

## die kunst der instruktion

bilder lassen sich nicht exakt beschreiben, aber diskret analysieren und als syntax kilo- bzw. megabytes-weise beliebig oft duplizieren. dafür gibt es einfach zu bedienende geräte. man scannt oder fotografiert etwas, speichert es digital komprimiert ab und kann es jederzeit ausdrucken oder auf eine wand projizieren. es geht aber auch ohne vorlagen. mit einem grafiktablett werden motive skizziert, durch eine software im nachhinein transformiert oder ganz ohne das eingreifen das menschen im selbstlauf von algorithmischen operationen generiert.

schon lange vor der digitalen medien-technik haben mit aleatorischen verfahren komponisten wie Arnold Schönberg oder Josef Matthias Hauer zwölftönige ton-dichtungen entworfen. als hilfsmittel nutzten sie lediglich skizzenblöcke oder kartonierte streifen. Pierre Boulez und Karlheinz Stockhausen systematisierten ihre aleatorischen werke mit neuen notensystemen, um sie für weiterführende experimente zu intensivieren. darauf aufbauend entwickelte Yannis Xenakis seine serielle musik und nutzte dafür erstmals einen computer. mit stochastische sowie spieltheoretischen ansätzen wurde artifizielles generiert und das ergebnis war immer unvorhersehbar vielschichtig.

eine nach "dematerialization" strebende konzeptkunst hat in den 1960er jahren freilich gezeigt, dass sich ohne technischen aufwand solche intentionen ebenso entfalten können. es zählt allein die idee, weil die realisierung nicht wichtig ist. das einzelne kunstwerk besteht aus einer reinen denk- oder handlungsanweisung. die phantasie wird angeregt, um performative handlungen im kopf auszulösen. mit vorgegebenen instruktionen kann jeder, der sie liest, zu einem kunstproduzenten werden. es reicht aus, sich das ergebnis vorzustellen, die tatsächliche umsetzung ist nicht nötig, ja mitunter wie bei La Monte Young's "Draw a straight line and follow it" auch gar nicht möglich.

heute zielt die digitale medienkunst mit iterativen verfahren wieder auf vorzeigbare ergebnisse. mit programmierungen werden komplexe strukturen durch rekursive algorithmen erzeugt und die vorstellungskraft mit ungewöhnlichen konstellatio-

nen herausfordert. sie müssen aber visuell oder phonetisch vorliegen, damit die sinne sich angesprochen fühlen. mit der richtigen hardware wird die software zum eigentlichen akteur. sie generiert am bildschirm nicht die abbilder einer alltäglichen wirklichkeit, vielmehr sind es virtuelle datenprozesse, welche sich selbstbezüglich konkretisieren. der computer initiiert operationen, die sein eigenes entwicklungspotential multimedial ausreizen und im gegensatz zur konzeptkunst auf keine solitäre instruktion begrenzt bleibt.

mit dem computer hat sich eine generische kunst herausgebildet, die das codierbare in iterative prozesse bringt. die eingesetzte software bestimmt wesentlich das ausmass von solchen abläufen. um artefakte in fortlaufenden schleifen zu generieren, werden projekte auch öffentlich vernetzt und kooperativ forciert. man laboriert distributiv und interdisziplinär, auf dass sich unvorhersagbare serien von interaktionen, bild- sowie soundmodulationen oder einfach nur codes als schriftzeichen synthetisieren. dabei rücken zunehmend die regelwerke und ihre programmierungen ins zentrum. gesucht wird nicht mehr wie bei der Zwölftonmusik ein vielversprechender algorithmus zum erstellen von formalen kompositionen, sondern die methodik von regelwerken an sich wird zum kunstwerk.