Peter Kotauczek
Der Computer als Kunstmaschine

Bildende Kunst ist das Wahrnehmbarmachen von Vorstellungen. Der Künstler will mit Menschen kommunizieren, indem er etwas schafft, was ein anderer Mensch mit seinen Sinnen erfassen kann. Dazu braucht er Werkzeuge.

Ein universelles Werkzeug zur Erzeugung verschiedener Sinnesreize, wie Bilder, Töne und Bewegungen, ist der Computer. Mit seiner Fähigkeit, die Arbeit des Künstlers zu speichern, zu variieren und zu beschleunigen, bringt er ganz neue gestalterische Möglichkeiten in die Kunst. Die Technik der Vernetzung von Systemen gibt dem Künstler, der mit dem Medium vertraut ist, die Chance, mit viel mehr Menschen viel schneller und damit öfter in einen Dialog zu treten.

So gesehen, kann man sagen: Der Computer verkürzt den Abstand von der Vorstellung (des Künstlers) zur Wahrnehmung (des Publikums). Jeder angehende Künstler sollte Zumindest die Chancen dieser Kunstmaschine kennen, auch wenn er sie gegebenenfalls ablehnt. Die Meisterklasse für bildnerische Gestaltung an der Hochschule für angewandte Kunst bietet in einer Lehrveranstaltung ihren Studenten Selbsterfahrung im Umgang mit einfacher Hardware, jedoch mit hochentwickelten Software-Werkzeugen. Das hat bereits zu vielbeachteten Ergebnissen geführt.

Geräteliste: 2 Commodore Systeme, Mupid, IBM XT, Atari 520 ST, Digitizer.

Computergrafiken von "Red Error" (Martin Drexler — Michael Nader), 1985
"Red Error", Martin Drexler und Michael Nader, ein Künstlername aus "read error" (hier Fehler), ist sozusagen der rote Pfeil (red arrow), die Pfeilspitze, die als räumlicher Signifikant in den Raum der Zukunft weist, wo die vorgeblichen Defizite des Materials und der Technik die Voraussetzung für den künstlerischen Gewinn darstellen.
Peter Weibel