

Maschinenkunst

Absage an den Geniekult

Die Ausstellung «Kunstmaschinen – Maschinenkunst» im Museum Tinguely in Basel kommt wie ein Gegenentwurf zum genialistischen «Action Painting» daher, dem zur gleichen Zeit in Riehen die [Fondation Beyeler](#) huldigt, ohne aber mehr vermitteln zu wollen als einen kraftvollen Denkanstoss über das Wesen des kreativen Prozesses.

«Was bei der maschinellen Herstellung von Kunst geschieht», sollten die Besucher selbst herausfinden, erklärten die Kuratorin Katharina Dohm und der Kurator Heinz Stahlhut bei der Eröffnung ihrer Ausstellung. Die Weigerung der Experten, sich auf eine klare Definition des Kunstbegriffs festzulegen, ist verständlich. Denn was die beteiligten vier Künstlerinnen und zehn Künstler dazu zu sagen haben, ist auf keinen Nenner zu bringen. Ja sogar die Frage, ob die Betrachter tatsächlich der «maschinellen Herstellung von Kunst» beiwohnen, ist kaum zu beantworten.

Klar ist eigentlich nur der Ausgangspunkt: die bald 50 Jahre alten «Méta Matics», die Jean Tinguely als Protest gegen den gängigen Geniekult der gestischen Malerei baute. Mit seinen Freunden aus der Gruppe der *Nouveaux Réalistes* wehrte er sich gegen die Anmassung der Pollock und Co., die angaben, mit einzigartigen Blow-outs, den Gipfel künstlerischer Inspiration erklimmen zu können. Den expressiv ausgelebten Seelen-Striptease der Maler-Genies hoben die «Méta-Matics» in einer populären Parodie auf: Seht her! Was die können, kann auch eine Maschine! Und erst noch praktisch gratis. Tinguelys Basteleien, fand Tristan Tzara, als er sie in der Pariser Galerie Iris Clert sah, seien die Quintessenz der 40-jährigen Dada-Bewegung, endlich sei das Ende der Malerei erreicht.

Tzaras Begeisterung versteht, wer sich an seinen Dada-Kollegen Marcel Duchamp erinnert, der 1914 mit der Signatur auf ein im Warenhaus gekauftes Flaschengestell sein erstes

Ausgehend von Jean Tinguelys frühen Zeichen-Maschinen, den «Méta-Matics», zeigt das [Museum Tinguely](#) in Basel vom 5. März bis zum 29. Juni 2008 zeitgenössische Versuche, von Maschinen Kunst



erzeugen zu lassen. Die Ausstellung mit Werken von Pawel Althamer, Michael Beutler, Angela Bulloch, Olafur Eliasson, Damien Hirst, Rebecca Horn, Jon Kessler, Tim Lewis, Lia, Milto Manetas, Cornelia Sollfrank, Jean Tinguely, Antoine Zraggen und Andreas Zybach spannt den Bogen sehr weit – von der eigentlichen Mitmach-Maschinen, die das Publikum, mindestens teilweise, in die Kunst-Produktion involvieren, bis zu autistischen Selbststeuerungs-Apparaturen, die dem Gestaltungs-Auftrag ihres Erfinders scheinbar autonom nachkommen.

Zur Schau «Kunstmaschinen – Maschinenkunst», die auf Initiative von Max Hollein, dem Leiter der Schirn Kunsthalle in Frankfurt, gemeinsam mit dem Tinguely-Museum konzipiert wurde, ist ein aufwändig bebildeter, schön gestalteter Katalog erschienen: Katharina Dohm, Heinz Stahlhut, Max Hollein, Guido Magnaguagno (Hrsg.): *Kunstmaschinen Maschinenkunst*. Heidelberg 2007 (Kehrer Verlag), 160 Seiten, CHF 49.00.

Readmade kreierte – das Harald Szeemann klarsichtig zum Stammvater der späteren Maschinenkunst-Stücke erklärte.

1959, im gleichen Jahr, als Tinguelys Zeichen-Maschinen für das grosse Publikum zu malen begannen, erfand sein Freund Daniel Spoerri die «Edition MAT» (*Multiplication d'Art Transformable*) mit dem Ziel, Kunst für alle erschwinglich zu machen. Auch andere Künstler begannen in dieser Zeit damit, mit *Multiples* zu experimentieren, die die bildende

Kunst «demokratisieren» und vom Ruch der teuren Extravaganz für eine betuchte Minderheit befreien sollte. Die verästelte Geschichte dieser Bewegung beschreiben die Kuratoren Katharina Dohm und Heinz Stahlhut im Ausstellungskatalog en détail – merkwürdigerweise, ohne dabei je den Namen Walter Benjamins zu erwähnen. Dabei ist sein Aufsatz «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit» ein Schlüsseldokument in dieser Auseinandersetzung. Benjamin verfasste es 1935 im Pariser Exil; sein vollständiger Wortlaut wurde erst 1963, 23 Jahre nach seinem Freitod auf der Flucht vor den Nazis in Port Bou, publiziert.

Kernthese Benjamins ist die originäre Einmaligkeit eines Kunstwerks. Er benutzt dafür den Begriff der «Aura», die mit der «Kontemplation» oder «Versenkung» des Künstlers gleichzusetzen ist und die eigentliche Quelle seiner Inspiration darstellt. Vereinfachend und weniger mythisch ausgedrückt: Wäre es möglich, ein Werk Rembrandts in Serie zu produzieren, ohne dass ein Unterschied zum Original festgestellt werden könnte, würde das die «Zertrümmerung der Aura» bedeuten.

Die Erwägungen lösten unter Benjamins linken Freunden Kopfschütteln aus. Seine Verklärung der Einmaligkeit von Kunst-Erzeugnissen erschien ihnen als bürgerliche Verirrung. Bertolt Brecht notierte 1938 kopfschüttelnd in sein Tagebuch: «alles mystik, bei einer haltung gegen mystik. in solcher form wird die materialistische geschichtsauffassung adaptiert! Es ist ziemlich grauenhaft.» Tatsächlich war Benjamins Argumentation nicht frei von Widersprüchen: Um seine These zu stützen, dass «wahre Kunst» alles sei, was von Hand gefertigt wurde, musste er auch Fälschungen zu Originalen umdeuten: «Der gesamte Bereich der Echtheit entzieht sich der technischen ... Reproduzierbarkeit. Während das Echte aber der manuellen Reproduktion gegenüber, die von ihm in Regelfalle als Fälschung abgestempelt wurde, seine volle Autorität bewahrt, ist das der technischen Reproduktion gegenüber nicht der Fall.» Von der «Aura» als dem Kernstück aller künstlerischen Inspiration, kann damit keine Rede mehr sein.



Eliassons Zeichenapparat, Kuratorin Dohm ...



Kessler's Sonnenuntergänge...



...und Hirsts Mal-Rotor: Diffuser Kunstbegriff

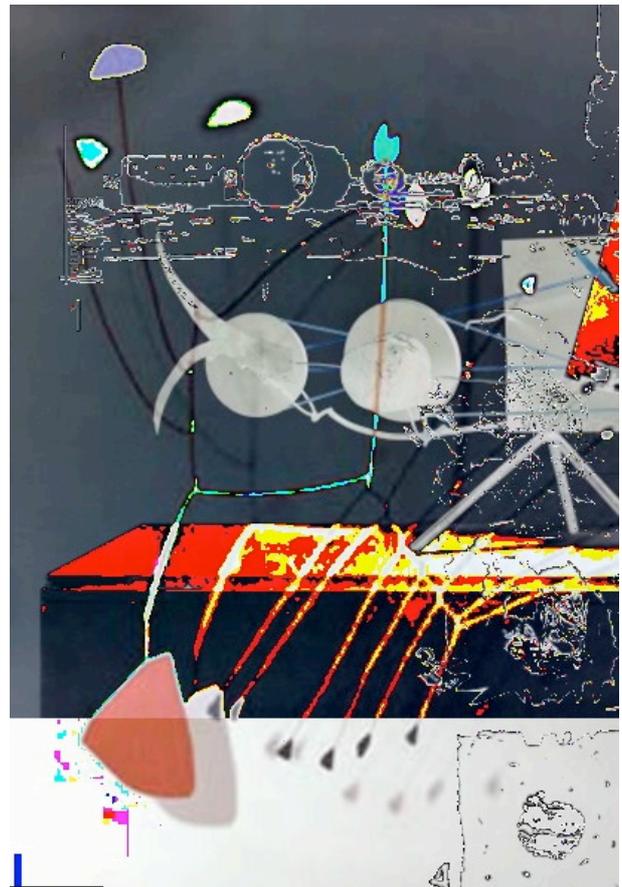
Nach Benjamins Begriffen fehlt der Maschinenkunst jede «Aura», jede Originalität, weil sie ohne menschliche Handarbeit zustande kommt. Von Kunst könnte damit also nicht gesprochen werden. Oder doch?

Hier beginnen die Probleme mit den ausgestellten Arbeiten, die grob in zwei Kategorien einzuteilen sind: Die erste umfasst Maschinen, die gestalterische Spielräume offen lassen – etwa der faszinierende Zeichenapparat von Olafur Eliasson oder die rotierende Scheibe von Damian Hirst –, die zweite besteht aus Konstruktionen, die ihrem von der Künstlerin oder dem Künstler programmierten Auftrag autistisch nachkommen: Beispielhaft die geduldige Zeichenmaschine Angela Bullocks oder der durch einen Computer gesteuerte, am laufenden Band Plastikwürste ausstossende Extruder von Roxy Paine oder – am augenfälligsten – Jon Kesslers Video-Installation «Desert», die am laufenden Band und in vielen Farben unvergleichliche Sonnenuntergänge produziert.

Nimmt man alles in allem, so drängt sich die Formel auf, dass immer die Maschinen die eigentlichen Kunstwerke sind – Ausdruck der kreativen Kraft ihrer Erfinder. Und das zum Mittag animierten Publikum? Es macht sich durch seine Teilnahme zum Bestandteil des Kunstwerks, besser: des kreativen Arrangements. Nur so passt alles unter einen Hut. Bei Jean Tinguely, übrigens, ist dieses Konzept spätestens seit seinem spektakulären Umzug von seinem Atelier an der Impasse Ronsin zur «Galerie des 4 saisons» am 14. Mai 1960 in fahrbaren, begehbaren und von Betrachtern einschaltbaren Maschinen omnipräsent.

Ganz neue Möglichkeiten der Interaktivität sind mit Computer- und Internet-Hilfe möglich, wie zum Beispiel Miltos Manetas zeigt. Seine Website www.jacksonpollock.org ermöglicht es den Internet-Surfern, eigene Pollock-Kleckereien zu erschaffen. Wer sein Werk speichern will, wird mit einem Copyright-Stempel des Künstlers beglückt.

Mehr Freiheit räumt Cornelia Sollfrank den Besuchern ihres komplexen Internet-Auftritts <http://net.art-generator.com> ein – aber nur so lange es um die Auswahl des Rohmaterials aus der Bilddatenbank der Suchmaschine Google geht. Für die Besuchenden ist die Sache ganz einfach: Sie geben beliebige Stichwörter ein – zum Beispiel «Pollock AND Méta-Matics AND Tinguely» (oben) oder «Jean Tin-



Bilder aus dem Kunst-Generator: Faszinierendes Spiel

gely AND Niki de Saint-Phalle» (unten) –, wählt die Anzahl der Bilder, die gemixt werden sollen und klickt *Create!* Den Rest erledigt das Programm. Damit das Spiel nicht langweilig wird, kombiniert die Software nie zweimal dieselben Quellen.

Wie gesagt: ein Spiel, ein faszinierendes Spiel, wie die beiden Beispiele, zeigen, aber keine Kunst. Die Inspiration ist allein auf Seiten der programmierenden Künstlerin.

© Jürg Bürgi, Text und Bilder Seite 2
<http://www.juerg-buergi.ch>