

AVATAR ME *)

Ein Essay über zeitlos schönes Porzellan im virtuell-realen Raum

von Art Blue

Die Ausstellung „Bamohee“
in der Kleinen Freiheit
am Cospudener See
wird am 06. November 2010
eröffnet.

Kleine Freiheit
Hafenstr.21
04416 Markkleeberg

Persönliche Einladung erforderlich.
Kontakt
E-Mail: 25h@bamohee.com

Simulacron-2 (2035): „Ich sitze im Teesalon von Schloss Petrov, erbaut im Jahre 2010 vom Architekten Gaianed Lindman und trinke aus einer der edelsten Porzellantassen der Welt, einer Schöpfung von Issis Karu aus der schon Maria Josefa Baudin, Tochter von Prinz Philippe III von Coeurléon trank. Morgen wird mein Enkel drei Jahre alt und die Zeit von Bamohee geht zu Ende. Doch mir ist es vergönnt diese Zeit Revue passieren zu lassen, wann immer ich will. Ich lebe im Simulator und so fällt es mir leicht, all die schönen Dinge des Lebens hautnah zu erleben: in 3D, in Echtzeit. Ich liebe die Zeit als die Feste opulent, die Garderobe elegant und die Gedecke prunkvoll waren. All dieses ist, wenn denn der Betrachter der Imagination verfällt, die Bamohee ausmacht, in dem vor mir liegenden Kunstwerk enthalten, welches eine Brownsche Bewegung als Grundlage hat. Denn damit begann es für mich: die erste Linie, der erste Strich aus dem Computer durch

Zufall verformt. Jahrzehnte später sollte dann das erste Prim dazukommen, quasi der erste Punkt, der erste Strich in 3D. Und heute liegt das alles weit zurück. Im Simulator war ich der erste der die Zeit überdauerte, aus dem kindlichen Bamohee wurde 'simulacron me'.

Der Text spielt von der technischen Seite her auf die Simulationswelt Simulacron-3 von Daniel F. Galouye an, verfilmt 1973 von Rainer Werner Fassbinder als „Welt am Draht“ und das kunstdidaktische Projekt „Avatarkunst in Simulacron-1“ der Arbeitsgemeinschaft VISIT e.V. aus Leipzig. Bamohee ist der Titel einer Kurzgeschichte von John Norman, erschienen im Sammelband Norman Invasions. Bamohee lehrt uns, Kreativität mit neuen und alten Augen zu sehen.

Bamohee, my first prim: Titel einer Ausstellung zu sehen in Hamburg für 25 Tage, in Paros auf den Kykladischen Inseln für 2,5 Tage und in der kleinen Freiheit für 25 Stunden. Und im



Thomas am Vorabend seines dritten Geburtstags, by 42, 2035.

Simulator? Nun wohl für zumindest die nächsten 25 Jahre. Denn der in Leipzig in Zusammenarbeit mit dem Mitteldeutschen Telematiknetzwerk (MTN) von VISIT betriebene Simulator überdauert die Zeit des Wandels, hält fest, wie es war als der erste Simulator für 3D Welten frei verfügbar gemacht wurde. Open Source nennt sich das Konzept freier nutzbarer Entwicklungswerkzeuge. Die genutzte Plattform steht seit 2005 als Opensimulator über das 2-dimensionale Internet zum download zur Verfügung.

Das Besondere an dem Projekt Simulacron-1 ist seine didaktische Ausrichtung, ferner dass Simulacron-1, also die Welt, in der diese Avatare leben, mit Ende des Jahres 2010 vom Wandel der Technologie abgekoppelt sein wird. So wird es in 2035 Sache der Historiker sein, diese Form der Computerkunst zu würdigen, so wie derzeit die Computerkunst der späten 70iger Jahre in Museen in aller Welt zunehmend ihre Würdigung erfährt. In Deutschland erfolgt dies in besonderer Weise durch die Kunsthalle Bremen, die Computerkunst zum Sammlungsgegenstand erklärte.

Computerkunst im Museum

Jegliche Form von Kunst in der Computer eine Rolle in der Produktion oder der Wiedergabe spielen kann als Computerkunst bezeichnet werden. Durch den raschen Wandel von Technologien, der Programmierung und den Möglichkeiten der Kombination klassischer und neuer Medien z.B. in Collagen oder interaktiv reagierenden Installationen ist es schwer Abgrenzungen zur Medienkunst zu finden. Deshalb gehen Puristen dazu über das Computerkunst im Kern Softwarekunst, also programmierte Kunst ist. Wenn man zurückschaut in die 70iger Jahre als die Frage ob denn ein Computer überhaupt Kunst erzeugen könne bei denen die es taten einem Aufruf zur Verteidigung ihrer

Arbeiten gleichkam, dann wird klar dass in den Anfangszeiten Programme die dem Computer eine Rolle zur Eigenschöpfung zuwiesener Anerkennung fanden. Einfacher ausgedrückt: dem Computer wurde mehr oder weniger stark überlassen was er denn zeichnen wolle. Die Diskussion des Werkzeugs Computer dominierte in der Kunstbetrachtung. Der Mensch wählte aus dem erzeugten Fundus aus und definierte so ein vom Computer geschaffenes Werk zur Kunst und sah sich, je nach Rollenverständnis, als Techniker, Programmierer oder Kunstschaffender. In Deutschland haben Georg Nees mit seiner Generativen Computergraphik (1969) ausgeführt auf Zeichengeräten (Plottern) und Herbert W. Franke mit seinem interaktiven Programm Mondrian, ausgeführt auf Homecomputer (1978) Pionierstatus.

Vor allem Herbert W. Franke ist es zu verdanken sehr früh und sehr konsequent die Förderung der Computerkunst betrieben zu haben, sodass im Jahre 2007 seine Sammlung mit Mitteln der Ernst von Siemens Kunststiftung von der Bremer Kunsthalle erworben werden konnte. Um diese als Kern herum, die u.a. Werke von Vera Molnar, Frieder Nake, Georg Nees und A. Michael Noll umfasst, ist ein großartiger Fundus von über 1.000 Blättern entstanden. Im Jahre 2011 wird der Erweiterungsbau der Bremer Kunsthalle abgeschlossen sein. Allerdings wird es auch dann nur möglich sein, einen verschwindend kleinen Bruchteil auch wirklich auszustellen.

In einem Simulator jedoch verschwinden diese Beschränkungen auf magische Weise. Durch das Tragen eines Ansteckers (Tag) entscheidet sich der Avatar was er denn an den Wänden der Galerie nun sehen möchte: Franke, Nees, Molnar, ... oder wie wäre es eben mal mit Art Blue?

*) 'avatar me' spielt auf 'google me' ab. Laut Google wurden am 11.08.2010 innerhalb von 24 Stunden 1.260 Webseiten mit der Phrase 'google me' im Überschriftenbereich (Titel) neu ins Internet gestellt. Etwa 1.140.000 Treffer liefert die Eingabe von 'google me' in Google, 7.250.000 in Yahoo und 130.000.000 in der Suchmaschine Bing (08/2010).

Kunst&Technik bit.ly-weblink:
Zufall in der Computerkunst
<http://bit.ly/kut-zufall>