

Einleitung zu: *Wissen und Wahrnehmen im Digitalen. Zur Simulation des Blicks und zu einer Ästhetik in Zeiten des Computers*

EINLEITUNG

Von Martin Warnke

Dieses Heft der *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* trägt einer Zäsur Rechnung, die durch die Erfindung und die Durchsetzung der elektronischen Digitaltechnik in die Welt kam. Der Einschnitt ist auch ein ästhetischer, denn es geht bei und mit ihm um das Prozessieren von Zeichen, um das Wissen, das Denken, um das Wahrnehmen, um das Geistige insgesamt, das zuvor als eine exklusiv menschliche Angelegenheit galt.

Historische Verortungen

Welche Bringschuld eine solche Entwicklung der Tradition des Denkens auferlegt, wenn Letztere bislang die Tiefe der Zäsur unterschätzt hatte, beschreibt *Hans Ulrich Gumbrecht* im ersten Text der Sequenz. Weder einer Technikeuphorie noch einem Kulturpessimismus das Wort redend, fordert er die Geisteswissenschaften dazu heraus, mit ihren eigenen Mitteln und auf eine ihr selbst angemessene Weise, auf ihrem Niveau und auf ihrem Felde das Digitale zu bearbeiten. Auf welche Schwierigkeiten ein solches Unterfangen dabei allerdings stieße, leitet *Claus Pias* aus der Grundfigur der Kybernetik her, die er als ursächlich für die technische Zäsur und die epistemologischen Verunsicherungen plausibel macht. Kausalität wird durch Feedback ersetzt, die klassische Struktur von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft durch einen Überschuss an Gegenwart. Modern kann man daher nicht mehr sein. Und eine Möglichkeit mag die Besinnung auf vormoderne Erkenntnisfiguren sein. Oder für manche Zeitgenossen, die nicht mehr an die Kraft ihrer Wissenschaft zur Reflexion und Dekonstruktion glauben, die Verdrängung im Witz. So jedenfalls *Wolfgang Hagen*, der im Nihilartikel über einen angeblichen antiken Redner-Laptop die Rückzugsfigur am Werke sieht, die antike Funktion der Rhetorik – die Überzeugung von der Wahrheit – und damit das Urbild aller Wissenschaft überhaupt in der Gegenwart des Digitalen aufzulösen, die nurmehr die Gängigkeit glaubwürdiger Wahrscheinlichkeit fordere. Geboten wäre also, den Duktus der ursprünglichen Rhetorik neu zu verstehen und in die Zeit der algorithmischen Wissensprozessierung zu tragen.

Die Simulation des ästhetischen Urteils: Fünfzig Jahre Kunst und Computer

Die folgenden Artikel fokussieren auf die letzten fünfzig Jahre einer Kunst, an deren Produktion Computer maßgeblich beteiligt waren. Wir gehen am Ende so weit, ein Gespräch wiederzugeben, das auf einer Tagung zum Thema geführt

wurde, um die aktuellen, noch nicht zu etablierten Theoriekreisen geronnenen Überlegungen vorzustellen. Im Vergleich zu den ersten drei Texten des Konvolutes wagen wir uns hier gleichsam in den Maschinenraum, statt den Werkstätten einen Besuch ab.

Martin Warnke skizziert die kurze Blüte der Computerkunst, wie sie als ästhetischer Kommentar zu den Hervorbringungen des militärisch-industriellen Komplexes zu beobachten war. Sie war stets gerahmt durch das jeweilige technische Paradigma, von den Großrechnern, der PC-Ära und dem Internet. Kurze Statements der Protagonisten der erwähnten Tagung, Frieder Nake und Lev Manovich, markieren und klären deren Positionen, um die Wortbeiträge plausibel zu machen.

In den 1960er Jahren, genauer um 1964, erlebte die Relation von Kunst und Rechentechnik eine bemerkenswerte Verschiebung. Die Informationstheorie von Claude Shannon¹ wurde als neuer Zugang zu ästhetischen Fragestellungen entdeckt, und Computer waren nach Programmierung durch Menschen dazu in der Lage, Aspekte ästhetischer Produktion automatisch zu realisieren – zu Gehör, zu Papier zu bringen und dem Auge anzubieten. In einem »ästhetischen Labor«² produzierte etwa ein Zeichentisch, gebaut von Konrad Zuse, eine Graphik, programmiert durch Künstler-Techniker wie Frieder Nake und andere. Der Reiz dieser Arbeiten, ungebrochen bis heute, speist sich aus dem Aufeinandertreffen des militärisch-technischen Komplexes, in dem die Computer entstanden, mit der Sphäre der Ästhetik, die bis dahin dem Intellekt und der Imagination des Menschen vorbehalten war. In Form einer sinnlichen Erkenntnis konturierten die frühen Arbeiten im Umfeld der Informationsästhetik Max Benses³, wo die Demarkationslinie zwischen menschlicher ästhetischer Produktion und deren Simulation am Computer verläuft und welchen Unterschied dieser Unterschied⁴ sowohl für die menschliche Wahrnehmung als auch die formale Analyse macht. Produktion und Rezeption von Kunst konnten sich nun in den einmalig präzisen, unbarmherzig genauen, wunderbar ätherischen Verfahren programmierter Maschinentätigkeit spiegeln. Was dabei der Anteil der Maschine ist und welcher damit als nichtmaschineller allein dem Menschen zu unterstellen übrigblieb, wurde nie wieder so deutlich wie durch die Pionierleistungen in den 1960ern.

Wie anders die Situation fünfzig Jahre später! So ziemlich alles, was wir sehen und hören, ist nicht nur im Verlauf seiner Produktion durch Computer geflossen, auch unsere Rezeption wird aufs Genaueste und auf breiter Basis der Analyse durch Computer zugänglich. Was wir sehen, was wir mögen, alles das können wir nun wissen, wenn wir Methoden des *Big Data* auf das anwenden, was wir in den *Social*

¹ Claude Shannon, Warren Weaver: *A Mathematical Theory of Communication*, Urbana 1949.

² Frieder Nake: *Ästhetik als Informationsverarbeitung*, Wien / New York 1974.

³ Max Bense: *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik*, in: ders., *Ausgewählte Schriften III*, Stuttgart 1998, 257-336.

⁴ So Gregory Bateson: *Ein ›Bit‹ Information läßt sich definieren als ein Unterschied, der einen Unterschied macht*, in: ders.: *Ökologie des Geistes – Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Frankfurt a.M. 1981, 408.

Media »posten«, »liken« oder »retweeten«. Nicht mehr der extreme Reduktionismus auf spärlichster, zum Teil nicht vorhandener Datenbasis der Sechziger, sondern die nur noch mit Computern zu bewältigende Datenflut im Internet bildet neuerdings die Voraussetzung und Möglichkeit eines maschinisierten Blicks speziell auf Bilder, und so auch auf die bildende Kunst.

Lev Manovich steht wie kein Zweiter für eine sich an diesem Sachverhalt orientierende Methodik beim Umgang mit Bildern. Er will kein einzelnes Bild mehr betrachten, sondern nur noch Millionen von ihnen zugleich. Die sinnliche Erkenntnis, die sich beim Betrachten seiner neuen Bilder ergibt, die er aus Millionen von anderen erzeugt, betrifft das gesamte Korpus, macht Aussagen über die Struktur der Bildersammlung selbst. So emergieren etwa Muster, die als Epochen lesbar werden, oder Typiken, die offenbar charakteristisch für das Phänomen sind und deren Interpretation oft auch noch aussteht. Er nennt dies »Cultural Analytics«, und er verfolgt diesen Ansatz in expliziter Abkehr vom Programm des Reduktionismus, das in Zeiten von *Big Data* unnötig und unangemessen sei. Es ist vielmehr die Strategie der Werbeleute, die der Akademie derzeit den Schneid abkaufen.

Dass sich dadurch das Verhältnis vom Betrachter zum Bild, zum Kunstwerk wandelt, ist offenkundig. Dass auch die Aussagen über Kunst und ästhetische Produktion, also die ästhetische Analyse, eine andere wird, liegt auf der Hand. Und das provoziert natürlich die Frage: Was bleibt demgegenüber unverändert auf dem Wege der letzten fünfzig Jahre? Gibt es Konstellationen von Menschen und Computern, von Kunst und Technik, die besser zu konturieren sind dadurch, dass ein halbes Jahrhundert daran gearbeitet wurde? Diese Frage elektrisierte uns, als wir am MECS, dem Institute for Advanced Study on the Media Cultures of Computer Simulation, einer DFG-Kollegforschergruppe an der Leuphana Universität Lüneburg, am 4. und 5. Juli 2014 einen Workshop veranstalteten.⁵ In der Abschlussdiskussion des Workshops kam die Frage nach Kontinuität und Bruch in der Mensch-Computer-Konstellation bei der Kunst zur Sprache. Eine Antwort ergab sich aus der Tagung, die in der Abschlussrunde noch einmal verdichtet wurde: Die Motivlage der Pioniere aus den Sechzigern und die derer, die heutige Datenfluten durchpflügen, überschneidet sich an der Stelle, wo sie dem individuellen Geschmacksurteil misstraut und dieses durch eine computergestützte Objektivität ersetzen will. Max Bense hat das am deutlichsten geäußert⁶: »Nur eine solche rational-empirische, objektiv-materiale Ästhetikkonzeption kann das allgemeine spekulative Kunstgeschwätz der Kritik beseitigen und den pädagogischen Irrationalismus unserer Akademien zum Verschwinden bringen.« Die Informationsästhetiker um Bense haben Wohlgefälligkeit gemessen, so wie Physiker eine Temperatur – Frieder Nake spricht es in seinem Text an. Lev Manovich schlägt in seinem Wortbeitrag vor, aus *User*-Vorlieben intersubjektive, mithin *objektive* Muster von

⁵ Ich danke Anneke Janssen und Isabell Schrickel für die gemeinsame Vorbereitung des Workshops und Silke Finkeldei für die erste Transkription der Wortbeiträge.

⁶ Bense: *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik* [Anm. 3], 258.

Diversität zu aggregieren, um herauszufinden, was den Menschen wie gefällt. In seinen anderen Arbeiten verwendet er ohnehin objektive, aus den Bilddateien extrahierbare Merkmale. In keinem der beiden fünfzig Jahre voneinander entfernten Herangehensweisen kommt noch »spekulative[s] Kunstgeschwätz« vor, beide simulieren Werturteile, ersetzen sie damals durch eine knappe informationsästhetische Formel oder berechnen sie heute mit *Cultural Analytics* aus Online-Kommunikationen. Das, was damals unmöglich war – die Simulation des ästhetischen Urteils durch Anwendung von Informationstheorie –, wird heute behandelt wie andere *Hard Problems* auch: durch *Human Computation*⁷, durch informatorisches Prozessieren menschlicher Bewusstseinsleistung. Frieder Nake erklärt die damaligen Versuche allerdings für gescheitert, wenngleich für notwendig. Ob auch dies eine Parallele wäre zwischen damals und heute, bleibt abzuwarten. Vielleicht ist die Geschichte der Computerästhetik ohnehin auch gar keine des Erfolgs.

⁷ L.V. Ahn: *Human Computation*, in: *24th International Conference on Data Engineering* (April 7-12, 2008), 1f. Unter *Human Computation* versteht man die Lösung von sog. *Hard Problems*, die auch durch Verfahren der Künstlichen Intelligenz von Computern nicht lösbar sind.