

Ingrid Stoppa-Sehlbach: Computer in ästhetischen Prozessen. Die Veränderung ästhetischer Interaktion durch Computer und ihre Konsequenzen für ästhetische Erfahrung.- Frankfurt/M.: Peter Lang 1988, 333 S., sFr 50,-

Das bemerkenswerteste ist, daß es sich um eine kunstgeschichtliche Dissertation handelt (Universität-Gesamthochschule Essen). Für eine kunstgeschichtliche Dissertation ist sie recht kurz (ca. 200 Seiten) und materialarm (kaum 100 Quellen). Daß sie als Dissertation durchging, mag daran liegen, daß sie für die Kunstgeschichte ein neues Terrain erschloß. Dies tut die Arbeit mit erstaunlicher Tapferkeit, mit der sie um ganz wesentliche Quellen herumwandert, mit für den Fachmann geradezu leichtsinnigen Vereinfachungen (es ist immer die Rede von 'dem Computer', als ob es nicht Unterschiede zwischen einem Atari und einer Cray gäbe), aber schließlich auch mit einiger Intelligenz, die die Arbeit - außerhalb der Kunstgeschichte - auch noch retten kann.

Also: Von den neuen Informations- und Kommunikationstechniken versteht die Autorin nicht sehr viel, aber sie begibt sich zunächst mutig in die Definition von "Computerkultur". Dabei beruft sie sich im wesentlichen auf einen Autor (Bahr) und heraus kommen relative Platitüden, die aber kunstgeschichtlich wohl bedeutsam sind (daß 'der Computer' nicht in seiner Materialität wichtig ist - da hat sie offensichtlich auch wenig eigene Erfahrungen). Dies vermag auch ein technikgeschichtliches Sammelsurium nicht zu untermauern. Selbst die Computertechnikentwicklung wird von der Autorin praktisch nicht nachvollzogen, ihr Standardmodell scheint der stand alone-PC zu sein (ohne Maus), grafische Interfaces wie beim Macintosh bleiben außen vor, Vernetzungen ohnehin, auch das Manuskript ist auf einer ästhetisch völlig anspruchslosen Anlagenkonfiguration entstanden.

Da schreibt jemand tapfer über etwas, von dem sie nicht viel versteht - aber die neuen Technologien schaffen eben Lücken, die unbedingt zu füllen sind, und dies ist ein kleiner Stein in die Lücke kunstgeschichtlicher Technikeinschätzung. Dabei zieht sich die Autorin zunächst auf das pragmatische Handlungskonzept zurück (mit einerseits so bewährten Altmeistern wie G.H. Mead und Ch.S. Peirce, andererseits ihrem wissenschaftlichen Umfeld wie H. Sturm). Daraus ergibt sich die Frage "Verändert sich die Erfahrung, wenn die Möglichkeiten zu handeln weitgehend eingeschränkt werden?" (S. 76) - eine Frage, die Leute, die wirklich mit neuen visuellen Computertechnologien zu tun haben, als unsinnig einschätzen müssen. Daß 'Computer' neue Formen des Handelns darstellen, ist wohl unstrittig, und daß diese auch ihre Probleme mit sich bringen, ist ein Diskussionsthema. Aber man kann sie und ihre Potentiale wirklich nicht mehr mit Mead und Peirce beurteilen, da ist die Zeit schon etwas weiter. Dies zeigt sich auch an der viel zu kleinrahmigen Betrachtung von Interaktivität, die etwa den Charakter einer guten informationswissenschaftlichen Proseminararbeit hat.

Es folgen Übersichten über Computer-Spiele (mit den üblichen Einwänden), Computer in Gestaltungsprozessen (Mal- und CAD-Programme), Computer und Kunst (obwohl hier einige - schwarz-weiße - Beispiele gegeben werden, ist z.B. B. Willim hier viel reichhaltiger und technisch versierter). Auch wird hier - während vorher der PC der leitende Standard war - sehr zwischen PC's und viel großrahmigeren Anlagen gewechselt.

Die zusammenfassenden Beobachtungen überraschen bei der relativen Simplizität des technischen und wissenschaftlichen Bezugsrahmens nicht: Dominanz des Abstrakten, Verlust des Realen, Fiktionalität, Verlust der Handlungsvielfalt, Objektmächtigkeit, Faszination, Reaktualisierung (Zitate). Die Fragen nach neuen ästhetischen Möglichkeiten, vielleicht sogar einer computerinduzierten Neubesinnung von Ästhetik tauchen schemenhaft auf, werden aber mehr oder weniger auf Baudrillard verwiesen.

Man gratuliert der Verfasserin zu ihrem Mut, der schließlich auch zum Promotionserfolg geführt hat. Mit der Veröffentlichung ist auch der Pflichtexemplarzwang erledigt. Und damit könnte man außerhalb der Kunstgeschichte dieses Werk auch ablegen - wenn nicht die Tatsache wäre, daß in diesem Bereich sehr wenig Literatur existiert. Diese Dissertation hängt in vielen Bereichen zurück, ist aber aufgrund der Verfasserintelligenz auch nicht ganz unbefriedigend. Wenn sie doch nur mehr von der Technik verstanden (bzw. einen breiteren Überblick gehabt) und sich kommunikationstheoretisch etwas mehr in Richtung Mensch-Maschine-Kommunikation orientiert hätte! Und etwas mehr Blick in die Zukunft (Desk Top Publishing und Post-Script etwa als Anfänge).

Gernot Wersig