

kybernetisch-elektronische konstruktionen mit künstlichen sinnesorganen

– allgemeine konzeption –

die kunst ist künstlich.

der künstler ist proportionator geworden.

in der automatisierten, urbanen zivilisation ist handwerklichkeit anachronistisch.

diese zivilisation kann nur mit hilfe von wissenschaft und technik ihre künstliche kunst verwirklichen.

wie sich wissenschaft und technik zu einer planetarischen einheit entwickeln, so soll sich auch die kunst zu dieser einheit entwickeln.

diese entwicklung wird von den immer weiter vorstoßenden programmierenden menschen verwirklicht.

die kybernetisch-elektronische plastizität ist der multimediale und programmierte syntheseversuch der ständigen verwandlung.

sie verlässt den zustand des fixierten ästhetischen objekts genau so wie den in die wiederholung fixierten zustand der kinetik.

sie möchte sich im völlig technischen medium entfalten.

sie benutzt alle wahrnehmbaren und künstlich erzeugten arten von impulsen, die zu ästhetischen qualitäten umzufunktionieren und deren anwendungsmöglichkeiten zu erweitern sind

das naturschöne oder das nichttechnische (als repertoirebildendes) ist nicht mehr relevant, d.h. die qualitäten der farben, der formen, der töne, der geräusche, des lichtes, der rhythmten, der gerüche usw. werden zu reinen (erzeugten) empfindungswerten.

ich sage damit, dass diese qualitäten künstliche, manipulierbare impulse sind, die auf unsere sensitivität einwirken.

die verschiedenen eigenschaften von farbe, form, licht, rhythmus, temperatur, elektronischen tönen bzw. klangmassen, geschwindigkeiten usw. sind einer vitalen abfolge, einer ständigen veränderung unterworfen.

mit hilfe der elektronik wird die veränderung zum ersten mal (über die diskrete visualisierung hinaus) kontinuierlich verwirklicht.

die durch die manipulation erreichte mannigfaltigkeit der impulse wird die im ablauf auftretenden verschiedensten strukturbildungen ermöglichen, also simultane vielschichtigkeit von texturen, wodurch ein simultaner raumprozess entsteht.

die plastik ist deshalb eine aktive, organische, vom computer gesteuerte gesamtheit. sie wird von dem allereinfachsten zu einem immer höheren komplexitätsgrad entwickelt.

der formale aufbau der plastik soll architekturbezogen sein.

aus diesem grunde ist die plastik eine zellenartige konstruktion.

die elektronischen zellen bilden ein quadratisches bauelementsystem, das den tektonischen aufbau ermöglicht.

die wahl des räumlichen quadratrasters gestattet eine vielzahl von anordnungen. durch die variabilität der anordnung kann man zwei- oder dreidimensionale plastiken in beliebigen größen und formen aufbauen, entsprechend der vorgegebenen architektonischen umgebung oder umwelt.

jedes element ist fähig, verschiedene veränderbare impulse zu induzieren, zu rezipieren.

die plastik hat in ihrer umwelt aufgestellte sinnesorgane (lichtmesser, farbmesser, farbsequenzmesser, thermometer, barometer, mikrophone, zeitmesser, dunstmesser, lastdruckmesser, geruchmesser, fotozellen usw.), mit deren hilfe sie mit der registrierten umwelt im aktions-reaktions-kontakt steht.

die eigenschaften der impulse und ihre entstehung werden von drei ursachen bestimmt:

1. bis zu 1/3 durch fest programmierte innere dynamik,
2. bis zu 1/3 durch reaktion auf die eigenschaften der durch die sinnesorgane registrierten umwelt,
3. bis zu 1/3 durch individuellen oder kollektiven eingriff als reaktion des publikums auf die aktion der plastik.
durch die schaltplatte bestehen möglichkeiten der ästhetischen kommunikation bzw. der aktivierung der kreativität in form der operation, des spiels, der kurzen fixierung ...

diese drei ursachen bestimmen die formation des ablaufs auf drei verschiedene weisen:

1. getrennt nacheinander,
2. simultan aufeinanderwirkend,
3. simultan, aber voneinander getrennt wirkend.

die realisierung der konzeption fordert die theoretische klärung:

1. der informatorischen gesetzmäßigkeiten der impulseigenschaften, d.h. die klärung der informationsäquivalenzen zwischen visuellen, auditiven und anderen informationen, um die koordinierbarkeit zu erreichen. durch den prototyp soll geklärt werden, wie und wann sich eine struktur determiniert bzw. stochastisch, wann und gegenüber welchen anderen eigenschaften sich die struktur geschlossen, stabil, relativ offen, labil oder anderswie verhält.
2. der eigenschaften der vorgegebenen (z.b. architektonischen, landschaftlichen) umwelt.

dieses komplexe konstruktionsprinzip der kybernetisch-elektronischen kunst kann nur ein team verwirklichen, das – unter der führung des proportionators – den elektroniker, musiker, konstrukteur, futurologen, programmierer, beleuchtungsfachmann, statistiker, kalkulator usw. umfasst. nur die teamarbeit birgt die möglichkeit der synthese in sich, kann durch umfunktionierung technischer produkte urbane kunst realisieren.

denn urbanität heißt für mich - mindestens im futurologischen sinn -:

MEDIUM DER KUNST : ÄSTHETISIERTE UMWELT !
DIE KÜNSTLICHKEIT SOLL SICH GEGEN DIE HANDWERKLICHKEIT
DURCHSETZEN !

auf grund der ersten ergebnisse und der erarbeiteten neuen sprache soll damit begonnen werden, mammutprojekte für die riesenstädte der zukunft zu entwerfen. sie müssten von wesentlich höherer kapazität und größerem repertoire sein und als ästhetische zentren der massenkommunikation dienen. sie werden natürlich nur unter den geistigen und materiellen umständen der zukunft sinnvoll.

die aus den kybernetisch-elektronischen elementen gebauten konstruktionen sind küber dieser zukünftigen planetarisch ästhetischen kultur der computer-zivilisation.

attila kovács
stuttgart, 1969 – juni 1970