des Antefixes «cyber-» kommt vom griechischen Wort Kybernetik, d.h. Steuermann, was die Wissenschaft von Kontrolle und Kommunikation bei Menschen und bei Tieren seit den 1940er Jahren bezeichnet (Norbert Wiener). Aus der englischen Übersetzung «cybernetics» formten sich seit den '70er Jahren weitere, um das Thema Computer und Neue Medien angesiedelte Begriffe wie Cyberculture, Cyberspace, Cyberpunks (das sind die Computerfreaks im Cyberspace).

⁵ Gameboy: Ein hosentaschengrosser Spielcomputer mit LCD Bildschirm, Ton und Batterien, der für Kinder ab 6 Jahren konzipiert

wurde. Die zugehörigen, komplexen Spiele können als Kärtchen von ca. 5x5 cm eingesteckt werden.

⁶ Pager: Ein hosentaschengrosses Gerät, das ortsunabhängig kurze Mitteilungen per Funk empfangen kann, die ein Sender über das Telefonnetz eingegeben hat.

⁷ Sprechende Uhr, elektronische Auskunftsdienste, etc. Witzige Anmache über Netzwerke (E-Mail, Usenet, World Wide Web) gehört zur Tagesroutine. PC-Programme wie z.B. Windows unterlegen einzelne Funktionen mit angenehm wirkenden Klangmustern, und mit dem legendären Computerprogramm Eliza wurde bereits in den 1970er Jahren ein beachtlich gut funktionierender Psychotherapeut geschaffen.

⁸ Die Smileys sind aus Satzzeichengründen um 90 Grad gedreht zu lesen. :-) heisst etwa «cheers», oder drückt ein Lachen aus. Abwandlungen sind zahllos, :- o = «oh!», :- (= «Mist», etc.

⁹ mit der sog. Morphing-Technologie

¹⁰ Ausgehend vom Kultbuch «Newromancer» von William Gibson, 1986, und seiner folgenden Computerworld-Science Fiction Reihe.

¹¹ Ausgehend von der Synthesizermusik der Pop-Gruppen Pink Floyd und Kraftwerk in den '70er Jahren, von Minimal Music wie Brian Eno und Philip Glass bis zur heutigen Discjockey-Musik, welche die Technomusik wie Puzzles zusammenstellt.

¹² Vorab auf World Wide Web gibt es sehr viele Homepages, die unter Computer Art oder Computer Graphics rubriziert sind und Galerien für Computerkunst darstellen, z.B. <http://www.sito.org>. Die Kreation von begehren künstlichen Welten (virtual worlds) und von zum eigenen Rollenspiel wählbaren «Kasperlfiguren» (sog. Avatars) sind neue kreative Gebiete für junge Künstler. Vgl. z.B. <http://www.blacksun.com>.

¹³ Wired, ein elektronisches live-Magazin und Diskussionstreffpunkt auf World Wide Web (<http://www.wired.com>), 1994 gegründet von Computerfreaks der San Francisco Bay Area.

¹⁴ MUD, Abkürzung für Multi-User Dungeon (auch: Multi-User Domain). Eine Virtual Reality Umgebung, die über ein Netzwerk zugänglich ist, in welcher die Teilnehmer ein Rollenspiel spielen. Die Präsenz der Teilnehmer ist gegeben, indem sie ihre Gedanken als Texte eintippen, und indem man selbst als grafische Fantasiegestalt erscheint (als sog. Avatar). Als Avatar muss man bestimmte Aufgaben lösen und kommuniziert mit anderen Avataren.

¹⁵ Auf dem Vorläufer des Internet (ARPAnet) entstanden zahlreiche «multi-user games» bereits Ende der 1970er Jahre. Diejenigen, denen das Netz damals zugänglich war, steckten teilweise in der «New Age» Bewegung, einer intellektuellen Weiterentwicklung der Hippiebewegung (Literatur: Tolkien, Castaneda, Zen-Buddhismus). Dieser Hintergrund erklärt manche Eigenheiten der MUDs, z.B. die Vorliebe für Verliese, Drachen und östliche Weisheiten. Lucasfilm (Industrial Light & Magic) entwickelten das erste grafisch repräsentierte MUD namens «Habitat» 1991, welches von Fujitsu aufgenommen und in Japan erfolgreicher als in den USA weitergeführt wurde. Die europäische Version (Compuserve) heisst «WorldsAway».