

Peter Weibel Computer in der Kunstausbildung

computerunterstützte kreativität an einer meisterklasse für gestaltungslehre und bildnerische erziehung hat mehrere ziele. zuerst, den künftigen lehrer durch den spielerischen umgang mit personalcomputern mit jener weit vertraut zu machen, die in wenigen jahren die normale weit seiner schüler sein wird. der kunsterzieher soll am gymnasium nicht der einzige sein, der von computern nichts versteht.

zweitens ermöglicht der personalcomputer eine pädagogische strategie ähnlich der druckgrafik. durch die variationsmöglichkeit von farbe und form, welche ihm die maschine erleichtert, lernt der studierende, seine intuition für farben und formen zu schärfen. die maschine enthemmt den jungen studenten, er kennt noch keine ästhetischen verbote, daher kann er freier und ungezügelter die weit der formen und farben explorieren. es entstehen dadurch ästhetische und semantische leistungen, bildnerische umsetzungen von analysen der realität, wie sie der student mit den klassischen grafischen mitteln nicht erreichen würde. der computer ist also eine art lernverstärker, ein zeichenhilfsgerät nicht nur im mechanischen, sondern vor allem auch im kreativen sinn. der student entwickelt zur maschine eine besondere beziehung, welche als modell für die allgemeine beziehung des menschen zur technik dienen kann. die vertrautheit mit dem personalcomputer nimmt die ängste von einer technologischen weit, pflanzt eine risikobereite und innovative grundstimmung.

drittens entstehen autonome kunstwerke auf der basis des computers, eine neue visuelle ästhetik.



Helmut Rainer, Meisterklasse Peter Weibel: Computergrafiken

Fotos: H. R.

"Wer seine gedankliche Bilderwelt als Grafiker oder Künstler in Bildschirmbilder umsetzen will, lernt sehr rasch sein elektronisches Handwerkszeug zu benutzen. Er kann mit Positioniergeräten, wie etwa den bekannten Mäusen, Punkte angeben, die sich mit Linien verbinden lassen. So entstehen Flächen, die mit Farben gefüllt werden. Der Künstler entwickelt genauso wie beim normalen Malen einen direkten Konnex zwischen Handbewegung und Bildgestaltung. Diese Technik wird als Bit-mapping bezeichnet. Mathematikfans bleibt die zweite Möglichkeit, die algorithmische Technik, vorbehalten. In diesem Fall werden Punkte und Linien durch mathematische Formeln definiert. Das Bild entsteht durch Berechnung des Computers."

(Aus: Output — Österreich, Sondernummer der Redaktion Output in Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium für Handel, Gewerbe und Industrie und der Innovationsagentur, Wien 1985, S. 18.)

