

Kunst und elektronische Medien in der DDR

Alternative Versuche mit Video und Computergrafik am Rande des Kulturbetriebes

"Wie ein Phönix aus der Asche wollte man der Provinz entfliegen. Der unscharfe Moderne-Begriff nahm an, was in die Hand fiel [...]"

Klaus Werner (Kunsthistoriker)

Trotz einer auf den ersten Blick weitgehend homogen ausgerichteten und statuarisch wirkenden Kulturszene in der DDR gelang es einigen kompromißlosen oder in einer Art freiwilligen "inneren Emigration" wirkenden Künstlern immer wieder, kreativ an tabuisierte Traditionen oder internationale Tendenzen zeitgenössischer Kunst anzuknüpfen. Geprägt waren alle diese formal differenzierten Ausdrucksweisen von dem Grundsatz, der allgemeinen Gültigkeit einer sozialistischen Identität eine Absage zu erteilen. So hielten die Nonkonformisten trotz individueller Nachteile an Formauffassungen fest, die zwar eine Reflexion historischer und faktischer Wirklichkeit nicht ausschlossen, sich aber in Abgrenzung zum anbefohlenen parteilichen und volkstümlichen Realismus artikulierten: Sie ließen sich keine illustrative oder idealisierte Abbildung der Gesellschaft diktieren. Subjektive und abweichende Haltungen wurden in dem selbsternannten "Arbeiter- und Bauernstaat" jedoch zu keinem Zeitpunkt als innovatives Potential erkannt und geduldet, sondern vielmehr als "opportunistische Verwaschenheit und Unverbindlichkeit", "rechter" und "linker Revisionismus" oder allgemein als "künstlerischer Modernismus" verurteilt und bekämpft, dessen "Abneigung gegen das gesellschaftliche Alte und Überlebte [hier umschlägt] in einen Feldzug zur Verneinung der 'alten Kunst'. Wo jene ein großes humanistisches Menschenbild entworfen hatte, kam und kommt die 'Moderne' fortschreitend zur 'Dehumanisierung', zur Entmenschlichung der Kunst."¹

Eine ostdeutsche Avantgarde konnte sich unter diesen rigiden Bedingungen weder autonom und kontinuierlich entwickeln noch aufklärerisch und emanzipatorisch nach außen wirken bzw. eine spürbare Verunsicherung sowie Entkanonisierung der akademischen DDR-Kunst einleiten. Ihre wenigen Freiräume und ihr geringer Einfluß blieben darüber hinaus weitgehend auf die klassischen Bereiche der bildenden und darstellenden Künste beschränkt, weil die Staatspartei bis zuletzt an ihrer Verfügungsgewalt über alle technischen Produktionsmedien, öffentlichen Distributionswege und materiellen Förderungssysteme festhielt. Aus diesem Grund konzentrierten und reduzierten sich die Ansätze einer interdisziplinären Öffnung einerseits auf handwerklich einfache Mittel sowie andererseits auf die direkte Einbeziehung des Künstler-Ichs durch (auto-)aggressive und (anti-)rationale Selbstinszenierungen. Dabei versuchten Maler, Musiker, Literaten, Aktionskünstler und Filmemacher - oftmals illegal oder

informell - bestehende Grenzen zwischen den Gattungen zu überschreiten, mit prozessualen und interaktiven Darstellungsweisen, auditiven und visuellen Medien bzw. diversen Materialien zu experimentieren sowie das Publikum in einem konkreten, impulsiven Dialog einzubeziehen. Diese durchaus schöpferische Adaption und Melange disparater Ausdrucks- und Gestaltungsformen brachte nicht nur eine bewußte Hinwendung zu existentiellen, geschlechtsspezifischen oder sozialpsychologischen Themen, sondern bewirkte gleichzeitig ein stilistisches Ausreizen des vertrauten Tafelbildes, der grafischen Buchkunst und der Text-Bild-Collage, der Fotografie, multimedialer Varianten der Performance und schließlich des Schmalfilms.

Polemisierung, Auflehnung und Aufbruch waren aber vielfach eng mit Verlust, Orientierungslosigkeit und auch Beliebigkeit verknüpft. Unabhängig von ihrer jeweiligen Substanz und ihren epigonalen Tendenzen - Bedeutung schufen die Außenseiter allemal und belebten mit ihrer Streitkultur im wahrsten Sinne des Wortes die ritualisierten (Kunst-)Diskussionen und erstarrten Kommunikationsformen. Vor allem die junge Generation setzte - soweit es die objektiven Gegebenheiten des Landes überhaupt zuließen - die Haltung einer Bohème und dionysische Prinzipien massiv gegen die leitmotivische Askese des Proletkultes und eine apollinische Ordnung. Daß hierbei Zeitgeist mit Moderne und Egoismus mit Individualismus vielfach verwechselt wurden, spielte für die Protagonisten des Sinneswandels ebenso eine untergeordnete Rolle wie für das ge- und betroffen reagierende Establishment.

So bewies selbst der Verband Bildender Künstler (VBK) fehlendes Einfühlungsvermögen und spürbare Unsicherheiten in seinen Reaktionen auf die neuen Herausforderungen, die einen wertkonservativen Begriff von Kultur deutlich zum Ausdruck brachten: "Wieso nennen wir jemanden noch Maler, wenn er jetzt nicht mehr malt, sondern Aktionen macht? Paßt er dann noch in die Sektion Malerei? [...] Wer ist für die Kriterien dieser anderen Kunst zuständig?" Auch die Wissenschaft plädierte angesichts der vorherrschenden Fraktionierung in ein Lager der "Traditionalisten" bzw. der "Kunstzerstörer" nur sehr vorsichtig für eine offene Auseinandersetzung mit künstlerischen Mischformen: "Und wenn das bisherige Begriffsarsenal und theoretische Instrumentarium dafür noch nicht ausgebildet sind, dann muß die Theorie dies nachholen und darf nicht sagen: Solche Kunst kann nicht sein, weil wir bisher noch keine dafür gültige Theorie haben."² Solche Vorstöße signalisierten zwar ein zaghaftes Erkenntnisinteresse der Forschung, konnten aber die beispielsweise im offiziellen "Kulturpolitischen Wörterbuch" aufrechterhaltenen Interpretationsmuster des Avantgarde-Begriffs doch nur wenig relativieren: "Die marxistisch-leninistische Ästhetik gebraucht ihn nicht. Theorie und Praxis des sozialistischen Realismus beweisen, daß die Verbindung des Künstlers mit den fortgeschrittenen Kräften des Volkes und seine bewußte Parteinahme für progressive Tendenzen im gesellschaftlichen Leben Grundvoraussetzungen für die Schaffung von realistischen Kunstwerken sind."³ Die Funktionäre hielten somit unbeirrt an ihrem Glauben von einer "Weltoffenheit der sozialistischen Kultur" fest und trugen auf diese Weise selbst dazu bei, daß "in ignoranter Art den sozialistischen Ländern als immer wiederkehrender Faktor in der ideologischen Auseinandersetzung ein 'Nachholbedarf', ein 'Defizit' im Kulturaustausch vorgeworfen" wurde⁴.

Auseinandersetzungen mit der elektronischen Medienkunst

Schon die künstlerische Arbeit mit dem Film war durch die Monopolstellung der staatlichen DEFA-Betriebe nur am Rande und durch Einzelinitiative denkbar, zumal wenn sie in ihrer abstrakten Zeichenhaftigkeit bewußt konkrete Realitätsbezüge ausgeklammert und eine klare Eigenständigkeit fern jeder staatstragenden Kunst erkennen ließ wie die Projekte aus der subkulturellen 8mm-Szene oder von experimentierfreudigen Regisseuren wie Lutz Dammbeck und Jürgen Boettcher(-Strawalde). Noch stärker eingeschränkt und reglementiert blieben jedoch die Möglichkeiten des experimentellen Umgangs mit elektronischen Bildmedien: An die nationale Herstellung professioneller Videotechnologie war bei der Rückständigkeit sozialistischer Produktivkräfte nicht zu denken; eine Einfuhr entsprechender Geräte verhinderte die permanente Devisenknappheit; die Parteiführung befürchtete mit der Liberalisierung ihrer Medienpolitik (mit Recht) eine Gefährdung ihrer unumschränkten Machtposition. Sobald in irgendeiner Form über den privaten Kreis hinaus Öffentlichkeit hergestellt wurde, reagierten die Behörden empfindlich. Deshalb mußten sich die Aktiven an Institutionen wie die DEFA-Studios für Dokumentar- bzw. Animationsfilm, die Akademie der Künste, das Fernsehen der DDR, den VBK oder die Freie Deutsche Jugend (FDJ) an- und einbinden. Dadurch waren zum einen überhaupt erst der Zugang zu der obligatorischen Film- oder Videotechnik gewährleistet und zum anderen die einzelne Projekte zumindest formal abgesichert.

Aber trotz aller finanzieller, organisatorischer und ideologischer Hindernisse konnten sich sogar im Bereich der besonders abgeschirmten und vereinnahmten Telemedien einige ambitionierte Bildkünstler zusammenfinden, die Alternativen zum gewöhnlichen Mainstream im Fernsehen ausloten wollten. Grundsätzlich waren allerdings auch hier nur wenige Außenseiter bereit, sich gedanklich und aktiv mit den künstlerischen Facetten der digitalen Bildgenerierung "und ihrem neuartigen Potential an gestalterischen Möglichkeiten der visuellen und akustischen Ort-, Zeit- und Handlungsverschmelzung bzw. Differenzierung, Überlagerung und Kombination" produktiv auseinanderzusetzen und für sich als "sinnlichen und inhaltlichen Reichtum" anzunehmen, "der von traditionellen Medien nicht erreicht werden kann."⁵ Insbesondere die angesprochenen Animationsspezialisten müssen wohl die gleichen Bedenken vor der komplexen und unbekanntem High Technology gehegt und Abwehrstrategien entwickelt haben, wie sie ihr belgischer Kollege Raoul Servais stellvertretend früher formuliert hatte: "Nicht wenige Filmemacher fürchten die Konfrontation mit den modernen Arbeitsmitteln [...] Ich bin mehrmals mit diesen fabelhaften Maschinen konfrontiert worden, aber wahrscheinlich hat mich die Kompliziertheit der Apparate oder das gelehrte Gerede der Programmierer derart beeindruckt, daß ich zu dem Schluß gekommen bin, mein Verstand, der so wenig wissenschaftlich gebildet ist, könne diese Arbeitsmittel nicht ausreichend kontrollieren."⁶

Die "Herausforderung eines neuen visuellen Denkens"⁷ und das Aufgeben der bis dahin gültigen "Muster von bestimmten Erwartungshaltungen und Ausschließungsmechanismen"⁸

wurden dann erst mit dem Ende der Republik zu einem öffentlich verhandelten Thema des kulturwissenschaftlich-ästhetischen Diskurses: "Was uns hindert, [...] ist doch unsere Provinzialität im Vergleich zu dem, was außerhalb der Landesgrenzen erfolgt [...] Wir [müssen] uns von den alten Leitbildern verabschieden. Sie haben mit der Entwicklung nicht Schritt gehalten, in ihrer Erstarrung behindern sie uns."⁹ Zu spät forderten die Betroffenen eine Annäherung und ein Sich-Vertraut-Machen mit "Phantasieentwürfe[n] aus dem Computer". Es war dem von konkret-rationalen und materialistischen Denkschemata bestimmten Kunst- und Wissenschaftsbetrieb zuvor stets schwer gefallen, sich mit verfremdeten, synthetisierten und virtuellen Bilderwelten auseinanderzusetzen und Szenarien gutzuheißen, "die nicht mehr als Teil einer Geschichte deutbar sind, bei denen Zeichen nur noch als optische Reize gesetzt werden, die kaum noch decodiert werden können."¹⁰ Deshalb wollten die meisten Theoretiker - und in ihrem Gefolge die Praktiker - jede Form von beliebiger Vielfältigkeit, reiner Äußerlichkeit oder inhaltlicher Substanzlosigkeit bei den antizipatorischen Arbeiten mit elektronischen Medien und damit eine "Hegemonie des Technisch-Machbaren über das Künstlerisch-Mögliche"¹¹ vermieden sehen. Sie forderten bis zuletzt, daß jene "im Dienste einer bestimmten Absicht entstanden sind, sozusagen als Mittler einer Botschaft fungieren und nicht in erster Linie Selbstzweck sind"¹²: "Am Ergebnis uninteressierte Bewegung aber ist primitive Unterhaltung und kann auch Verschleierung, zielgerichtetes Fernhalten von wahren Informationen, Einlullen und etliches andere an kulturellem Schadstoff bedeuten."¹³

Neben der fehlenden technisch-apparativen Basis verhinderte also in gleichem Maße das antimodernistische Klima im Lande eine mentale Vorbereitung auf die elektronische Kultur des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Videokunst, Computergrafik, Laser-Enviroments, Holografie oder Multimedia-Anwendungen fanden zu wenig Beachtung, so daß der zukunftsweisende Charakter ihrer heterogenen und offenen Ansätze für die gesamte Denken und Handeln in Bildern weitgehend verborgen blieb. Dabei wäre es einem, wenn auch sicher privilegierten Teil der Wissenschaftler und Künstler als Mitglieder ihrer Verbände möglich gewesen, an einschlägigen Festivals teilzunehmen oder ausländische Demonstrationkassetten zu sichten. Zudem hätten die zeitgenössischen Formen internationaler Medienkultur in der DDR stärker rezipiert werden können, wo sie schon von osteuropäischen Kollegen seit Mitte der 80er Jahre anlässlich von Fachtagungen konkret auf ihren künstlerischen Stellenwert hin überprüft wurden. Unbekannt geblieben war sogar mit "Infermental" eine internationale Initiative mit Büros in Osteuropa (Budapest/ Ungarn und Lodz/ Polen), die sich seit 1980 zur Aufgabe gestellt hatte, jährlich verschiedene Produktionen eines Landes zu einem "Magazin" zusammenzufassen und zu verbreiten.

Aufgrund bestehender Wissenslücken und Erfahrungsmängel blieb somit die Auseinandersetzung über die Wertigkeit und Besonderheit der elektronischen Medien insgesamt auf das öffentliche TV-Massenmedium und damit verbundene Programmformen wie das Fernsehspiel oder die (Live-)Unterhaltung und später die Videoclips beschränkt. Aber der andernorts längst etablierte Einsatz von Video- und Computermedien, der zudem alltäglich in den Westmedien erfahren wurde, erzeugte doch eine gewisse Sensibilisierung und Neugierde gegenüber deren

künstlerischen Erträgen.

Zunächst sei auf die Aktivitäten der Akademie der Künste verwiesen. In ihren Räumen kamen nicht nur regelmäßig Beispiele verfilmter Literatur, Diplomfilme verschiedener Filmhochschulen, Trick- und Spielfilme ausländischer Regisseure oder preisgekrönte Kurzfilme internationaler Festivals zur Aufführung, sondern beispielsweise auch Videos aus dem ungarischen Nachwuchsstudio "Béla Balázs". Hier und in der vergleichbaren Einrichtung SE-MA-FOR in Polen wurde schon seit langem mit derartigen "Meta-Filmen" versucht, "die konventionalisierte Trennung der drei filmischen Grundgattungen ideenbildend zu relativieren"¹⁴, was der selbst auferlegten Zielsetzung der Akademie in "einem Zusammenschluß *aller* Künste"¹⁵ entsprach. Neben der Rezeption und Analyse formübergreifender Bildmedien entstanden nun sogar mit Hilfe interner semiprofessioneller Videotechnik eigene Theater-, Musik- und Geschichtsdokumentationen: unter anderem die Beobachtung eines Molière-Theaterprojektes in "Don Juan 87"; ein Heiner Müller-Porträt anlässlich der Inszenierung "Der Lohndrucker"; eine Arbeitsstudie der Experimentalrockband "Cassiber"; Beispiele der Auseinandersetzung mit der Architektur des Faschismus', mit dem Antisemitismus und mit der Jugendpolitik.

Aber weder diese ersten Gehversuche - noch die anlässlich der "Berliner Filmfestspiele" 1990 schon kurz nach der Grenzöffnung in der Akademie präsentierten international bedeutenden Beiträge des "VideoFestes" - stießen bei den Mitgliedern auf das zu erwartende Interesse. Kaum einer der Honoratioren nutzte die bis dato "einmalige Chance, sich mit weltweiten Erfahrungen des neuen Kunstmediums Video vertrautzumachen" und eine "intersektionelle Verständigung" über die längst fällige Integration zu beginnen. Diese fehlende Bereitschaft war nicht nur mit den damaligen Schwierigkeiten während des gesellschaftlichen Umstellungsprozesses zu erklären. Auch danach gelang es nicht mehr, "einen gemeinsamen geistigen Vorlauf [zu] schaffen" und "in die Arbeitsgruppe Video interessierte Meisterschüler aufzunehmen und mit ihnen unsere kleine Produktion zu stabilisieren."¹⁶

Die Videowerkstatt des Verbandes Bildender Künstler

Darüber hinaus beschäftigten sich schon seit Mitte der 70er Jahre vereinzelt Regisseure und Szenografen mit neuen Ausdrucksformen der elektronischen Bildgestaltung im Rahmen des DDR-Fernsehens und der Ausbildung an der Filmhochschule. In Zusammenarbeit mit der TV-Redaktion "Ernste Musik" hatten erste Versuche mit der bildlichen Umsetzung konzertanter oder geistlicher Klassik begonnen, wobei der visuelle Bewegungsablauf bzw. die verwandten Video- und Bühneneffekte bei aller assoziativen Verknüpfung zunächst noch streng der musikalischen Dynamik und Struktur zu entsprechen hatten. Damit sollte das Musikerlebnis adäquat verdichtet und die Rezeption wirkungsvoll emotional unterstützt werden. Um das gestalterische Spektrum in Hinblick auf attraktivere Sendeformen weiter zu erschließen und zu erhöhen, entschloß sich das Fernsehen, einer Gruppe motivierter Mitarbeiter unter Federführung des Künstlerverbandes - und ab 1987 auch der FDJ - Studiokapazitäten für eine "Videowerkstatt" zu überlassen, in der frei ohne bindenden Programmauftrag oder Abnahme

durch die Sendeleitung geprobt werden sollte. Die Vorreiter wollten jedoch keine "Co-dierungen suchen, die diametral denen entgegenstehen, die sich in der Masse ausgebildet haben", sondern der "Gefahr einer Verkunstung, einer Isolierung von wirklichen Sehbedürfnissen" vorbeugen und differenziertere "Zuschauqualitäten entwickeln"¹⁷. Sie interessierten sich für die spezifischen Materialeigenschaften, welche die traditionellen Bildmedien Malerei, Fotografie und Film erweitern: die sofortige Kontrolle und Reproduzierbarkeit der Aufnahmen sowie die direkten Bearbeitungsmöglichkeiten aller auditiven und visuellen Elemente, so daß beliebige Manipulationen der Bewegungen, Formen, Konturen, Geometrie, Luminanz, Chrominanz sowie Überlagerungen, Verschachtelungen und Verbindungen von Realaufnahmen oder synthetischen Bildern möglich werden.

An diesen regelmäßig seit 1984 viermal im Jahr stattfindenden Produktionstagen entstanden ohne großen Inszenierungsaufwand und Perfektionismus knapp 20 kurze Beiträge in Eigenregie. Hier wurden Musik und literarische Texte visuell umgesetzt und interpretiert oder Stimmungen und Phantasien mit Trickblenden, Farbverschiebungen und Chroma Key-Effekten, der Einbeziehung kleiner Video-Installationen von Laser-Projektionen, Grafik und Animationen unterschiedlichst zum Ausdruck gebracht. Die Teilnehmer griffen entweder bewußt die überraschenden Collagen, die heterogene Stilistik und die schnellen Schnittfolgen westlicher Werbung, Musikclips oder Kunstvideos auf oder konterkarierten die in der phantasiearmen Alltagskultur ihres Landes fremde Visualisierung mit statischen und ruhigen Bildlösungen. Nach diesen individuellen Versuchen wagten sich die Künstler Anfang 1989 an ein gemeinsam entwickeltes und spontan produziertes "Video-Spiel" als "Hommage an Dali, als Synthese von Aktion, Performance, Installation, Environment und Videografie".¹⁸

Konkret wiesen die Stücke in eine neue Richtung, die in ihrer Bildsprache abstrakt angelegt waren, frei mit Assoziationen spielten und sich auf elektronische Klänge reduzierten: z.B. "Auf dem Gebirge hat man ein Geschrei gehört" von Wolfgang Przibilla oder "Meine Einsamkeit ist ruhelos" von Günther Petzold. Gelungen waren auch die Montagen verfremdeter Realaufnahmen - mit variierten Farbwerten, Solarisation und als Negative -, wenn sie mit unbestimmten Formelementen eine Brechung erfuhren wie in "Ein Mühlenabenteuer" im Gegensatz zum monotonen "Zauberwald", beide von Thomas Moritz. Weniger überzeugen konnten dagegen die beliebigen Bilderfolgen, die nur von nobilitierter klassischer Musik zusammengehalten wurden - überfrachtet mit pathetischer Natursymbolik oder inhaltsträchtig angelegt durch eingestreute Dokumentaraufnahmen: "Die Hoffnung oder zweieinhalb Minuten Schütz" von Günther Petzold bzw. "morgens ..." von Wolfgang Przibilla.

Aufgrund ihres für DDR-Verhältnisse ungewöhnlich modernistischen Zuschnitts erfuhren alle Arbeiten mit ihrem erheblichen Neuigkeitseffekt zumindest in Fachkreisen eine Resonanz und kamen bis 1990 selbst auf renommierten Festivals mehrfach im In- und Ausland zur Aufführung. Mit ihrer Präsenz auf der renommierten "X. Kunstausstellung" in Dresden wurden sie zusätzlich honoriert, weil ihre "bildnerischen Leistungen" im Gegensatz zu zeitgleichen Beispielen der "Kollegen des Spielfilms" eine "schöpferische Unruhe" erkennen ließen, von der sich selbst die Funktionäre direkte Impulse für das aktuelle Fernsehprogramm versprachen.¹⁹ Obwohl also "diese gemeinsame 'Werkstatt' zur kreativen Erschließung der

Video-Technik [...] für viele Kollegen von grundlegender künstlerischer Bedeutung und nicht mehr nur ein zögernder Schritt in eine neue Medienlandschaft"²⁰ darstellte, endete diese einmalige Initiative mit der dann strikt marktwirtschaftlichen Orientierung des reformierten Deutschen Fernsehfunks nach 1990, der sich solche Freiräume nicht mehr leisten konnte. Die Beteiligten versuchten daraufhin, ihre Ambitionen in unabhängigen Produktionszusammenhängen weiter zu verfolgen und organisierten sich mit westlichen Gleichgesinnten zu einem Dachverband Videokunst Multimedia Berlin e.V. als Distributionshilfe, Forschungsstätte und Archiv.

Die Videos erhielten somit einerseits durchaus manch wohlmeinende Anerkennung anlässlich der diversen Präsentationen und sogar die Wertung als ein "Versuch des 'offenen Kunstwerks', wie es Umberto Eco beschreibt, als Vorschlag eines Feldes interpretativer Möglichkeiten"²¹. Andererseits sahen die Kritiker in der "experimentellen Kollaboration" des Verbandes Bildender Künstler mit dem Fernsehen dagegen "angesichts der rund fünfundzwanzig-jährigen westlichen Videogeschichte und ihrer Experimental TV Labs 'nur noch' eine politische Leistung. Von gestalterischer Seite gerät die Vorführung nur zu oft zur Enttäuschung, unkontrolliert wirkende Stenzen, Negativbilder und andere technische Vordergründigkeiten dominieren das Blickfeld."²² Insgesamt betrachtet ist deshalb der Stellenwert der "Videowerkstatt" nicht überzubewerten. Bei aller Berücksichtigung der knappen Zeit- und Finanzbudgets fehlte es nicht nur an Erfahrungen mit dem "virtuosen Katalog elektronischer Bildbearbeitung", sondern auch an visionären oder radikalen Ideen, radikalen und an der Kraft, das Epigonenhafte und Konventionelle abzustreifen. Es war den Szenografen letztlich nicht gelungen, "eine Formel für die Poesie des Auges im 20. Jahrhundert zu finden, [...] eine Poesie des Sehens zu entwickeln, die sich weitet zu einer Philosophie der Wahrnehmung."²³

Den Ausflügen in die Video-Kunst standen auch viele der TV-Kollegen skeptisch gegenüber, so daß die Beteiligten selbst kaum an die eigentlich bezweckte nachhaltige Auswirkung der Experimente auf das reguläre Programm glaubten: "Es wäre theoretisch möglich, doch Partner fehlen, die in der Lage sind, solche Bilder zu denken und in ihnen Geschichten zu erzählen."²⁴ Darüber hinaus distanzierte sich auch die künstlerische Filmszene in der DDR - teils aus Überheblichkeit, teils aus Ablehnung der ihr stets verdächtigen, weil staatstreuen Institution Fernsehen. Sie suchte keine konstruktive Diskussion, obwohl die "Videomacher" ihre Arbeit "als eine Disziplin der bildenden Kunst, die natürlich erweitert ist auf die Komponenten Zeit und Bewegung"²⁵, verstanden wissen wollten. Akademieferne, avantgardistische und antibürgerliche Programmacher haben in der DDR nicht nur wenig Einfluß auf die elektronischen Massenmedien ausüben können, sondern auch wollen. Und das obwohl - oder gerade weil - das Politbüro seine "Kulturschaffenden" verbal zu mehr Engagement ermunterte: "Unsere Partei begrüßt, daß immer mehr Künstler, Dichter und Autoren, Komponisten und Arrangeure, Maler und Grafiker [...] an der Gestaltung unserer Fernsehprogramme mitwirken. Leitung und Parteiorganisation des Fernsehens sind gut beraten, wenn sie sich noch zielstrebig, planmäßiger und offener um die kameradschaftliche Zusammenarbeit mit allen künstlerischen Kräften unseres Landes bemühen. Hier liegen unseres Erachtens große Reserven"²⁶.

In der Praxis bestimmte aber eher eine elitäre Abgrenzung die künstlerische Einstellung zu massenwirksamen Kunstformen des Fernsehens - eine Tatsache, die von der Administration selbst immer wieder beklagt wurde. Der Kulturwissenschaftler Helmut Hanke wies mit Recht darauf hin, daß die repressiven und phantasielosen Programmmentscheidungen deshalb nicht nur als ein Produkt stalinistischer Herrschaftsmethoden gesehen werden können, sondern vielfach auf das Versagen der "ästhetischen Linken"²⁷ zurückzuführen sind. Viele der Drehbuchschreiber, Dramaturgen und Regisseure hielten bewußt oder unbewußt an der andernorts von vielen zeitgenössischen Künstlern bereits aufgehobenen Trennung von Hoch- und Massenkultur fest, was sich auch im unterschiedlichen Anspruch an die einzelnen Medien niederschlug: "Das sogenannte Fernsehen [...] ist gar keine Kunst, sondern eine Kiste, in welche man die richtigen Künste mit Frechheit hineinzwängen kann."²⁸ Das soziale Versorgungsnetz begünstigte zudem die ablehnende Haltung der DDR-Kreativen gegenüber den Massenmedien. Sie waren erst nach der Wende gezwungen, sich dem freien Markt zu stellen und multimedial zu arbeiten - was der älteren Generation nur teilweise bzw. unter großen Anpassungsleistungen gelingen sollte: "Obwohl ich wußte, daß wir unser Handwerk verstehen [...], blieb oft die zweifelnde Frage: kann ich's überhaupt noch? Die über uns gekommene Welt, ihre verkorkste Sicht auf das, was wir bisher gedacht, gelebt und geschrieben haben, versperrt mir die Gegenwart. Selbst diese Sprache, ihre Zeichen als Synonyme auch für Denkprozesse und Lebensgefühle, ist reaktiv fremd (nicht neu!)."²⁹

Annäherungen an die Computergrafik

Mit der "VBK-Videowerkstatt" personell wie ideell eng verbunden war eine weitere Initiative, die sich konsequent auf die Computertechnologie einließ. Seit Mitte der 80er Jahre stellte sich selbst in der DDR immer mehr die Frage, inwieweit der Rechner als Schnittstelle zwischen Wissenschaft/ Technik und Kunst/ Kultur in der Lage sein könnte, "neuartige Kunstwerke und künstlerische Prozesse zu 'synthetisieren'".³⁰ Schon auf der ersten einberufenen Fachtagung 1987 brachten die Vertreter verschiedener Disziplinen gemeinsam den "Wunsch zum Ausdruck, für das relativ junge und sich schnell entwickelnde Gebiet der Computeranimation ein Gremium zu schaffen, von dem Veranstaltungen organisiert sowie Forschungs- und Entwicklungsarbeiten erfaßt und in geeigneter Weise koordiniert werden können."³¹

Eine solche Förderung für rechnergestützte Anwendungen lag in der industriellen Fertigung, der Formgestaltung, wissenschaftlichen Bildverarbeitung, Gebrauchsgrafik oder im Dienstleistungssektor schon aus volkswirtschaftlichen Gründen nahe. Im Bereich der angewandten Künste hatten vor allem die Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Burg Giebichenstein und die Kunsthochschule Berlin begonnen, den Computer "als multifunktionales Arbeitsmittel" für "flächenhafte Musterentwürfe", "räumliche Präsentationsdarstellungen oder für designspezifische Informationsbereitstellung und -verarbeitung" bzw. für Entwurfsvarianten bei der Architekturplanung, der Textilgestaltung sowie Layoutaufgaben in Forschung und Lehre zu integrieren. Allerdings blieben die für professionelle Lösungen erfor-

derlichen mehrdimensionalen, hochauflösenden und vielfarbigen Bildbearbeitungen bzw. -darstellungen aufgrund der unzureichenden Leistungsparameter sowie fehlender Speicher-, Scanner- und Ausgabemedien äußerst beschränkt: "In unserem Land fehlen dazu wesentliche Hardwarevoraussetzungen, und die vorhandene Software ist primär entweder für die Belange der Konstruktionsarbeit entwickelt worden oder [...] es handelt sich meist nur um Experimentalsysteme."³² Unter diesen Bedingungen war es deshalb unumgänglich, "die gerätetechnischen Einschränkungen als zusätzliche Herausforderung zu betrachten", was "bei einigen sonst sehr interessierten Künstlern nicht gerade die Zuwendung zum Computer"³³ bewirkte.

Darüber hinaus hatten nur wenige der hier engagierten Maler oder Szenenbildner überhaupt einen kontinuierlichen Zugang zu den stark ausgelasteten Großrechnern in Forschungszentren oder Hochschulen bzw. zu privaten Personal Computern, so daß die freie Computergrafik im traditionellen Kulturbetrieb eine völlig untergeordnete Rolle spielen mußte. Zu den Ausnahmen zählten beispielsweise Horst Bartnig, der als "Konstruktivist" "ein mitunter anregendes Spiel mit Formen und Farben" trieb, und Peter Sylvester als "einer der experimentierfreudigsten und technisch souveränsten Graphiker der DDR" mit seiner "Neigung zur Meditation, zum strukturellen Aufbau und zur Phantastik"³⁴: Sie nutzten eigene Programme oder bereits vorhandene Software für ihre grafischen Experimente

Als Mitglied der "Videowerkstatt" versuchte vor allem der Trickfilmregisseur und Szenograf Wolfgang Schnecke die Merkmale dieser Kunstrichtung zu erfassen. Seinen Arbeiten war sogar eine eigene Ausstellung des Staatlichen Kunsthandels in der Berliner "Galerie visuell" 1989 gewidmet. Er machte aus der Not (fehlender Rechnerkapazitäten) eine Tugend und kreierte bewußt mit Hilfe primitiver Hardware (Commodore V-20), überholter Software ("Basic") und unter Einbeziehung von Artefakten wie Moiré-Erscheinungen recht einfache Anordnungen aus verschiedenen Phasen mit geometrischen Grundflächen bzw. -figuren aus eingegebenen Geraden und Kurven, was schon durch die Namensgebung der Programme anklingt: "Kubus", "Zebra", "Skyline", "Schatten" oder "Pagode". Entstanden sind daraus sowohl zufällig kombinierte als auch gezielt erzeugte Zusammenstellungen, die meist jedoch auf ihren symmetrischen Aufbau und ornamentalen Charakter beschränkt blieben.

Demzufolge stießen die aus rhythmisch gegliederten Elementen mit reduzierter Bildsprache elektronisch erzeugten visuellen Strukturen auf wenig Begeisterung in der offiziellen Kunstkritik. Die grundsätzliche Ablehnung muß aber erstaunen, denn schon die ersten und durchaus noch simplen Präsentationen bewiesen offenkundig, daß hier "die mit technischer Reproduzierbarkeit einhergegangenen Umbrüche tradierter Kunstprozesse, wie sie beispielsweise Benjamin und Brecht anhand der Fotografie reflektierten", eine erneute Zuspitzung erfahren haben und als eine "mediale Fortsetzung der Experimente des analytischen und synthetischen Kubismus"³⁵ aufgefaßt werden konnten. Aber trotzdem (oder vielleicht deshalb) galten diese als "abstrakt" oder "gegenstandslos" klassifizierten Arbeiten wenig vereinbar mit einer sozialistisch-realistischen Kunstauffassung, weil in der "stilistische[n] Verbindung von Konstruktivismus, serieller Kunst und Computergrafik" den Ergebnissen des "materialgerechten Gestaltens [...] ihre mathematische Herkunft"³⁶ zu sehr anzusehen war.

Sowohl aufgrund dieser rückwärtsgewandten Bewertungskriterien als auch des aufrechter-

haltenen Begriffs von einer bildenden Kunst als den "Resultaten der bisherigen stoffwandelnden, handwerklichen bildnerischen Ausdrucksweisen" einerseits und den "tradierten Genieauffassungen" andererseits fanden die in der Endphase der DDR entstandenen Versuche "konzentrierter visuell-ästhetischer Verfahren" mit dem Computer also keine Anerkennung. Der euphorischen Einschätzung des digitalen Rechners als "eine Maschine mit einem ständig wachsenden Grad an Komplexität, Selbstorganisation und Eigendynamik, der mit einigen Leistungsparametern menschliches Maß weit übersteigt"³⁷, schlossen sich nur wenige Künstler an. Die meisten äußerten ihre "Sorge" darüber, "daß die Begeisterung über die neuen Möglichkeiten die Verluste vergessen macht, die damit einhergehen" wie beispielsweise der Verzicht auf den "unendliche[n] Bereich des Haptischen"; gleichzeitig warnten sie vor der gesteigerten Bedeutung des "Artistischen"³⁸ im Gestaltungsprozeß. Die sich abzeichnenden "Übergangsfelder zwischen den bisherigen Klassifizierungen von Kunstgattungen"³⁹ in einer von elektronischen Medien neu determinierten Gegenwart blieben deshalb genauso unerkannt oder ausgeblendet wie die Veränderungen in der nun vollkommen technisch und abstrakt vermittelten Kunstproduktion. Weder Praktiker noch Theoretiker fanden eine Antwort auf die sich zuspitzende Frage: Wie ist "die schöpferische Leistung" überhaupt noch zu bestimmen, wenn der direkte Zugriff auf das zu gestaltende Material sich zunehmend verringert und der Künstler als Operator nur mehr einzelne Arbeitsschritte der Apparatur zur alleinigen Ausführung vorgeben kann?

¹ Kurt Hager: Zu Fragen der Kulturpolitik der SED. Referat auf der 6. Tagung des ZK des SED 6. Juli 1972. In: Ders: Beiträge zur Kulturpolitik. Reden und Aufsätze 1972 bis 1981. Berlin (DDR) 1981, S. 7 - 77, hier S. 34 ff.

² Peter H. Feist: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem internationalen Kolloquium "Wechselwirkungen der darstellenden Künste". In: Arbeitshefte (der Akademie der Künste) 39/ 1986, S. 65 - 66, hier und zuvor S. 65 f.

³ Manfred Berger u.a. (Autorenkollektiv) (Hg.): Kulturpolitisches Wörterbuch. Berlin (DDR) 1978, S. 67.

⁴ Renate Dolz: "Die sozialistische Kultur in der Auseinandersetzung der beiden Weltssysteme". In: Zentralrat der FDJ (Hg.): Zur Kultur- und Kunstpolitik der SED. Berlin (DDR) 1988, S. 190 - 215, hier und zuvor S. 195 und 196.

⁵ Bernd Sikora: Diskussionsbeiträge ohne Titel auf dem Symposium "VIDEA '89". In: Podium und Werkstatt 32-33/ 1990, S. 20 - 23, , 25 - 26 sowie 49 - 50, hier S. 23.

⁶ Raoul Servais: Der Künstler und sein Beruf. In: Podium und Werkstatt 22/ 1986, S. 48 - 54, hier S. 51.

⁷ Jörg Herrmann: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem V. Kolloquium des Verbandes der Film- und Fernsehschaffenden "Video - Möglichkeiten eines neuen Mediums". In: Podium und Werkstatt 27/ 1987, S. 125 - 128, hier S. 128.

⁸ Robert Weimann: Funktion und Niveau der Unterhaltung in den Künsten. In: Sinn und Form 2/ 1986, S. 230 - 242, hier S. 233.

⁹ Bernd Sikora: A.a.O., hier S. 25 und 50.

¹⁰ Uta Becher: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem IV. Kolloquium des Verbandes der Film- und Fernsehschaffenden "Die bildhaften Bedingungen der Kommunikationsprozesse". In: Podium und Werkstatt 23/ 1986, S. 71 - 78, hier S. 75.

¹¹ Jörg Herrmann: Video als kinetische Kollage. In: Podium und Werkstatt 32-33/ 1990, S. 159 - 162, hier S. 160 und 159.

¹² Günther Pezold: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem Symposium "VIDEA '89". In: A.a.O., S. 110 - 113, hier S. 110.

¹³ Bernd Sikora: A.a.O., hier S. 21.

¹⁴ Hans Lohmann: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem V. Slatan-Dudow-Seminar. In: Filmwissenschaftliche Beiträge 1/ 1981, S. 195 - 211, hier S. 196 und 195.

¹⁵ Akademie der Künste der DDR: Handbuch 1982-1986. Berlin (DDR) 1988, S. 39.

¹⁶ Günter Reisch: Erfahrungen - Weiterungen. In: Mitteilungen der Akademie der Künste 3/ 1990, S. 15 - 16, hier und zuvor S. 16.

-
- ¹⁷ Bernd Rosner/ Astrid Volpert: Versuche mit Video. Redaktionsgespräch zur Arbeit der Videowerkstatt des VBK. In: *Bildende Kunst* 2/ 1989, S. 17 - 24, hier S. 20 und 24.
- ¹⁸ Ankündigungstext für "Ich zünde erst, wenn die MAZ läuft" in: Film & Medienbüro Niedersachsen e.V./ Experimentalfilm Workshop e.V. (Hg.): *Europäisches Medienkunst Festival Osnabrück 7.-10. September 1989* (Programmkatalog). Osnabrück 1989, S. 68 - 73, hier S. 73.
- ¹⁹ Ilse-Maria Dorfstecher: Szenografie. In: *Ministerium für Kultur/ Verband Bildender Künstler* (Hg., 1987): *Katalog der X. Kunstausstellung der DDR - Dresden 1987/ 88*. Berlin (DDR) 1987/ 88, S. 377.
- ²⁰ Rudolf Grüttner: Zum Geleit. In: *Sektion Szenografie des VBK der DDR: Bild und Szene 2* (Ausstellungskatalog). Berlin (DDR) 1986, S. 5.
- ²¹ Isabella Sladek: Diskussionsbeitrag ohne Titel auf dem Symposium "VIDEA '89". In: *A.a.O.*, hier S. 114.
- ²² Norbert Nowotsch: Vorhang auf - Filmriß? Über die Schwierigkeiten innovativer Bilder aus dem Osten. In: *Weiterbildung und Medien (W&M)* 5/ 1990, S. 30 - 31, hier S. 31.
- ²³ Erhard Ertel: Kreativität im Schatten des Fernsehalltags. Tendenzen der Videokultur auf dem VideoFest '90. In: *Mitteilungen der Akademie der Künste der DDR* 3/ 1990, S. 14 - 15, hier S. 15.
- ²⁴ Sabine Pommerening in: Bernd Rosner/ Astrid Volpert, a.a.O., hier S. 24.
- ²⁵ Günther Petzold in: *Ebenda*, S. 18.
- ²⁶ Kurt Hager: Zu Fragen der Kulturpolitik ..., a.a.O., hier S. 51.
- ²⁷ Helmut Hanke: Lehrstück Massenmedien. In: *Rundfunk der DDR/ Lektorat Rundfunkgeschichte* (Redaktion): *Erster Medienwissenschaftlicher Tag der DDR, Berlin 24. März 1990*. Berlin 1990, S. 6 - 12, hier S. 12
- ²⁸ Peter Hacks: "Oper und Dramen", zitiert nach Peter Hoff: *Zur Spezifik der dramaturgischen Grundstruktur fernseh-dramatischer Sendungen. Versuch einer Bestimmung gattungsspezifischer Besonderheiten fernseh-dramaturgischer Sendeformen als theoretische Grundlage für die dramaturgische Analyse von Werken der Fernsehkunst*. Potsdam-Babelsberg 1976, S. 6.
- ²⁹ Manfred Richter: "Lebenszeichen aus dem Osten. Antworten auf eine Umfrage". In: *Film und Fernsehen* 3/ 1994, S. 22 - 27, hier S. 26
- ³⁰ Horst Völz: *Computer und Kunst*. Leipzig/ Jena/ Berlin (DDR) 1990, S. 15.
- ³¹ Peter Lorenz: *Bildanimation mit Mikrocomputern*. In: *Bild und Ton* 2/ 1988, S. 60 - 61, hier S. 61.
- ³² Rolf Frick/ Falk Höhn: *Ausdrucksmittel und Speicher*. In: *Form + Zweck* 1/ 1989, S. 11 - 12, hier und zuvor S. 11.
- ³³ Pavel Kleinmann/ Mario Prokop: *Training am Computer*. In: *Form + Zweck* 1/ 1989, S. 13 - 16, hier S. 14.
- ³⁴ Lothar Lang: *Malerie und Graphik in der DDR*. Luzern und Frankfurt/ Main 1979, hier S. 174, 172, 115 und 107.
- ³⁵ Ralf-Michael Seele: *Computergrafiken*. In: *Form + Zweck* 1/ 1989, S. 28 - 30, hier S. 28.
- ³⁶ Wolfgang Schnecke: *Reflexionen über Computergrafik*. Unveröffentl. Manuskri. Berlin o.J., S. 6.
- ³⁷ Ralf-Michael Seele: *Computergrafik als Ergebnis rechnergestützter bildnerischer Tätigkeit*. In: *Bildende Kunst* 2/ 1989, S. 25 - 28, hier S. 28 und 25.
- ³⁸ Andreas Hüneke: *Einige Bemerkungen als Ergebnis kopfindiehandgestützter denkerischer Tätigkeit*. In: *Bildende Kunst* 6/ 1989, S. 7.
- ³⁹ Ralf-Michael Seele: *Computergrafik ..., a.a.O.*, hier S. 25.