



Reiner Schneeberger

Der Primkonservator

Die Planung der Retrospektive einer Kunstform

- *Deutsche Fassung; veröffentlicht wurde die Fassung in Englischer Sprache.*



Im Jahre 2035 wird sich zeigen, ob das zur Neueröffnung der Kunsthalle Bremen im Sommer diesen Jahres publizierte Projekt einer Archivierung der ersten Werke der Avatarkunst halten konnte was es verspricht: Die Konservierung begehrter 3D-Welten in der Form

wie sie seit dem Jahre 2005 existieren¹. Die 3D-Kunst steht vor einem technologischen Umbruch und mit diesem Wechsel kommt auch für die sie nutzenden Künstler eine Zäsur. Wie dieser Umbruch aussehen könnte, wurde auf einem von IPAC² veranstalteten Talk, in dem es um den Einsatz der 3D-Avarteknologie in verschiedenen Anwendungsbereichen ging, deutlich. So schreibt Sean Lennon im Juni 2011 in Paros Life: "... Twelve lucky people had witnessed an Avatar walking through a three-dimensional world, steered only by nothing more than the human brain and their body. No cables, no keyboard, no mouse, just the performer who came directly from London to Paros to display their Avatar persona to present this new work in progress called 'The colliding' by the Greek artist Liliana Papadopoulou, better known here by her virtual name 'Navah Dreams'. ..." ³ Das Gerät nennt sich Kinect, es basiert auf Gestensteuerung, und ist Anwendern der Spielkonsole XBOX 360 ein Begriff ⁴ In der Tat plant Microsoft ab Windows 8 die Integration von Kinect in sein Betriebssystem. Mit dem EPOC headset der Firma Emotiv steht darüber hinaus gar ein System zur Navigation mittels reiner Gedankenkraft vor seiner Umsetzung⁵.

Die Entwicklerin, Tan Le, eine in San Francisco arbeitende, aus Australien stammende Vietnamesin, erhielt hierfür den Auto Vision Zukunftspreis 2011 in Braunschweig. Werden Künstler dann voll in die Interaktivität einsteigen? Werden auf den Betrachter oder besser den Begeher reagierende Werke zur Norm? All diese Fragen beschäftigen den Verfasser für das Projekt des Primkonservators nicht. Es geht ihm darum die derzeit existierenden Werke digitaler Kunst über die Zeit zu retten, denn sie sind in ihrer Natur flüchtig, sie existieren nur im virtuellen Raum, im Computer, in der Software und diese Software wird es irgendwann nicht mehr geben. Und das geschieht mittlerweile schneller als man denkt. Nur mit einem ungeheuren Kraftakt gelang es 2007 das im Jahre 1979 geschaffene erste Werk interaktiver Digitalkunst zu „restaurieren“. Es stammt von Prof. Herbert W. Franke und die Software trägt den Namen ‚Mondrian‘. Es ermöglicht die Generierung von Farbflächen in interaktiver Wechselwirkung mit dem Benutzer. Der Computer war ein Texas Instruments TI 99/4 und galt seiner Zeit als bahnbrechend in seinen Grafikeigenschaften. Dann kam der PC und mit ihm verschwand eine Generation der ersten Werke interaktiver Kunst. Nur weil Prof. Franke noch einen funktionierenden TI 99/4 und einige Aufzeichnungen über die Spezifikationen des Programms besaß, wurde eine Nachprogrammierung für die Plattform Microsoft Windows XP möglich. Aber auch hier musste aus Zeit und Kostengründen z.B. auf die Nachbildung der Tongenerierung verzichtet werden. Insofern bleibt Mondrian von H.W. Franke in seiner Wiedergeburt tonlos. Die Revitalisierung einer Pionierleistung der interaktiven, in der Fläche liegenden, also 2-dimensional ausgeprägten Kunst blieb unvollendet. Um das Potential des von H.W. Franke formulierten Algorithmus im 3-dimensionalen Raum zu demonstrieren wurde im Jahre 2009 eine begehbare Variante, Mondrian NXG (Next Generation), geschaffen. So finden sich heute Franke's nachgebildete Werke von 1979 neben solchen aus dem Jahre 2009, beide gezeigt in einer 3D-Galerie ⁶.

Damit den 3D-Kunstwelten nicht das gleiche Schicksal beschieden ist wie den meisten Werken der frühen Computerkunst gibt es den Primkonservator.⁷

Wenn das Internet stirbt

Es geschieht lautlos und es geschieht täglich. Was vor 10 Jahren im Internet als Standard galt wird heute „emuliert“, mitgeschleppt ist ein treffenderes Wort. Aber der Wechsel wird radikaler, denn das Internet ist die Futtermaschine der Welt. Und die Welt will mehr. Schon heute kommt immer häufiger die Meldung „Ihr Browser ist veraltet“ und demnächst „soll die Webseite konvertiert werden?“ und dann Warnung „Achtung Datenverlust bei Konvertierung möglich“ und irgendwann ist Schluss ...



Hast Du die Zahl den Menschen verraten? Avatare: 1stBerta als Katze, Third Mirror als Guardian Angel, First Prim als Zeitreisender

Alle 3-D Welten setzen auf das Internet als Vermittler. Client, ein Viewer (so nennt sich die Gruppe von Software mit der man so eine Welt betreten kann) prüft über das Internet nach ob dieser noch aktuell ist und wenn nicht fordert er ein „Update“ an. Falls man dies ablehnt wird der Viewer in seiner bisherigen Fassung nicht mehr starten, denn immer nur die neueste Version wird gepflegt und die Nutzung von Altversionen wird unterbunden. Auch rechtliche Gesichtspunkte spielen dabei immer häufiger eine Rolle. Software wird schleichend patentierbar. So manch ein Entwickler glaubt eine Funktion sei frei nutzbar oder er habe diese schließlich programmiert, doch wartet eine Gilde hochbezahlter Juristen nur darauf, dass dieser Einzelkämpfer kommerziellen Erfolg hat, um dann abzukassieren. Aber es gibt auch ganz pragmatische Gründe, denn ohne eine kritische Masse an Anwendern lohnt sich die Pflege und Weiterentwicklung von Software nicht. So geht verloren was an Kunst in den Pionierjahren der 3D-Welten geschaffen wurde. Die Sachen sind einfach nicht mehr begehbar, sind gelöscht, oder sind mit Müll von anderen Projekten überlagert. Die Goldgräberstimmung, die in den Jahren um 2008 zum Kommerzialisieren und Stilisieren einer Lebensform – Stichwort Second Life Hype – aufrief, tat dieser Kunstform einen Bärendienst. Mittlerweile bietet IBM die Technologie zur Nutzung als Unternehmenslösung für 50.000 US-Dollar auf seiner Enterprise Architektur an. An Aktivitäten die 3D-Technologie weiter zu entwickeln mangelt es nicht.⁸

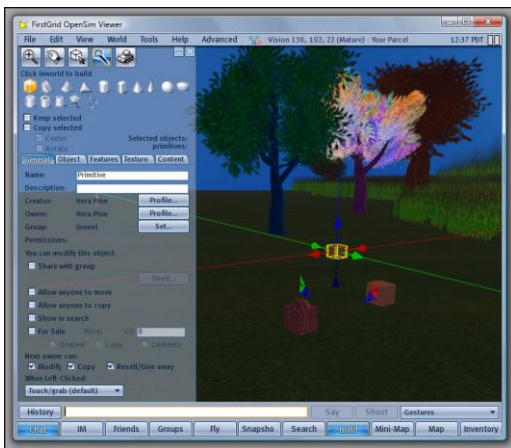
Als Aufgabe bleibt, die Anfänge 3-dimensionaler Raumkunst für künftige Generationen zu erhalten. Für den Primkonservator heißt dies nicht einfach ein Erinnerungsvideo mittels einer Kamerafahrt durch 3D-Räume, Bildwelten und Installationen zu drehen, für ihn müssen sie begehbar bleiben. Seine Aufgabe ist es, Virtuelle Welten dieser Zeit für künftige Generationen erfahrbar zu erhalten.

Charakteristik einer 3D Welt

Eine 3D-Welt ist begehbar, eine 2D-Welt nicht. Es lohnt sich eine kurze Rückschau ins 2-dimensionale, gilt es doch später die 4. Dimension „Die Welt am Draht“ zu erahnen. Eine 2D-Welt ist aus Punkten, Geraden und Flächen aufgebaut. Sie verfügt aber nicht über eine Tiefe. Wird in einer 2D-Welt die Wirkung von Tiefe benötigt entsteht dies als Illusion durch Projektion mittels Betrachter und Kamera. Bis in die 80iger Jahre war das der Weg in der Entwicklung grafischer Systeme⁹. Die Ausgabe der Werke, meist waren dies Zeichnungen, erfolgte über Plotter und Zeichentische. Auch Architekten bevorzugten die 2-dimensionale Wiedergabe ihrer Entwürfe mittels Grundrissen und Schnitten. So dauerte es relativ lange bis sich in der 3D-Welt ein gänzlich anderer Ansatz massenwirksam durchsetzte. Dieser heißt: Der Benutzer wird zum Avatar. Avatar – das kennen wir doch aus dem Film ‚Avatar, Aufbruch nach Pandora‘, wo ein Mensch in den Körper eines Eingeborenen des Stammes der Navi schlüpft.

In der Tat haben Forschungen am Human Interaction Lab der Stanford University¹⁰ gezeigt, dass in 3D-Welten bereits in kurzer Zeit das passiert was man von einem guten Krimi kennt, man findet sich in der Rolle des Protagonisten wieder. Dazu muss man natürlich ein Fan von Kriminalromanen sein. Nicht jeder wird zum Avatar aus Leidenschaft, manch einer sieht in ihm lediglich ein Konstrukt zur Navigation im 3-dimensionalen Raum.

Entsprechend vielgestaltig kann ein Avatar aussehen, mal funktional, mal Abbild einer Traumfigur. Was nun die Welt ausmacht, die ein Avatar betritt, so ist diese konsequent auf 3 Dimensionen ausgelegt. Das kleinste Element ist ein Primitiv, kurz ein Prim. Ein Prim kommt in Form eines Würfels, der durch entsprechende Längenparameter zum Quader bzw. einer verzerrten Form desselben werden kann. Daneben gibt es noch in dem System für das sich der Primkonservator entschieden hat als Primitive: Cylinder, Prism, Sphere, Torus, Tube, Ring, Sculpted. Der Name des Systems: Opensimulator¹¹. Es steht als Opensource für Jedermann kostenfrei zur Nutzung zur Verfügung. Entstanden ist es im Jahr 2005.



Die Prims in der Basisform

Dies bedeutet das Datenmodell ist mittlerweile in die Jahre gekommen, obwohl die Betrachtungssoftware der wichtigere Teil der Innovation ist. Ohne Viewer, so wird die Betrachtungssoftware genannt, ist ein Betrieb der Welt nicht möglich. Sie bleibt einfach eine Datenbank ohne wohl je irgendeine Emotion von Kunsterfahrung beim Anwender auszulösen. Also erst der Viewer macht's. Die Viewer die für auf Opensimulator basierende Welten entwickelt wurden sind zahlreich. Imprudence, Hippo, Phoenix, Dolphin, Kirstens, Singularity um nur einige zu nennen¹². Möglichkeit den Avatar zu gestalten.

Der Avatar ist, wie bereits gesagt, nicht einfach eine Kamera - wie es sie zu Beginn der 3D-Entwicklung gab, als die ersten Systeme für Architekten entwickelt wurden um Gebäude zu visualisieren - nein es ist eine, um den Begriff von Rainer Werner Fassbinder zu gebrauchen ‚Identitätseinheit‘. Man könnte in Anlehnung von Jean Paul sagen „eine Maschine des Menschen“. Der Mensch selbst wiederum ist nach Jean Paul „eine Maschine der Engel“¹³. Um diese Worte zu verstehen ist es nötig in die 3D-Welt einzutreten. Wie soll man eine 3D-Kunstform erfahrbar machen, wenn der Betrachter nur über 2 Dimensionen verfügt? Man kann mit Perspektive arbeiten, man kann Filme drehen und es wird klarer. Aber das ist wie wenn man einer Person die teilweise farbenblind ist eine Farbe erklären will die diese nicht sieht. Eine Erklärung, so lehrt uns Wittgenstein, hat irgendwann ein Ende. Nur das Tun, das Zeigen auf Sachen zählt. Und genau das ist die Mission des Primkonservators. Im Jahre 2035 die 3D-Welt wieder zum Leben zu bringen in der Form wie sie heute existiert.

Simulacron 1: Das Museum

Aus dem Spektrum verfügbarer Werke wird ähnlich wie in der Arche Noah vom Primkonservator ausgewählt. Daneben aber wird Studenten die Möglichkeit eröffnet ebenso dabei zu sein wie die Etablierten der 3D-Kunst¹⁴. Das ist nicht weiter verwunderlich denn der Primkonservator unterrichtet seit über 30 Jahren Kunstdidaktik, genauer gesagt Kunstinformatik. Studenten der Kunst und Kunsterziehung, aber auch anderer Fachgebiete sowie interessierte Kunstschaffende lernen in Seminaren, wie eine solche 3D-Welt funktioniert, können eigene Werke einbringen und diese für Andere erlebbar machen. Die bereitgestellten Räume ähneln einer Galerie im Museumsstil aus der Zeit der Königin Victoria von England. Einige der Räume sind indes dem Kern der Idee vorbehalten. Man könnte sagen sie präsentieren die permanente Sammlung des Schlossherren. Sein Name: First Prim, der Erste in der Welt der Prims.

First Prim

First Prim ist nicht nur Konservator. Er betrachtet nur vordergründig die Werke. Die Aktionen der Avatare, deren Meinung zu den Werken, deren Selbstdarstellung und ihr Erleben gilt sein größeres Interesse. So lädt er ein zu Vernissagen, Rundgänge und Talks. Die dabei entstehenden Eindrücke hält er fest, um sie als Avatarkunst in seinen Räumen zu zeigen.



Der Künstler Met Knelstrom stellt seine Arbeiten Arbeiten ‚Genesis‘ einem illustren Publikum vor. Minimal Blue schafft daraus Events zur Avatar-kunst die First Prim für 100 Jahre konserviert. Die Erreichbarkeit des Speichers wird von networksolutions, einem Unternehmen der General Atlantic LLC bis 13.08.2110 garantiert.

So wird aus einem Fotoalbum eine begehbare Welt. Dank der Konservierung hat diese Bestand über die Zeit. In 25 Jahren werden sich die Avatare in der Bremer Kunsthalle treffen, zum Klassentreffen einchecken könnte man frei nach Facebook sagen, um zu reflektieren was seit dem Jahre 2012, dem Tag der Konservierung, mit ihnen und der Welt aus der sie stammen geschehen ist. Vor Ort in Bremen gilt es dann der alten Technik Leben einzuhauchen und diese über das Internet des Jahres 2035 zur Nutzung freizuschalten.

Welt am Draht: die 4. Dimension

Zeit ist ein zentrales Element nicht nur in der Kunstgeschichte. Avatar, Aufbruch nach Pandora schrieb mit einem Einspielergebnis von 3 Milliarden Dollar Geschichte in der Welt des kommerziellen Films. Viele Kinogänger weisen ihm aber auch eine tiefgründige Dimension zu. Der menschliche Geist kann auf einen anderen ‚Körper‘ übertragen werden.

Dies hatte indes 35 Jahre zuvor Rainer Werner Fassbinder in seinem Film ‚Welt am Draht‘ bereits vorweg genommen¹⁵. Nun gibt es reichlich posthum dafür Anerkennung: Biennale Berlin 2010, Museum of Modern Art New York. Das Remastering des Originals liegt mittlerweile in fünf Sprachen vor.

Die Vorlage zum Film ist der Roman Simulacron 3¹⁶. Er stammt von Daniel F. Galouye, einem amerikanischen Testpiloten und ist gar aus dem Jahre 1964. Der Fassbinder Foundation ist zu verdanken Bilder aus dem Film Welt am Draht für kunstdidaktische Zwecke und zur Reflexion in einer 3D-Welt zur Verfügung gestellt zu haben. Personen, die an dem Projekt Primkonservator teilnehmen, können diese in ihre Arbeiten mit einbeziehen um daraus ihre persönliche Botschaft als Identitätseinheit im Computer zu schaffen. Wer weiß ob sie dabei auf einen Dr. Stiller treffen?¹⁷.

TAGrez: Museum ohne Grenzen

Was Konservatoren, Kuratoren, Museumsleiter und Ausstellungsmacher im realen Raum Kopfschmerzen macht, nämlich mehr Werke zu haben als man je wird ausstellen können, ist für den Primkonservator eine leicht zu nehmende Hürde. Er hat schier unbegrenzte Fläche zur Verfügung, denn ein Raum kann innerhalb von Sekunden umgebaut werden. Wo gerade noch Werke von Navah Dreams waren, werden auf ‚Klick‘ Werke von Art Eames gezeigt – oder soll es Exy Atreides, ein berühmter 3D-Künstler von Steampunk Installationen sein?

Denn auch Objekte können auf Belieben ein- und ausgeblendet werden. Obendrein ist dank TAGrez nicht einmal ein Klick erforderlich. Der Kauf eines Ansteckers (Tag) an der virtuellen Museumskasse genügt¹⁸. Einfach den Tag nur vorzeigen oder anstecken. Daneben geht es mit der verwandten Technologie TAGrezTimer auch zeitgesteuert¹⁹. Sonderausstellung von Herbert W. Franke täglich von 10-11 und 16-17 Uhr könnte so eine Ansage lauten.

Berühmt zu werden ist in der 3D-Welt leichter als man denkt. Man gibt den Anstecker (Tag) einfach an seine Freunde weiter und die können dann so richtig für einen Besucheransturm sorgen, denn wozu hat man denn Facebook, Twitter, mySpace, ICQ, Skype-Conference und mehr. Andy Wahrhol sagte: „In the future everybody will be world famous for fifteen minutes“ ... und er hat Recht.



Das Museum im Simulacron-1: Castle Petrov, erbaut von Arhamis diCremona. Eine Video findet sich in Youtube unter <http://bit.ly/2011-05-04>

Fussnoten

1 Katalog Wunderkammer, Kunsthalle Bremen, Bremen 2011, Beitrag online unter: <http://3d.wunderkammernmusik.de>

2 IPAC: International Paros Art Circle; mehr unter <http://ipac.gr>

3 Paroslife, June 2011, Paros; Text online unter: <http://bit.ly/pk-pl>

4 Damon Tajeddini, Minority Report im Fernsehsessel, Windows-Programme mit Gesten steuern, c't magazin, Ausgabe 11/2011, Seiten 168-171, Heise Verlag

5 Matthias Winkelmann, Gedanken steuern Computer, Erfinderin Tan Le bekommt auf Zukunftskongress Preis für revolutionäre Technologie, Leipziger Volkszeitung vom 01.07.2011, Seite 7

6 Reiner Schneeberger, 2037: Auf einen Kaffee mit Minimal Blue, dot 20, dot Verlag, Frankfurt/M., 2009, Seiten 28-29; Informationen zu H.W. Franke's Mondrian unter <http://mondrian21.com>

7 Die Aufgabe des Primkonservators ist die Speicherung und Dokumentation aller für den Wiederanlauf einer 3D-Software erforderlichen Komponenten auf geeigneten Medien. Ferner deren Test sowie die Abschätzung eines Betriebs unter zukünftigen Bedingen. Dies kann das Einrichten eines lokalen Internet-Servers beinhalten, aber auch die Prüfung von Patenten und Nutzungsbedingungen. Es empfiehlt sich alle fünf Jahre eine Inspektion vorzunehmen und die verwendeten Datenspeichermedien zu aktualisieren. Mehr unter <http://primkonservator.de>

8 Aktuelle Informationen unter Hypergridbusiness.com, hier: <http://bit.ly/pk-os> aus Link <http://www.hypergridbusiness.com/2011/06/opensim-devs-launch-foundation/>

9 Das vom Verfasser entworfene und unter Mitarbeit von Hans Korneder und Dietrich Scheringer in FORTRAN programmierte Computergrafiksystem SNE ART '76 kam bis Ende der 80er Jahre in der Ausbildung von Studenten des Lehrstuhls für Didaktik der Bildenden Künste an der Universität München (Lehrstuhl Hans Daucher) im Control Data Institut im Bereich Grafischer Programmierung und an der Fachhochschule Bielefeld im Fachbereich Gestaltung (Generative Bildsysteme, Lehrstuhl Professor Gottfried Jäger) zur Anwendung. Es wurde zu einem Meilenstein im Bereich der Parameterkunst, denn es war speziell auf die Bedürfnisse von Computerlaien abgestellt. Jeder konnte damit nach kurzer Einweisung Kunst „auf Papier“ erzeugen.

10 Jim Blascovich, Jeremy Bailenson, Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution, 304 Seiten, Verlag William Morrow, 2011

11 siehe mehr unter <http://opensimulator.org>

12 Für das Projekt Primkonservator wurde von Mathias Jacob der Viewer FirstGrid geschaffen, zu erreichen über <http://firstgrid.org>. Er funktioniert zeitlos, auch losgelöst vom Internet unter Windows XP, Vista, 7. Passend dazu wurde die Version Opensimulator 0.7.1.1 unter Windows und Linux konserviert. Ferner alle Systemkomponenten die später einen Stand-Alone Betrieb sowie eine Virtualisierung erlauben.

13 Jean Paul, Menschen sind Maschinen der Engel, 1785; online unter <http://y2100.wordpress.com> 'jean paul' in search eingeben.

14 Informationen zu den Seminaren gibt es unter <http://avatarkunst.de>

15 DVD Welt am Draht, Arthaus Collection, sowie <http://fassbinderfoundation.de>

16 Die Botschaft von Simulacron ist vielschichtig. Eine könnte sein: Wenn der Mensch erst einmal eine Simulationswelt im Computer in Perfektion geschaffen hat und sieht, indem er Navigatoren schickt, wie die Identitätseinheiten selbst ihren ersten Simulator bauen - wird er dann über die Navigatoren seiner Geschichte anders denken?

17 Pressemitteilung zur Berlinale 2010 unter <http://bit.ly/pk-bl>

18 Reiner Schneeberger, Art on Demand per RFID – Als Avatar in virtuellen Ausstellungen, Museum Aktuell, März 2009, Seiten 20-23

19 Die Software steht unter Creative Commons zur freien nicht-kommerziellen Nutzung zur Verfügung;

Zum Verfasser:

Reiner Schneeberger, Jahrgang 1957. Studium der Betriebsinformatik, Politik- und Kommunikationswissenschaften an der Universität Erlangen-Nürnberg (Dipl.-Kfm.).

Award for Excellence in computer art, vergeben von Whitney Museum und dem Museum of Modern Art, N.Y.

Auszeichnung des Kalenders 'Computerkultur' durch Prof. Olaf Leu.

Begründer der Computer Minimal Art, gefördert von H.W. Franke als Wegbegleiter zur Entwicklung einer Kunstinformatik. Mitglied der Kunsthalle Bremen auf Lebenszeit.

Mission: Aufbau und Konservierung von 3D-Kunstwelten. Förderung der Kunstinformatik.

Kontakt:

Dorfstraße 16 –D 04416 Markkleeberg

Telefon: +49 341 3576694

Email: info@schneeberger.de