

Kommunikationsdesign ist heute am Schnittpunkt von Kunst und Wissenschaft anzudehnen – in dem Sinn, daß es als angewandte Kunst fungiert und wissenschaftliche Produkte, spricht: Erkenntnisse und neue technische Verfahren nutzt.

Die neuen Kommunikationstechniken und -medien für Bild und Sprache waren Ende der 70er Jahre der Anlaß gewesen, den Begriff Kommunikationsdesign einzuführen, der die alte Bezeichnung Grafik-Design ablöste.

Abgesehen davon, daß die neuen Techniken als Ausdrucksmittel – wie in der Kunst oder der Werbung hierzulande bislang allerdings nur vereinzelt überzeugend vorgeführt – Bildrealisationen mit bis dato nicht gekannten visuellen Reizen beinhalten, gibt es vor allem auch in technischer Hinsicht, beispielsweise für das Druck- und Verlagswesen revolutionäre Neuerungen. Schon gibt es Computerprogramme, die es erlauben, mehrspaltig zu editieren, gleich proportional und im Blocksatz mit verschiedenen Schrifttypen in 6 bis 50 Punkt-Größen zu schreiben sowie Grafiken zu mischen. Damit ist es möglich, am Bildschirm eines Personalcomputers Geschriebenes zu setzen, zu gestalten, zu korrigieren und das endgültige Layout festzulegen...

Der Aspekt des gezielten gestalterischen Umgangs mit den neuen Bildtechniken hält allerdings nur zögernd Einzug in die Ausbildungsstätten des Kommunikationsdesign-Nachwuchses.

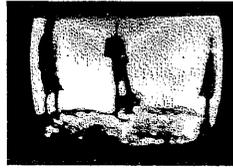
Zurückzuführen mag dieser Umstand auf die als zu hoch empfundenen Anschaffungskosten, dem Festhalten an tradierten Vorstellungsinhalten, sowie dem Mangel an fähigen Ausbildungskräften sein.

Wie lange wird es noch dauern, bis sich herumgesprochen hat, daß die Qualität von bildzeichnerischen bzw. datenverarbeitenden Grafiken von den Apparaturen und den Programmen aber auch von der Kenntnis des Umgangs mit diesen Programmen, dem Vorstellungsvermögen und den gestalterischen Fähigkeiten desjenigen, der die Maschine bedient, abhängig ist. Computergestaltung auch eine extreme Frage des Übens ist – analog dem fotografischen Laien, der trotz phantastischer Ausrüstung keine Superbilder schießt – und somit in den Verantwortungsbereich der KD-Ausbildung fällt?

Zeigt sich nicht auch in diesem Fall das Dilemma unserer Ausbildungsinstitute? Wobei im Rahmen gesamtgesellschaftlich existierender ökonomischer und politischer Verhältnisse die Schule bzw. Hochschule eine nachgeordnete Sozialisationsinstanz ist, die eben (deshalb) nur sehr verspätet reagieren kann und somit (stets) den gesellschaftlichen Entwicklungen hinterher hinkt und an den wirtschaftlichen Erfordernissen vorbei „produziert“?

Für die Nachdruckerlaubnis des nachfolgenden Essays danken wir dem Autor und Franz Xaver (Konsum & Kommunikation, Wien 1986).

Kristina M. Votteler



In zwei Phasen hat die Kunst des 20. Jahrhunderts die Befreiung des Bildes unternommen. In der ersten Jahrhunderthälfte im Futurismus, Kubismus, Kubofuturismus, Suprematismus, Dadaismus, Surrealismus usw., die sich ikonografisch und funktionell mit den neuen Medien wie Fotografie und Film auseinandergesetzt haben. In der zweiten Phase mit Action Painting, Fluxus, Happening, Popart, Kinetismus, OpArt, Ambiente, Arte Povera, Aktionismus, Konzeptkunst, Performance usw. die mit ihrer Erweiterung des Kunstbegriffs auf neue Materialien und Prozesse die Grundlagen für die Einführung der Medienkunst gelegt haben. Der erweiterte Materialbegriff, ausgedehnt bis zur Dematerialisierung, enthält den Keim zu den Medien. Wenn seit Schwitters bis zu Beuys alles zum künstlerischen Material werden kann, dann auch die technischen Medien. Die technischen Medien können als Expansion des Materialbegriffs und der Künste aufgefaßt werden. Die Dematerialisierung des Kunstwerkes, die Emphase der optischen, kognitiven, immateriellen Aspekte des Werkes haben gleichzeitig mit dem Fortschreiten der Bildtechnologie der Idee des Bildes eine Leichtigkeit verliehen, eine Unhandwerklichkeit, eine Sensibilität für Instabilität, welche der digitalen (ziffernmäßigen) Transformation eines Bildes (definiert als Zahlenfeld) den kulturellen Boden bereitete.

Momente der Befreiung des Bildes von den Konventionen der Repräsentation, vom Zwang der Repräsentanz, durch die genannten Kunstbewegungen, gehören auch zu den Merkmalen des digitalen Bildes.

Ich erwähne nur die Farbformen der Abstrakten bis zum Informel, die maschinelle Ikonographie des Dadaismus (von Hausmann zu Picabia), die synthetischen Bildfindungen und Objekttransformation des Surrealismus (von Dali zu Magritte), die Interaktion und Partizipation beim Happening usw. In den Visual-Music-Filmen oder -Videos tauchen die abstrakten Farbimpressionen wieder auf, ebenso die surrealistischen Collagen, denn das digitale Bild ist u. a. eine um die Zeit und mehrere räumliche Schichten erweiterte Collage, die als ein Gestalt in der Zeit – ähnlich der Musik – von der Zweidimensionalität der Fläche zur vierten Dimension aufsteigt. Die Raster-Technik (Lichtenstein, Warhol, Dieter Rot, Sigmar Polke usw.) gehört ebenso stillschweigend zu den Voraussetzungen des digitalen Bildes wie die Partizipation des Publikums (Happening) zur Videokunst (von Installationen bis zu Videogames). Viele der ästhetischen Momente vorausgegangener Kunstformen bilden also die Richtlinien für die digi-

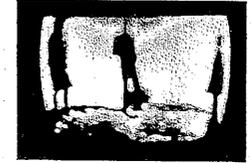
tale Kunst, welche aber diese transzendiert. Fast zu zahlreich wären dafür die Beispiele. Die Entwicklung vom gepunkteten Strich bis zur „blotted line“ (Warhol) landet beim Plotter, einem Zeichengerät des Computers. Vom Pointillismus über Divisionismus bis zur Raster-Technik gibt es Punkt-Techniken, welche die Malerei als analoge Kunst in Frage stellen. Die synästhetischen Gesamtkunstwerkvorstellungen zu Jahrhundertbeginn formulierten nicht nur weitere historische Voraussetzungen für die Medienkunst, sondern sogar bereits das Programm der Musikvideos: „to make visible what is audible.“ Die eigentliche Entwicklung elektrischer und elektronischer Kunstformen begann in der Mitte der sechziger Jahre. Einerseits im Bereich populärer Musik: Lightshows, Projektionen mit Filmen, Dias, flüssigen Elementen. Andererseits in der Avantgarde: Videokunst, die auf die große Tradition des abstrakten Films zurückgreifen konnte, Neonwerke, Installationen usw. In der Medienkunst der Gegenwart kommt es vor allem zu Mischformen, sowohl im Kunst- wie im Populärbereich: Lucas' Superproduktionen wie Laurie Andersons Musicvideos verwenden Film, Videotechnik und digitale Technologie gleichermaßen. Wir stehen knapp vor dem Quantensprung, wo digitale Bildwerke unabhängig von anderen Kunstformen werden, wo digitale Kunst autonom wird.

Das Malen mit Zahlen, Kunst mit Hilfe von Ziffern und Programmen stellen einen Vorgriff auf die Techno-Welt der Zukunft dar, sind der Morse-Code der Zukunft. In den ästhetischen Erscheinungsformen kann man zukünftige gesellschaftliche sehen. Die neuartige pictoriale Repräsentation, das mathematisch simulierte Bild der Realität ist nicht nur eine Scheinwelt, eine Spiegelung des Imaginären mit sich selbst, sondern verweist auf die zukünftige Struktur einer geklonten Welt. Die geklonten Bilder der digitalen Werke sind Bilder der geklonten elektronischen Welt.



Wenn in der Sprache der elektronischen Medien das Reale vom Imaginären zerstückt wird: wir befinden uns an einem Platz zu verschiedenen Zeiten (sehen Wien heute und im Fernsehen gestern), wir sind zu gleicher Zeit überall (in unserem Zimmer und im Fernsehen in Rom), diese Ubiquität und Simultaneität (des Abends sehen wir Bilder vom vergangenen Tag aus aller Welt), so deswegen, weil in unserer Zivilisation das Reale in der Tat immer mehr vom Imaginären durchlöchert wird. Die elektronischen Medien betreiben eine neue Codierung des Bewußtseins, deren Anzeichen wir von der Möbelwelt bis zur Musik feststellen können. Wenn eine Couch die

Form der Skyline von Manhattan, ein Schür die Form einer Treppe, eine Treppe die Form Marilyn Monroes, eine Wandbeleuchtung die Form eines Flughafens hat, dann erhalten Gegenstände eine neue Codierung, eine an der Stelle, mehrdimensionale Bedeutung. Der Anti-Funktionalismus von Design-Bewegung wie Memphis, die Mehrdimensionalität der Architektur und Plastik, die architektonischen Modelle, Möbelstücke und skulpturale Modelle der Ebene der Codierung mischt, sind als Indikatoren auf die numerische Sensibilität und Intelligenz der elektronischen Welt zu verstehen.



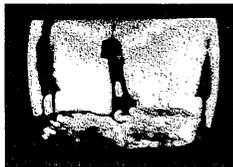
Die digitale Ästhetik greift also weit über die computererzeugten Bilder hinaus. Die von der Ästhetik der elektronischen Medien, insbesondere in ihrer Morphologie die Evolution vorausgehenden Medien, wie Fotografie, Film usw., vorantreiben, geschaffenen Veränderungen des Raum- und Zeitbegriffs, von Ort und Gegenwart, von Imaginär und Real, von Künstlichkeit und Menschlichkeit (eines Tages wird es soweit fortgeschritten sein, daß der Mensch keine letzte Rest an Natur in ihr sein wird) usw. hat gesamtgesellschaftliche Folgewirkungen: den freien Zugang zur Welt wird persönlicher, die Welt wird nicht mehr passiv repräsentativ sein, sondern interaktiv, die Welt wird eine andere, eine neue audiovisuelle Alphabet im audiovisuellen Heimes wird eine neue Konversation schaffen, eine demokratische Renaissance kommt auf uns zu.

Die hier aufgezählten Eigenschaften der künftigen sozialen Systeme sind bereits jetzt zum Teil realisiert. Die digitale Ästhetik und der Computerkultur. Die mathematische Simulation von der Realität korrespondiert mit dem computerkontrollierten bzw. -simulierten Environment (Flugsimulator bis zu den Weltmodellen des Computers). Das „responsive Environment“, wo wir unsere Bedürfnisse verspüren und darauf reagieren, ebenso die interaktiven Computerenvironments zielen auf eine Verwirklichung der Individuation, wo nicht wie bei der bisherigen Demokratie durch die Allmacht des Staates die Aporie, daß nämlich, sie im Grunde eine Demokratie der Individuen wäre, unterdrückt wird, also einen arbeiten, den Staat, der dann wiederum die Staatsapparatur eine Art Rückverteilung nimmt, bei der aber der Staatsbürger von dem Staates und seiner Diener abhängig ist, zielen auf eine interaktive Individualität, wo jeder für alle für einen stehen können, die digitale Renaissance.

Die Personalcomputer, das letzte Organ in c

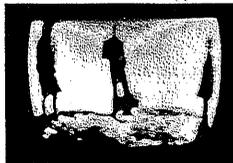
tales Kunst, welche aber diese transzendiert. Fast zu zahlreich wären dafür die Beispiele. Die Entwicklung vom gepunkteten Strich bis zur „blotted line“ (Warhol) landet beim Plotter, einem Zeichengerät des Computers. Vom Pointilismus über Divisionismus bis zur Raster-Technik gibt es Punkt-Techniken, welche die Malerei als analoge Kunst in Frage stellen. Die synästhetischen Gesamtkunstwerkvorstellungen zu Jahrhundertbeginn formulierten nicht nur weitere historische Voraussetzungen für die Medienkunst, sondern sogar bereits das Programm der Musikvideos: „to make visible what is audible.“ Die eigentliche Entwicklung elektrischer und elektronischer Kunstformen begann in der Mitte der sechziger Jahre. Einerseits im Bereich populärer Musik: Lightshows, Projektionen mit Filmen, Dias, flüssigen Elementen. Andererseits in der Avantgarde: Videokunst, die auf die große Tradition des abstrakten Films zurückgreifen konnte, Neonwerke, Installationen usw. In der Medienkunst der Gegenwart kommt es vor allem zu Mischformen, sowohl im Kunst- wie im Populärbereich: Lucas' Superproduktionen wie Laurie Andersons Musicvideos verwenden Film, Videotechnik und digitale Technologie gleichermaßen. Wir stehen knapp vor dem Quantensprung, wo digitale Bildwerke unabhängig von anderen Kunstformen werden, wo digitale Kunst autonom wird.

Das Malen mit Zahlen, Kunst mit Hilfe von Ziffern und Programmen stellen einen Vorgriff auf die Techno-Welt der Zukunft dar, sind der Morse-Code der Zukunft. In den ästhetischen Erscheinungsformen kann man zukünftige gesellschaftliche sehen. Die neuartige pictoriale Repräsentation, das mathematisch simulierte Bild der Realität ist nicht nur eine Scheinwelt, eine Spiegelung des Imaginären mit sich selbst, sondern verweist auf die zukünftige Struktur einer geklonten Welt. Die geklonten Bilder der digitalen Werke sind Bilder der geklonten elektronischen Welt.



Wenn in der Sprache der elektronischen Medien das Reale vom Imaginären zerstört wird: wir befinden uns an einem Platz zu verschiedenen Zeiten (sehen wir heute und im Fernsehen gestern), wir sind zu gleicher Zeit überall (in unserem Zimmer und im Fernsehen in Rom), diese Ubiquität und Simultaneität (des Abends sehen wir Bilder vom vergangenen Tag aus aller Welt), so deswegen, weil in unserer Zivilisation das Reale in der Tat immer mehr vom Imaginären durchlöchert wird. Die elektronischen Medien betreiben eine neue Codierung des Bewusstseins, deren Anzeichen wir von der Möbelwelt bis zur Musik feststellen können. Wenn eine Couch die

Form der Skyline von Manhattan, ein Schreibtisch die Form einer Treppe, eine Treppe die Form von Marylin Monroe, eine Wandbeleuchtung das Aussehen eines Flughafens hat, dann erhalten diese Gegenstände eine neue Codierung, eine ambivalente, mehrdimensionale Bedeutung. Der scheinbare Anti-Funktionalismus von Design-Bewegungen wie Memphis, die Mehrdimensionalität der neuen Architektur und Plastik, die architektonische Modelle, Möbelstücke und skulpturale Module auf der Ebene der Codierung mischt, sind als Reaktionen auf die numerische Sensibilität und Immaterialität der elektronischen Welt zu verstehen.



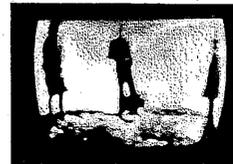
Die digitale Ästhetik greift also weit über die computererzeugten Bilder hinaus. Die von der digitalen Ästhetik der elektronischen Medien, die solcherart in ihrer Morphologie die Evolution der vorausgehenden Medien, wie Fotografie, Fonografie, Film usw., vorantreibend, geschaffenen Veränderungen des Raum- und Zeitbegriffs, von Ort und Gegenwart, von Imaginär und Real, von Künstlichkeit und Menschlichkeit (eines Tages wird die Kultur soweit fortgeschritten sein, daß der Mensch der letzte Rest an Natur in ihr sein wird) usw. haben gesamtgesellschaftliche Folgewirkungen: der Access / Zugang zur Welt wird persönlicher, die Teilhabe an der Welt wird nicht mehr passiv und bloß repräsentativ sein, sondern interaktiv, die Lesbarkeit der Welt wird eine andere, eine neues audiovisuelles elektronisches Alphabet im audiovisuellen Environment des elektronischen Heimes wird eine neue pictoriale Konversation schaffen, eine demokratische Renaissance kommt auf uns zu.

Die hier aufgezählten Eigenschaften der künftigen sozialen Systeme sind bereits jetzt zum Teil Eigenschaften der digitalen Ästhetik und der Computerkultur. Die mathematische Simulation von Bildern der Realität korrespondiert mit dem computerkontrollierten bzw. -simulierten Environment (vom Flugsimulator bis zu den Weltmodellen des Club of Rome). Das „responsive Environment“, wo Computer unsere Bedürfnisse verspüren und darauf reagieren, ebenso die interaktiven Computer-Environments zielen auf eine Verwirklichung der Individuation, wo nicht wie bei der bisherigen Demokratie durch die Allmacht des Staates ihre Aporie, daß nämlich sie im Grunde eine Diktatur der Individuen wäre, unterdrückt wird, also alle für einen arbeiten, den Staat, der dann wiederum durch die Staatsapparatur eine Art Rückverteilung vornimmt, bei der aber der Staatsbürger von der Macht des Staates und seiner Diener abhängig ist, sondern zielen auf eine interaktive Individualität, wo auch in der Tat alle für einen stehen können, die demokratische Renaissance.

Die Personalcomputer, das letzte Organ in der Evo-

lution der elektronisch erweiterten Sinne, der Prothese, sind Metapher für den steigerten persönlichen Zugang zur Welt, sind Modell für das Individuum als Terminal, der an das Weltganze angeschlossen ist, so daß die Allwelt zur Personalwelt wird, das All zur Joyceschen Nußschale.

Die augenblickliche visuelle Veränderung durch das digitale Bild, was die Phänomenologie seiner Ästhetik in bezug auf das klassische Bild betrifft, läßt sich am besten durch den Übergang vom Bildschirm des TV-Apparates zum Schirm des Computers beschreiben. Ist die Bildfläche des TV-Apparates zu einer vertrauten Bildquelle geworden, befremdet und verstört der computergespeiste Bildschirm. Denn der eine pflanzt den passiven Konsum konventioneller Bildcodes fort, während der andere Interaktion mit neuen Bildschirmcodes abverlangt. Die Transformation des TV-Schirms zum Computer-Schirm durch die an den TV-Apparat angeschlossenen Videogames-Displays, die aus einem traditionellen statischen Bildobjekt ein Computergerät machen, bedeutet auch eine andere Verwandlung: der Bildschirm erhält plötzlich eine neue Ästhetik der Information und Kommunikation, eine Ästhetik des Künstlichen.



Wenn es die Besonderheit und der Vorteil der digitalen Kunst ist, daß sie ideal geeignet sei, die analogen Vorgänge der Natur digital darzustellen, wenn also eine Bildtechnik seinem Gegenstand anscheinend so adäquat ist, wie es die Digital Scene Simulation (die realistische Simulation dreidimensionaler Objekte und Ereignisse in der Zeit) nahelegt, so ist die Vermutung bzw. Hypothese nicht ohne Gründe, daß letztlich alles Analoge digitalisierbar ist, also die Welt selbst digital organisiert ist, und die digitale Kunst ihr immer vollendeter Ausdruck wird.

In den letzten Jahrzehnten ist unsere Gesellschaft in hohem Ausmaß von der sogenannten Kommunikationsrevolution bestimmt worden, die auf der Grundlage der elektronischen Medien nicht nur im Bereich der Industrie, der Verwaltung, der Technik, der Information, der Medizin, des Verkehrs, des Tourismus usw. eine unabdingbare Voraussetzung für die Gesellschaft geworden ist, sondern auch im Bereich der visuellen Kommunikation und der Kultur.

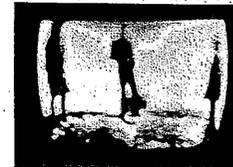
Der Computer hat hierbei eine zentrale Rolle gespielt. Die Kommunikationsrevolution ist also im Grunde eine Computerrévolution, welche in Form der Personalcomputer das Alltagsleben und die Zukunft der audiovisuellen Medien bestimmen wird. Insofern ist es eine Verpflichtung für die Kunst, an dieser Zukunft teilzuhaben und diese Zukunft mitzubilden. Der humane Gebrauch des Computers wird dabei die einzige Richtlinie sein. Denn das enorme technische Potential der Com-

puterrevolution ist im Grunde ein Potential von möglichen Beziehungen zwischen Menschen und möglichen Beziehungen zwischen dem Menschen und seiner Umgebung (Natur, Gesellschaft usw.). Der Computer kann als eine universelle Maschine betrachtet werden, die nur insoweit zum Leben gebracht wird, als wir sie programmieren können. Ob Sprache und Schrift, ob Laut und Musik, ob Zeichen und Bild – die Anwendungsmöglichkeiten des Computers sind noch bei weitem nicht ausgeschöpft. Der Computer ist immer noch ein „virtuelles“ Instrument.

Durch die Mikrochips ist es gelungen, immer größere Netzwerke, Programmiermöglichkeiten auf immer kleinerem Raum zusammenzupacken. Virtuelle Funktionsmöglichkeiten des Computers wurden durch die Very Large Scale Integration (VLSI), wenn Millionen Transistoren in einem Chip verpackt werden, immer größer. Die VLSI-Technologie erhöht die Kapazität der Computer enorm, auch für den individuellen Gebrauch.

Gerade die VLSI-Technologie ermöglicht aber auch aus gesamtwirtschaftlichen Rentabilitätsgründen die Massenproduktion von Personalcomputern. Daraus ergibt sich zwangsläufig, daß Millionen Heimcomputer die Welt überschwemmen werden.

Diese beiden Voraussetzungen: 1. die hohe Kapazität der kommenden Generation von Computern, die virtuell alle Medien und Anwendungen dieser Medien in sich speichern, und 2. die hohe Distribution werden eine neue Computerkultur erzeugen. Ein Merkmal dieser Computerkultur wird sein, daß der Computer als gleichsam universales Instrument eine neue Renaissance hervorbringen wird. Denn in der Renaissance haben sich Wissenschaft und Technik, Theorie und Praxis, Wissenschaft und Kunst in Persönlichkeiten vereinigt, die Erfinder, Mäler oder Architekt, Dichter und Bildhauer in einem waren. Wie schon gesagt, der Computer kann sowohl für die Erzeugung von Formeln wie von Zeichnungen, Texten und Berechnungen herangezogen werden. Er ist eine Art Renaissance-Konzept: er kann virtuell alles. Mit dem universellen Anwendungsbereich des Computers wird auch sein Benutzer universaler. Er wird mit Hilfe des Computers seine Fähigkeiten ausdehnen, er wird renaissancehafter.



Da die Computertechnologie auch den meisten Menschen zugänglich sein wird, siehe Personalcomputer, wird der Unterschied zwischen Amateur und Professional fallen, der bisher lautete: der Professionelle hat Zugang zu den teuren Geräten, der Amateur hat nur selbstgebasteltes Zeug. Beim Personalcomputer bestimmt nur das Talent, wer mehr aus ihm herausholen kann, und nicht die Exquisiteit des Materials. Die Computerkultur schafft also tendentiell den Unterschied zwischen Amateur und

Profi ab, deswegen ist sie eine demokratische Renaissance.

In dieser Computerkultur kommt auch der Kunst eine spezielle Rolle zu, nämlich alternative Modelle möglicher Welten zu erzeugen. Durch Simulationen, dem Wesen des Computers, wird die Kunst neue Welten schaffen und den Betrachter ändern.

Wir leben sozusagen in einer Ära der Transition vom mechanisch-chemischen 19. Jahrhundert ins elektronisch-digitale 21. Jahrhundert. Die elektronische Ästhetik kann dabei ein explorativer Leitfaden, ein Späher und Guide sein.

Die zunehmende Visualisation von Informationen, wie sie fast in allen Lebensbereichen heute schon zu beobachten ist, von der Zeitung, über TV-Sprachkurse bis zu den Bildschirmtexten und Multivisionen der Marketing-Leute, beruht darauf, daß einfach eine Informationsverarbeitung über mehrere Sinneskanäle effektiver, leichter und lustvoller ist. Man packt mehr Bits an Information, wenn dies zugleich grafisch, textlich und akustisch geschieht, also über das Auge und das Ohr. Die pictoriale Repräsentation von Daten auf digitaler Basis, sei es eine Tanznotation oder die Visualisation eines Stadions, zeitigt die pictoriale Konversation, d. h. eine Konversation, die nicht mehr allein auf dem Gespräch basiert, sondern von Bildern begleitet wird.

Diese pictoriale Konversation, die sich anfänglich hauptsächlich über die Tele-Bildschirme abspielen wird, über den Informationsaustausch betreffend alltägliche Dinge, wie Einkauf, Wetter, Konto, bereitet die Entstehung eines neuen Alphabets vor, das allmählich das alte, rein textliche ersetzen wird. Die gesamte, seit 150 Jahren vorhandene Apparatur der Reproduktion und Verdoppelung, vom Magnetophon über die Schallplatte bis zur Kinematographie, all diese audiovisuellen Instrumente haben eigentlich bereits dieses audiovisuelle Alphabet vorbereitet und die Sinne daran gewöhnt, als nächsten Schritt der Evolution der Organismen sich auch der Prothesen der Sinnesorgane gleichzeitig zu bedienen, d. h. über mehrere Sinneskanäle gleichzeitig informiert zu werden. Die Digitalität, wo jedes Element von Anfang an vereinigt ist, ersetzt also die Synchronität. Dieses neue mehrkanalige audiovisuelle Alphabet ist also mehrdimensional.

Diese Mehrdimensionalität des audiovisuellen Alphabets AVA bedeutet einen größeren Interpretationsraum des Rezipienten und somit eine größere Individualität. Dadurch wird die Lesart der Welt individueller und der Zugang zur Welt persönlicher. Das mit Radio, Plattenspieler und TV bestückte elektronische Heim ist ein audiovisuelles Heim. In diesem Heim wird die AVA-Sprache automatisch zur gewohnten Umgebung, denn AVA ist die Sprache der elektronischen Medien.



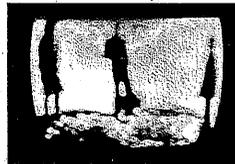
Foto: Anja Vogler

Die numerische Elektronik, die Digitalität, aus der gemeinsam digitale Bild und der digitale Klang entstehen, schaffen die eindimensionale und lineare Erzählung und Lebensweise ab. Klarerweise, da Ubiquität und Simultanität zu den Eigenschaften der digitalen Ästhetik gehören, ist die elektronische Narration auch diachron. So wie dem Diskurs der Ratio eigentlich die Irrationalität entsprungen ist, nämlich die irrationalen Zahlen, so werden der Elektronik, dem Herz des 21. Jahrhunderts, die als lebloser Zwang und gefühllose Robotik verschrien ist, die Fantasie und Freiheit erweitern und individualisieren, d. h. einem größeren Bereich von Menschen ihrer Einzigartigkeit ermöglichen. Ein kleines Beispiel aus der digitalen Ästhetik: Mußte beim Film der Zuschauer bisher auf die Programmierung durch den Verleih und den Kinobesitzer warten, war er also bei seiner Wunscherfüllung von ihnen abhängig, so wie er es heute vom Staatsmonopol der öffentlich-rechtlichen Anstalt TV ist, so ermöglicht ihm Video im Prinzip, jeden Film zu jeder Zeit und jedem Ort, wann und wo immer er es wünscht, zu sehen.

In gesamt-kunstwerklichen Tendenzen wurde schon immer versucht, die drei Medien Musik, Malerei, Sprache, synästhetisch zu verbinden. Doch heute ist durch die technischen Medien möglich, diese synästhetische Basis zu überwinden und die drei Elemente zu einer neuen Einheit zu verschmelzen: AVA, im Gefolge von Peirces triadischer Semiotik. Im audiovisuellen Alphabet (AVA) ergänzen einander die diachronen Elemente der Sprache, des Bildes und der Musik.

Jedes dieser Elemente ist in seiner ästhetischen und inhaltlichen Funktion von den anderen abhängig, weil die Sprache und das Bild und die Musik jede(s) für sich allein nicht alles sagen kann.

Jedes dieser Elemente braucht die zwei anderen, weil sie nur zu dritt einen Sinn konstituieren, eine andere Art von Sinn. Denn dieser Sinn ist nun nicht mehr linear und eindimensional, sondern mehrdimensional. In der optimalen Vereinigung erhält die Information jedes der drei Medien einen neuen Sinn und schafft einen neuen Sinn.



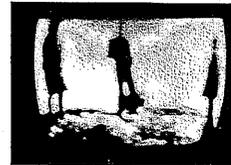
Die Informationsgesellschaft der Zukunft, wo in jedem Haushalt Computerterminals, Personalcomputer neben Video- und Audio-Anlagen vorhanden sein werden, wird sich mittels des neuen audiovisuellen Alphabets informieren, das mehrdimensional und mehrstrukturiert ist.

Da es in der neuen Sprache AVA keine lineare Verengung der Bilder und Wort gibt, sondern auf Grund der Mehrdimensionalität der Diskurs der Ratio selbst Irrationalitäten und Triebmomente

erzeugt, bedeutet AVA die Loslösung und Öffnung der Sprache vom Logos, vom Buchstaben des Gesetzes.

Nicht nur die Bilder und Worte erhalten ihr Recht auch Selbständigkeit, so daß neue Bilder, Worte, Welten erschaffen werden können, sondern der Rezipient erhält das Recht auf selbständige individuelle Interpretation. Die Mittel zum Ausdruck humaner Momente werden erweitert. Doch das Mehr von Bits an Informationen stellt auch den Rezipienten vor mehr Alternativen und Entscheidungen. Die Mehrdimensionalität der neuen elektronischen Sprache AVA verlangt vom Rezipienten eine neue, direkte, selbsterarbeitete, unmittelbare Rezeptionstiefe, die erst erlernt werden muß. Dadurch aber erhält das Individuum erst seinen Raum. Der größere Interpretationsraum in der Sprache AVA macht sie zu einem Medium größerer Individualität und damit zum Vorzeichen der größeren Individualitätsmöglichkeiten in der elektronischen Welt.

AVA bedingt ein erweitertes Verstehen, ein Denken in Netzen und mehrpoligen Zusammenhängen, in Kausalschleifen und nomadischen Zeichen. AVA trainiert den Denk- und Empfindungsapparat auf multifunktionale Korrelationen, wie sie für das Erleben und Überleben im 21. Jahrhundert notwendig und entscheidend sind.



Die elektronische Narration, die aus Elementen von AVA aufgebaut wird, schafft Mythogramme in einer industriellen Ästhetik, welche Felszeichnung und Bildschirm versöhnt. Die semiotische Sprachlichkeit der elektronischen Narration, die ja auf Grund der ungeheuren Möglichkeiten der digitalen Manipulation von Bild, Ton und Wort den Zeichencharakter der Dinge in viel größerem Maße forciert als die traditionellen Medien, erhöht den nomadischen und energetischen Charakter der Dinge (als Zeichen) und damit des Lebensgefühls, typisch für das elektronische Paläolithikum. Wir sind die Höhlenmenschen des elektronischen Zeitalters.

Welches Wesen hätte vor Jahrtausenden gedacht, geahnt, gefühlt, und wenn es gedacht hätte, wäre ihm die Aufgabe unendlich unlösbar erschienen, daß es möglich sein wird, mit nur 26 Buchstaben und zugeordneten Lauten eine riesige Kultur an Ideen, Gedanken, Gefühlen, Werkzeugen zu schaffen? Doch das gesamte Ausdruckspotential der Menschheit ist nicht umfangsgleich mit dem Alphabet und dem Graphismus, so sehr auch eine reaktinäre Brut auf allen Ebenen der Gesellschaft dies brutal behauptet und die Weiterentwicklung der Ausdruckskraft und -mittel des Menschen mit allen Machtmitteln der Institutionen bekämpft.