

Zeitschrift: Actio humana : das Abenteuer, Mensch zu sein
Herausgeber: Schweizerisches Rotes Kreuz
Band: 98 (1989)
Heft: 2

Artikel: Ars ex machina
Autor: Ott, Thierry
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-976047>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

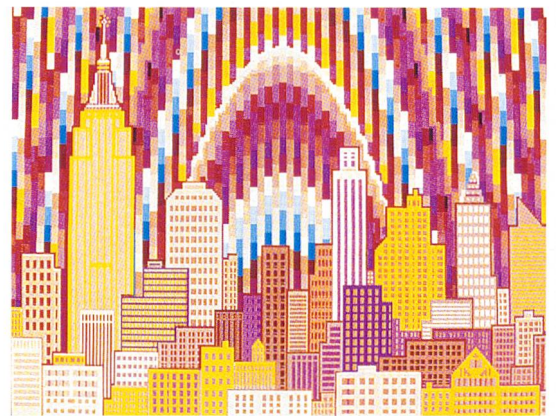
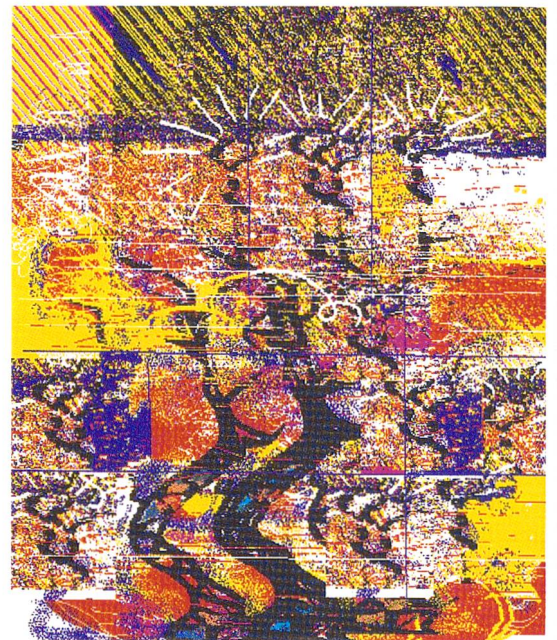
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 23.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



GALERIE SHIRLEY, ILENE ASTRAHAN

ARS EX MACHINA

Die Informatik verändert nicht nur die Telekommunikation zwischen den Menschen. Sie beginnt auch den künstlerischen Ausdruck zu beeinflussen. In der Westschweiz benützt eine kleine Gruppe von Malern den Computer bereits als Hilfsmittel für ihre Arbeit. Für diese Künstler ist die Maschine nur ein Werkzeug. Das könnte sich eines Tages ändern...

Nach Arbeitsschluss trödelte Martin nicht lange. Heute ist Montag, und am Montag beginnt jeweils im Museum für informatisierte Kunst eine neue Ausstellung. Martin hat noch nie eine Eröffnung verpasst. Die Vernissage beginnt um 18 Uhr. Martin steht zuhause rasch unter die Dusche, zieht Bermudas an, holt eine Flasche Bier aus dem Kühlschrank und setzt sich an seinen Personal Computer.

Martin gibt den Code ein. Auf dem Bildschirm erscheint die Eröffnungsansprache des Museumsdirektors. Er stellt die eingeladenen Künstler vor, dankt, wünscht Erfolg. Am Schluss seiner Rede gibt er seinem Stolz und seiner Freude über die wachsende Zahl der Museumsbesucher Ausdruck: «Nahezu zwei Millionen sind heute bereits in der Lage, der Eröffnung dieser Ausstellung beizuwohnen!» Anschliessend findet eine kommentierte Führung durch die Ausstellung statt. Auf dem Bildschirm folgt ein Bild dem andern, im unteren Drittel ergänzt durch eine Erklärung des Künstlers.

Die Ausstellung umfasst diese Woche etwa fünfzig Werke. Ihr Ablauf ist Martin nun

schon geläufig. Von Montagabend bis Samstagmorgen kann er sie zu jeder Tages- und Nachtzeit besuchen: Er holt sich nach Lust und Laune ein Bild und den begleitenden Kommentar auf den Bildschirm. Die Wochenenden sind dem Dialog vorbehalten. Am Samstag kann sich Martin am Bildschirm direkt mit den Künstlern unterhalten. Am Sonntag kauft er mittels einer informatisierten Bestellkarte die Bilder, die ihm gefallen, kopiert sie und legt sie in seinem Computer ab.

Martin, der zu den ersten Museumsbesuchern gehörte, besitzt heute eine Sammlung von rund 500 Werken. Von Zeit zu Zeit druckt er eines aus und hängt es für einige Tage in sein Wohnzimmer. Dann zerreisst er es, wirft es fort und ersetzt es durch ein anderes. Das Original bleibt erhalten – im Festplattenspeicher seines Computers.

Diese Geschichte ist zwar frei erfunden, aber nicht so unwahrscheinlich, wie sie tönt. Die Personal Computer haben eine derartige Entwicklung durchgemacht, dass die heute mit den grössten Geräten konkurrenzieren. Die Telematikdienste, wie Teletel oder Videotex, verbessern und vergrössern laufend ihre Leistungen. Die Informatik hat sich endgültig von ihrem ursprünglichen, beruflichen und wissenschaftlichen Kontext gelöst und ist Bestandteil unseres Alltags geworden – sogar in der Kunst. Die neuen künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten, die wir dieser Entwicklung verdanken, wie Videographie, Lasereffekt, Holographie oder Computerkunst, begeisterten zunächst Grafiker und Werbeleute. Seit einigen Jahren finden sie aber auch in der Bildenden Kunst Anwendung und wirken damit vereinheitlichend in einem Bereich, in dem bisher absolute Individualität triumphierte.

In den Ateliers der beiden Westschweizer Künstler Léonard Bogusinski und Jean-Pierre Huser erinnert nichts an ein Maleratelier. Weder sind Leinwände und Pinsel zu entdecken, noch kitzelt Terpentin geruch die Nase. Die Ordnung ist beeindruckend. Auf einem Tisch steht die Staffelei: der Computer. Seit vier Jahren stellen Bogusinski und Huser ihre Werke mit Hilfe der Informatik her. «Es fing völlig zufällig an», erzählt Bogusinski. «Wir haben zusammen mit Künstlerkollegen vor einigen Jahren einen Computer angeschafft, um den Versand der Einladungen zu unseren Ausstellungen zu vereinfachen.» Mit der Zeit fanden Sie heraus, dass das Gerät imstande war, noch ganz andere Dinge zu leisten, als Adresskarteien zu führen. Mit der Software *paint*, einer Software zur Herstellung von Zeichnungen, wurde es zu einem kreativen Instrument. «Der Computer ersetzt meinen Skizzenblock», sagt Huser. Nach jeder Arbeitsstufe lässt der Künstler das Ergebnis ausdrucken, um es zu beurteilen. «Dann hole ich es auf den Bildschirm zurück, vergrössere bestimmte Details, um sie zu korrigieren, probiere andere Farben aus, arbeite weiter an meinen Themen. Ich gehe immer von etwas bereits Bestehendem aus. Ich muss meine Arbeit nicht mehr bei Null beginnen.»

Noch bevor die Telematik, wie in unserer erfundenen Geschichte, die Rolle als Kommunikationsmittel zwischen Künstler und Publikum übernimmt, öffnen sich Galerien und Museen dieser neuen Ausdrucksform. Im vergangenen Frühjahr haben Léonard Bogusinski, Jean-Pierre Huser und die anderen Mitglieder der *Ordinateuvres* genannten kleinen Gruppe, die sie in der Westschweiz gebildet haben, ihre Werke zum ersten Mal aus dem Computerspeicher geholt und in ausgedruckter Form ausgestellt. In Genf zeigt die Galeristin Shirley Suckow bevorzugt Computer Art. Die Schulen stehen nicht zurück. Die Kantonale Schule für Gestaltung in Lausanne beispielsweise hat eine Abteilung für elektronische Bildbearbeitung geschaffen. Rund fünfzig Schüler experimentieren dort im Bereich des Industrial Design mit dem computerunterstützten Zeichnen (CAD).

Die Künstler von *Ordinateuvres* sind sich einig: der PC bringt ihnen eine beeindruckende Zeitersparnis und überrascht sie immer wieder mit neuen Möglichkeiten: Spezialeffekte, Verzerrungen, Rasterungen, Farbmischungen. Einig sind sie sich auch darin, dass der Computer für sie nur ein weiteres Werkzeug ist. «Er ersetzt andere Arbeitsinstrumente», sagt Bogusinski. «Die Inspiration, die diese Instrumente führt, kann er nicht ersetzen.» Ob das zutrifft, bleibt abzuwarten. Der Computer ist keine Staffelei. Ganz abgesehen von seinen Fähigkeiten, ein Bild auf einen Tastendruck hin unendlich zu reproduzieren oder ohne Vorlage, einzig auf Grund von Zahlen, ein völlig neues Bild zu schaffen, könnte der Computer auch zu einer neuen Definition der Kunst – die ihn benützt – und der Wissenschaft – die ihn geschaffen hat – sowie der Beziehungen zwischen den beiden führen. «Stehen wir vielleicht kurz vor einer tiefgreifenden Veränderung, die Kunst und Wissenschaft dazu führt, sich gegenseitig Merkmale und Qualitäten zuzuerkennen, die sie bis anhin ausschliesslich für sich selbst in Anspruch nehmen?» fragt Jacques Monnier-Raball, der Direktor der Schule für Gestaltung in Lausanne. «Die Wissenschaft würde sich ihres poetischen und kreativen Teils bewusst, während die Poesie sich auch als Wissensgebiet etablierte.»

Die Informatik-Erfahrung der Künstler von *Ordinateuvres*, ihr Vortasten im Bereich der Technologie und der Wissenschaft, geht in diese Richtung. Auf der anderen Seite entdecken Wissenschaftler oder auch einfach Computerbenutzer den «poetischen und kreativen Teil» ihres Geräts. An einer Ausstellung, die kürzlich in der Galerie Shirley stattfand, waren nicht nur Werke von Künstlern zu sehen, die ihre traditionellen Arbeitsinstrumente mit dem «Werkzeug» Computer ergänzt haben, sondern auch Arbeiten von Hobbyinformatikern, eines Fotografen, einer Patchwork-Spezialistin und eines Mathematikers. Für sie hat der Computer seine Rolle als Arbeitsinstrument bereits abgelegt und ist zur Quelle der Inspiration geworden. ■

THIERRY OTT

So könnten die Bilder aussehen, die sich Martin, unser futuristischer Kunstsammler, auf rein elektronischem Weg anschaut, ausliest und erwirbt. Es gibt sie heute schon. Ganz neu sind die bizarren Palmeninseln, «Les îles», von Léonard, dem bekanntesten Mitglied der internationalen Künstlergruppe Ordinateuvre. Léonard heisst mit Nachnamen Bogusinski und stammt aus Polen. Von ihm sind auch die zwei Jahre älteren bunten Flugobjekte über den Wolkenkratzen, «Gratte-Ciel», rechts unten. Der Schöpfer der «pastellig» anmutenden pink-violett-gelben Impression, Jean-Pierre Huser, ist in der welschen Schweiz vor allem als Musiker und Sänger bekannt. Nicht viele wissen, dass er auch ein Künstler des Strichs und der Farben ist. Die Amerikanerin Ilene Astrahan, hier mit einer eindrucklichen Stadtsilhouette, «Rainbow City», vertreten, hat unlängst ihre Bilder in Genf ausgestellt.

