

# KUNSTENTSCHEID FÜR JEDERMANN

Oder: Die Entwertung der Malerei in den Medien?

Michelle Adolfs & Petra Müller, 1998



Die vielfältigen Formen der bildenden Kunst stehen ambivalent nebeneinander. Mediale Visualisierungen, Installationen und Performances mit Attributen wie Vergänglichkeit und einem Erlebnis für den Augenblick stehen den Bewahrtraditionen und ästhetischen Ansprüchen klassischer Sparten gegenüber. Im >Iconic Turn< bekommen digitale Gemälde eine besondere Bedeutung: Das dialogische Verhältnis zwischen Werk und Betrachter rückt mehr ins Zentrum. Die Bildrealität weicht einer vorgestellten Realität und Irritationshaltung

im weltweiten Netz. Es scheint Beliebigkeit vorzuherrschen.

## Kurzinfo

Eine Aktion mit Restebildern als Diskurs über Bildlichkeit und Malerei im Internet: Restfarbe ausgeschmiert auf Leinwand, das Bild ins Web gestellt und entscheiden lassen ... Ist es Kunst? Ja? Dann gib einen Titel und einen Wert dafür an ... Aber ist es ein reales, echtes Gemälde? Ist das überhaupt die zentrale Frage?

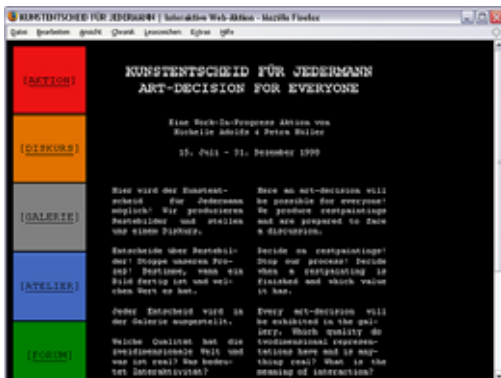
Wir haben diesen Kontext aufgegriffen und in Form einer Auseinandersetzung mit den Prinzipien der Malerei die Aktion "Kunstentscheid für Jedermann" in den neuen medialen Zusammenhang gesetzt. Hinterfragt wurde die Bedeutung von Malerei bzw. Bildlichkeit in den Neuen Medien. Ein individueller Kunstentscheid zwischen Produktion, Rezeption und Gemälde wird aufgrund digitaler Entscheidungsgebung im Web provoziert: Man bekommt viel über den Kontext der Bilder zu lesen, aber man kann sie nicht als die in ihrer Materialität beschriebenen Bilder erfahren. Es bleibt die Vorstellung über Materialität.

Die Online-Aktion 'Kunstentscheid für Jedermann' auf dem Bildungsserver NRW [learn:line] hatte eine Laufzeit von einem halben Jahr (15.07.1998 - 31.12.1998). Die Arbeit war darauf angelegt, im Prozess zu wachsen: Es wurden in einem komplexen Entscheidungsvorgang 18 Restebilder von Usern als Kunst entschieden. Gespräche, Anregungen und Kommentare in einem Forum begleiteten die Aktion.

## DIE ONLINE-AKTION KUNSTENTSCHEID FÜR JEDERMANN

15.07.1998 - 15.01.1999

Ein halbes Jahr lang wurden „Restebilder“ produziert, deren aktueller Status jeweils ins Web gestellt wurde. Der künstlerische Entscheidungsprozess, ob das präsentierte Restebild Kunst ist und wann das Bildfinish erreicht ist, wurde an die (Internet)-Öffentlichkeit abgegeben. Ein entschiedenes Gemälde konnte jedoch erst in die virtuelle Galerie aufgenommen werden,



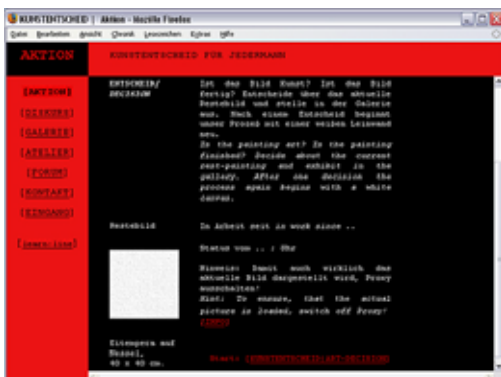
nachdem sich der Entscheider mit Namensangabe, Titel, und Wert zu seiner Entscheidung bekannt hatte. Danach begann stets ein neuer Prozeß - eine leere, digitale Leinwand wird neu generiert. Durch zusätzliche Bildinformationen, wie wie, wann, wieviel Farbe, in welcher Zeit auf die Leinwand gebracht wurde, konnte die Entscheidungsfindung umrahmt werden.

Die Aktion *Kunstentscheid für Jedermann* gliederte sich in zwei Teile. Eine *Aktion* mit der Möglichkeit einer digital-interaktiven Bekenntnis zur angebotenen Malerei und eine Einbettung dieser

Aktion in einen Kommunikationsrahmen. Insgesamt ergaben sich fünf Räume, die im Folgenden näher erläutert werden sollen. Im Aktions-Raum [Aktion] fand der Kunstentscheid in mehreren Stufen statt. Im Galerie-Raum [Galerie] wurden die entschiedenen Restebilder ausgestellt, im Atelier-Raum [Atelier] wurde ausschließlich textbasiert ein entpersonalisiertes, veraltetes Künstlerbild vermittelt, der Forum-Raum [Forum] war Ort des öffentlichen Austauschs, im Diskurs-Raum [Diskurs] wurden zur Anregung zentrale Texte und Fragen rund um den Kunstentscheid gestellt. Über den *Diskurs* angeregt wurde Kommunikation virtuell und real notwendig. Denn: Existieren die Bilder wirklich oder sind sie computergeneriert? Welche Qualität haben die Bilder real entgegen der digitalen Abbildung? Für uns bedeutete die Aktion eine fortwährende, transparente und authentische Arbeit im virtuellen Netz. Die Möglichkeiten neuer Medien aber auch ihre „eigene Welt“ werden erfahrbar.

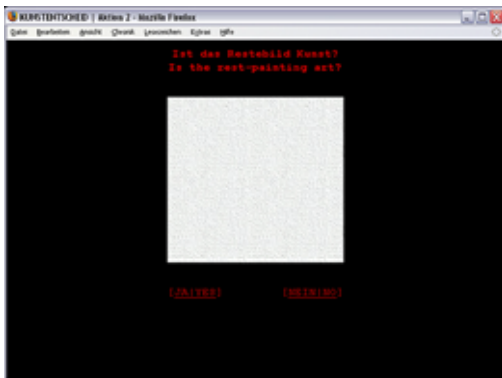
### Aktion

In einer drei-seitigen, gestuften Abfolge konnte in einer interaktiven Web-Umgebung über Restebilder, die in einem konstruierten Malprozess entstanden sind per Hyperlink und



Formulareingabe entschieden werden. Es wurde jeweils ein Bild zum Kunstentscheid angeboten: Im Prozessverlauf von einer "leeren Leinwand" bis zu einem "Gemälde". Der scheinbare Malprozess wurde mit Informationen zur Anzahl von Farbschichten, Auftragszeiten, zur Art des Bildes (Eitempera auf Nessel 40x40 cm) und zum scheinbaren Materialwert beleuchtet. Bei dem einen gezeigten Bild konnte jederzeit über den Endstatus entschieden werden. Bei einem Entscheid wurde dieses Bild in der GALERIE ausgestellt und der "Malprozess" begann erneut mit einer "leeren Leinwand".

Nur bei jeweils positiver Entscheidung und vollständigen Angaben wurde der "Kunstentscheid" über das Restebild mit den Angaben in der Galerie "ausgestellt". Diese schnelle Entscheidung wurde durch den "Malprozess" eines Bildes konterkariert. Das



langsame 'Wachsen' eines Bildes dauerte im Durchschnitt 1 1/2 Wochen. Im Aktionsverlauf wurden 18 digitale Bilder entschieden und ausgestellt. Davon repräsentieren 16 Bilder real-existierende Gemälde und zwei Bilder sind rein digitale Produktionen.

Transparenter Malprozess: Neben der Präsentation des aktuellen Restbildes wurden digitale Kontextinformationen über Menge und Zeit des Farbauftrags angeboten. Der User konnte sein Urteil also nur auf einer digitalen Grundlage bzw. dem ästhetische Eindruck fällen. Mit der Angabe des Künstlernamens, des Bildtitels

und dem Bildwertes bekannte sich der Entscheider nach Einblick in Informationen, wie Materialmenge, Arbeitszeit und den Kilopreis des Restbildes entgütlich für das Bild.

### Atelier

Der Kunstentscheid wurde in einen klassischen Rahmen der bildenden Kunst verortet. Im Atelier wurde ein traditionelles, veraltetes Künstlerbild entworfen: Eine romantische

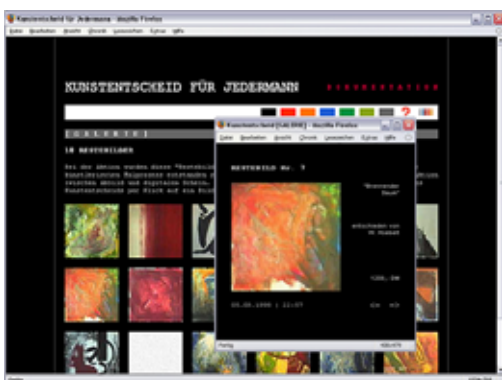


Beschreibung eines Malerateliers und ein Zitat aus der Jahrhundertwende bildete den Focus. Flankiert wurde der Text durch eine „transparente“ Aufschlüsselung von Malmaterial, Utensilien, klassischen Farbrezepturen und deren Preis. Abbildungen des Ortes oder der Produkte wurden vermieden. Der Kunstentscheid war bis auf die Restebilder rein textbasiert. Wir haben diesen Raum zudem von der Künstlerpersönlichkeit abgekoppelt. Wichtig ist nicht, wer dort arbeitet und was hinter den Restbildern steht, die ja auf parallel entstehende Bilder und

künstlerische Arbeit verweisen. Wir haben vielmehr parallel zum klassisch-handwerklichen Künstlerbild Informationen zur Temperamalerei und den dafür nötigen Materialien angeboten.

### Galerie

Alle achtzehn entschiedenen Bilder wurden in einer *virtuellen Galerie* präsentiert, die die



Entscheidung, die Person, die Zeit und den Preis dokumentiert. Die Galerie wurde hier als virtueller, typischer Ausstellungsort genutzt. Sie zeigte die wachsende Datenbank der entschiedenen Restebilder in einer chronologischen Reihung nebeneinander. Es war maximal möglich drei Bilder zugleich zu sehen. Die Blätterfunktion war von links nach rechts. Die Bilder wurden als Thumbnails mit den Angaben der „Entscheider“ zum Überblick angeordnet. Bei Auswahl eines Bildes wurde eine minimale Vergrößerung geöffnet.

## Diskurs

Die Aktion "Kunstentscheid für Jedermann" wurde als Diskurs zum Thema Bildlichkeit in den Neuen Medien verstanden. Durch die Konfrontation eines klassischen, künstlerischen Ausdrucks - der Malerei - mit dem Medium wurden Fragen aufgeworfen. Zahlreiche Anregungen, Antworten und Meinungen haben die Aktion dialogisch begleitet. Welche Bedeutung hat der Raum real und virtuell? Was machen Nähe und Distanz aus? Was



bedeutet Materialität in der Malerei? Welche Qualität haben Restebilder als Konterkarierung zum Gemälde? Unsere Gedanken wurden hier in offener Form angeboten. Über ein "leeres Blatt" (offenes Formular) konnte hierzu anonym oder persönlich Stellung genommen werden. Im Forum konnte ein Schwarzes Brett von der [learn:line] genutzt werden.

## Forum

Das Forum war der Raum für öffentlichen Austausch in der Form eines "schwarzen Bretts" und bot vielfältige

Hintergrundinformationen sowie eine Linksammlung zu den aufgeworfenen Fragestellungen. Gleichzeitig wurden hier FAQ's beantwortet und eine Maildialog veröffentlicht. Während der Aktion wurden oft über das "Leere Blatt" Fragen zur Aktion gestellt und Anregungen weitergegeben, die wir als eine (etwas andere) FAQ-Sammlung zum Kunstentscheid zusammengestellt haben.

## KÜNSTLERISCHE POSITION

Wir verstehen unsere Aktion als Mittel zur Anstiftung von Medienreflexion und Medienkompetenz. Es wurde ein Erfahrungsraum geöffnet, der die neue Form von Kommunikation in ihren virtuellen und realen Zusammenhängen widerspiegelt. Die Arbeit war auf eine Förderung von Kommunikation angelegt, indem ein Diskurs über Kunst heute angeregt werden sollte. Die Künstler spielen in der Aktion die Rolle von Katalysatoren zwischen Malereiproduktion und Kommunikation. Die gebotene Malerei ist als solche nicht bedeutend. Die Restebilder sind in einem scheinbar künstlerischen Malprozeß entstanden. Dabei wurde Restfarbe verwertet für eine Malereiproduktion zwischen Abbild und digitalem Schein. Die Entscheidung über/ zur Kunst wurde an den User abgegeben.

## TECHNIK

*Webseiten:* HTML-Programmierung mit Frame-Struktur. *Layout:* Keine Grafik bis auf die 'Restebilder'. Zurückhaltende Farbnavigation. *Hosting* als Projekt auf [learn:line], Bildungsserver NRW. *Interaktive Funktionen:* Zusammenarbeit mit dem Rechenzentrum der Heinrich Heine Universität Düsseldorf. Datenbankstruktur der Galerie und die Entscheidungsabfolge (CGI) in der Aktion. Umsetzung mit Python auf Sun Solaris Server. *Schwarzes Brett:* GMD-Entwicklung für das Landesinstitut für Schule und Weiterbildung. *Bildeinspielung:* Aufnahme der Bilder per Videokamera, Capturing direkt über Grafikkarte, Konvertierung per Adobe Photoshop 4.0.