

COMMUNIQUE DE PRESSE

Le Parc de la Villette
le Goethe-Institut
et la Cité des Sciences et de l'Industrie

présentent

La Nature de l'Art
dans le cadre du **Printemps de la Villette**

11 plasticiens français et allemands, ainsi qu'un italien, Piero Gilardi, travaillant tous la nature et ses matériaux, présenteront leurs oeuvres dans le Parc et la Cité des Sciences et de l'Industrie, du 11 juin au 25 août 1988.

Jean-Loup Cornilleau
Jacques Leclercq
Guy Lozac'h
Minot et Gormezano
Daniel Pestel

Jürgen Claus
Georg Dietzler
Lili Fischer
Tonia Kudrass
Nils-Udo

La "conscience écologique" ayant en Allemagne Fédérale une vigueur et une fonction inconnues en France, il semblait en effet pertinent de confronter des artistes des deux pays en donnant ainsi à voir leurs spécificités, ce qui les unit et les différencie.

Du 11 au 16 juin, le public pourra assister à la mise en place progressive des oeuvres par les artistes eux mêmes. En outre, 4 confrontations-débats seront organisées du 11 au 15 juin, réunissant un plasticien de chaque pays, et permettant ainsi à chacun d'entre eux de présenter sa démarche.

L'ensemble des oeuvres sera exposé jusqu'au 25 août, certaines d'entre elles, de par leur conception même, "mourront" avant la fin de l'exposition.

Contacts presse :

Catherine Buisson. Parc de la Villette Tél: 42 40 27 28
Isabel Farçat. Goethe Institut Tél : 47 23 61 21
François-M Retourné. Cité des Sciences et de l'Industrie
Tél: 42 41 33 88



GOETHE-INSTITUT



cité
des Sciences
et de
l'Industrie

30, avenue
Corentin-Cariou
75019 Paris

parc
de
la Villette

211 avenue
Jean Jaurès
75019 Paris

LEONARDOS JÜNGER

Am berühmten Massachusetts Institute of Technology (MIT) versuchen sich Künstler und Wissenschaftler an einer neuen Synthese von Kunst, Wissenschaft und Technik.

Im normalen Leben sind sie strikt getrennt, und manchen gelten sie gar als feindliche Brüder: hier die Wissenschaft und Technik, dort die Kunst. Das war nicht immer so. Leonardo da Vinci hat die drei problemlos miteinander verbunden. Es wäre ihm sogar widersinnig erschienen, sie zu trennen. Für ihn bildeten Technik, Wissenschaft und Kunst eine Einheit.

Diese Einheit wollen heute manche Techniker, Wissenschaftler und Künstler neu verwirklichen, und dabei berufen sie sich auf Leonardo. Die Mittel, mit denen sie die neue Einheit anstreben, sind die neuen Technologien: der Computer, die Elektronik, die Optronik. Und ihr Mekka haben Leonardos Jünger auch schon: Cambridge.

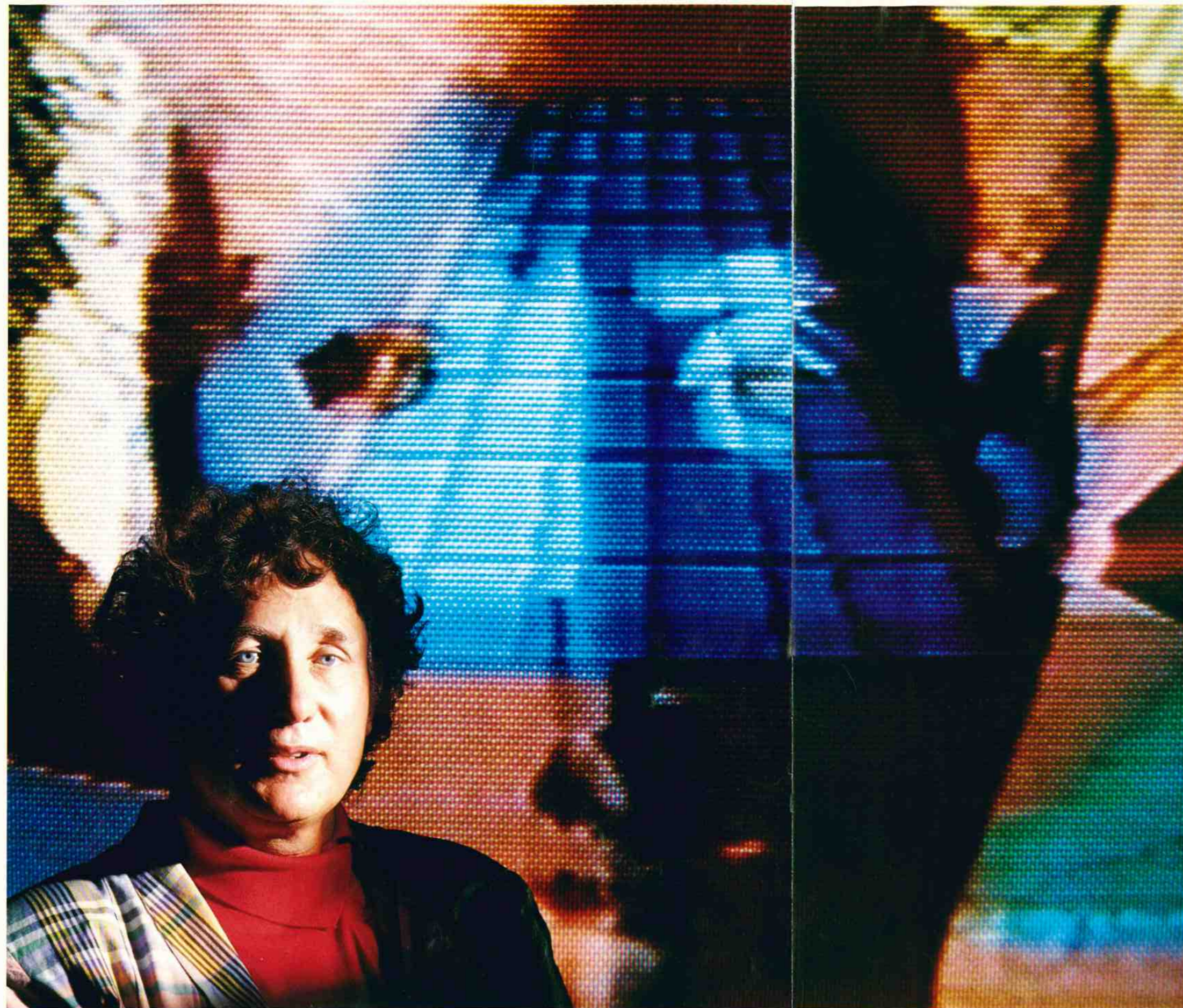
Dort steht das Massachusetts Institute of Technology (MIT), und darin gibt es zwei Abteilungen, an denen Künstler und Wissenschaftler die Möglichkeiten ausloten, welche die neuen Technologien bieten. Die eine Abteilung ist das Media Lab, die andere das Center for Advanced Visual Studies.

Das Media Lab ist erst drei Jahre alt. Hier suchen die Angestellten nach den verschiedensten Möglichkeiten, um Grafiken, Bilder und Bewegungen auf den Bildschirm zu bringen, zu speichern und zu drucken. Das Center for Advanced Visual Studies existiert schon seit 1968. Dort produzieren die Beschäftigten Kunst mit technischen Mitteln und Technik mit künstlerischen Mitteln.

Am Media Lab wird anwendungsorientierte Auftragsforschung betrieben. Dabei geht es um Laser und Hologramme, um Bild- und Spracherkennung, um die Zeitung der Zukunft, den Mediaeinsatz in der Schule.

Interaktive Bildschirme sind zur Zeit das Schwerpunktthema des Media Labs. Sie reagieren auf Berührung bestimmter Matscheibenbereiche. Ein Team untersucht eine Art individueller Tagesschau von morgen. Wer bestimmte Schlagzeilen auf dem Bildschirm mit dem Finger berührt, bekommt weitere Informationen zu diesem Thema – sei es als Text oder als Film. Darüber hinaus weist das System auf Literatur zu dem Thema hin und antwortet auf ganz konkrete Fragen, beispielsweise: »Was wurde über das Thema gestern gemeldet?«

Ähnlich arbeitet eine Art interaktives Schulfunkprogramm, das seine Dramaturgie den Wünschen des Betrach-



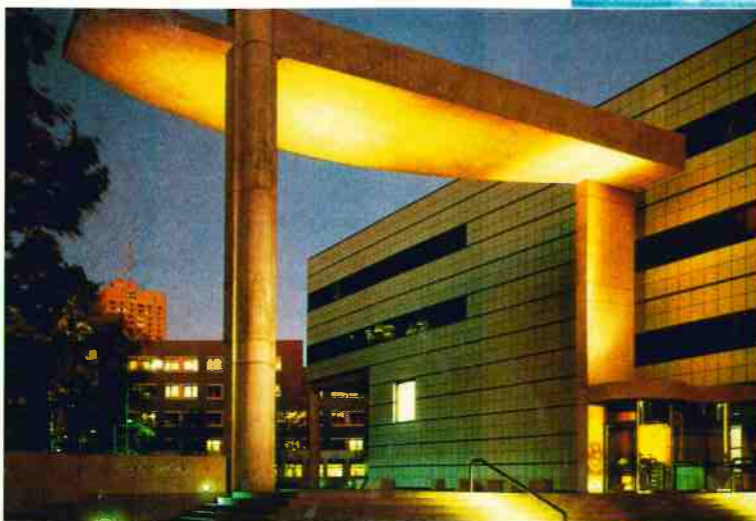
Neue Wege der Kunst: Der Medienkünstler Jürgen Claus vor einer seiner Videoarbeiten



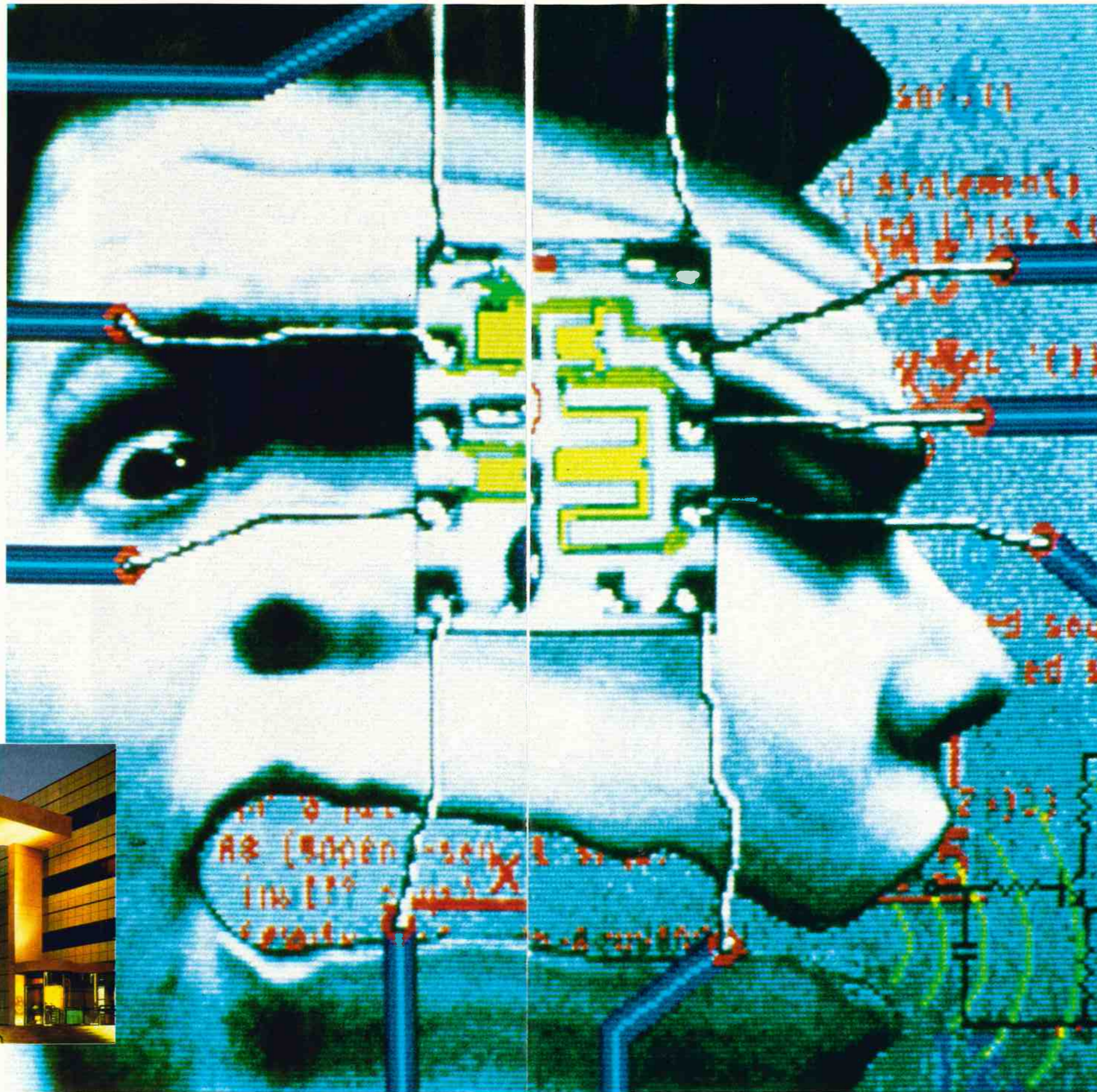
Raum der unbegrenzten Möglichkeiten: Die Multimediahalle »Cube« am Media Lab



140 Arbeitsplätze: Eingangszone des Media Lab mit Ballon aus der »Vivarium«-Abteilung



1985 eröffnet: Das Media Lab auf dem Gelände des Massachusetts Institute of Technology



Digitalisiert: Computergrafik des Rocksängers Peter Gabriel

ters anpaßt. Die Folge der Filmszenen wählt dieser nach seinen Bedürfnissen aus. Sicherlich wird es auch bald Abenteuer- oder Krimivideos nach dieser Interaktionstechnik geben, so daß der Benutzer bestimmen kann, wie die Geschichte weitergeht.

140 Personen arbeiten unter Leitung von Nicholas P. Negroponte im Media Lab, 65 davon als graduierte Studenten, die hier ihr Diplom in »Media Arts and Sciences« machen wollen. Zu den Forschungsleitern gehören Seymour A. Papert – er erfand die Teenager-Programmiersprache Logo – und Marvin Minsky, einer der Pioniere der Künstlichen Intelligenz.

Jedes Projekt kann eine eindrucksvolle Liste von Sponsoren aufweisen. Da sind nicht nur die Großen aus dem Medienbereich, da sind auch Computerhersteller wie Apple und IBM und immer wieder das Pentagon, weil das Militär an jeder Art von Kommunikationstechnik interessiert ist.

Sieben Millionen Dollar kommen als Jahresbudget für die elf Abteilungen zusammen. Nicht nur aus den USA fließt das Geld, japanische Konzerne beteiligen sich ebenfalls und – als einzige deutsche Firma – die Siemens-Tochter Hell, ein Druckunternehmen, das mit der Vermarktung des »Hell-Schreibers« als Telexalternative begann.

Allein die IBM zahlte vergangenes Jahr eine Million Dollar für Forschung im Bereich elektronisches Drucken. Doch die Motive des Computerkonzerns sind nicht nur unmittelbar anwendungsorientiert. Den Marketingstrategen der IBM ist sehr an einer »Humanisierung der Geräte« gelegen, weshalb sie an allem Gefallen finden, was Computer und Elektronik den Menschen näherbringt, sei es spielerisch, sei es künstlerisch. Auf diese Weise soll die Angst vor der Technik abgebaut werden.

Die Zukunft, da sind sich die Media-Lab-Leute sicher, wird noch viel stärker visuell geprägt sein als heute. »Wir werden uns verstärkt vom Text auf Bilder zubewegen«, meint Tim Brown, der für das Lab die Öffentlichkeitsarbeit macht und die Sponsoren wirbt: »Alles, was wir heute mit Text machen, werden wir mit Bild machen können.« Deshalb bekommt die neueste Lab-Gruppe, die Vision Science Group, auch fast eine Million Dollar im Jahr.

Im benachbarten Center for Advanced Visual Studies steht das Licht im Mittelpunkt, und zwar in allen, sei-



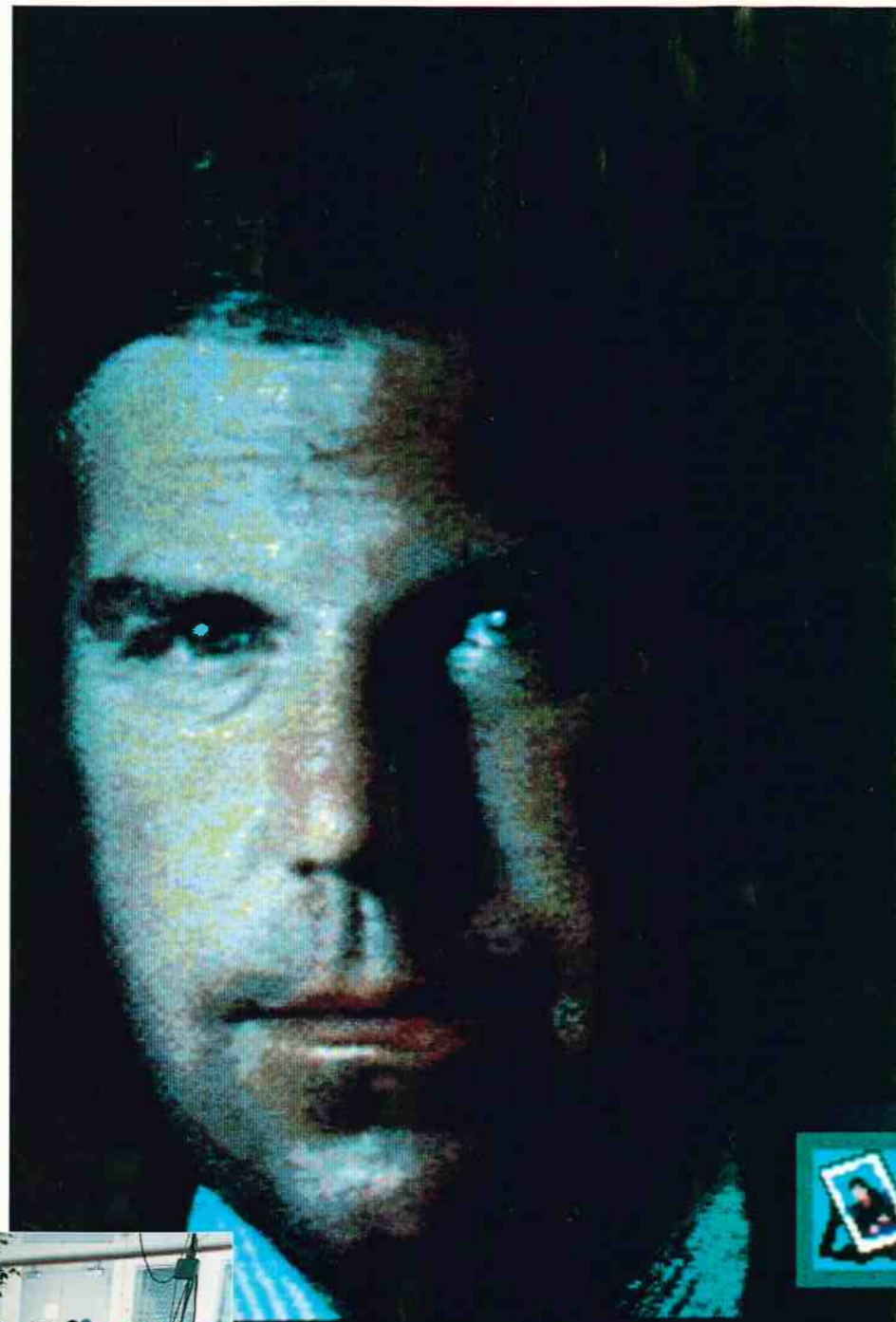
Meilenstein einer neuen Technologie: Standbild aus der Bildplatte »Aspen Movie Map«



Fernbedienung via Handschuh: MIT-Professor und Nouvelle-Art-Schöpfer Marvin Minsky



Synthese von Kunst und High-Tech: Der Visual Language Workshop am Media Lab



Grafik à la carte: Media-Lab-Direktor Nicholas Negroponte mit elektronischem Bildarchiv



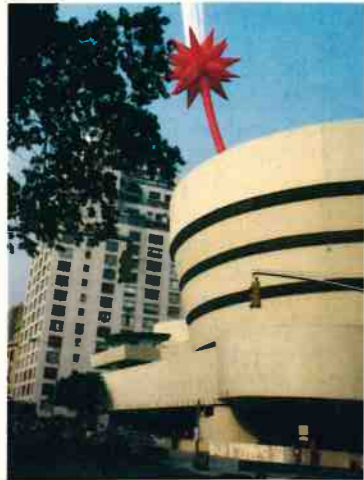
nen Erscheinungsformen: als natürliches Licht, künstliches Licht, Laser, Hologramm und als kinetisches Objekt. Außerdem widmet man sich dort der Konstruktion öffentlichkeitswirksamer Großprojekte.

Letzteres ist hauptsächlich die Idee eines Deutschen. Der Zero-Künstler Otto Piene war, als er 1974 die Leitung des Centers übernahm, maßgeblicher Initiator dieser Großprojekte. 1977 organisierte er auf der documenta 6 in Kassel einen »Centerbeam«, eine 40 Meter lange Installation aus elektronischen und natürlichen Objekten. 22 Künstler sowie zehn Wissenschaftler und Ingenieure waren daran beteiligt. Seine fünfzehnjährige Tätigkeit als Center-Leiter bewertet Piene heute: »Wir haben uns eine Position erarbeitet, in der wir neben künstlerischer Tradition auch die neuen Medien kritisch sehen und einordnen, einen poetischen Humanismus praktizieren, den wir für die Zukunft als Notwendigkeit ansehen.«

Weltweite Bestätigung holte sich Piene mit internationalen Großprojekten, so den »Sky-Art-Konferenzen« 1982 zur »ars electronica« in Linz und ein Jahr später in München. Reimar Lüst, damaliger Präsident der Max-Planck-Gesellschaft zur Förderung der Wissenschaften e.V., eröffnete die Münchner Konferenz mit dem Bekenntnis, daß »wissenschaftliche Arbeit sehr viel gemeinsam hat mit künstlerischer Tätigkeit«, und daß »es schließlich in der Wissenschaft wie in der Kunst auf die vielversprechenden Talente ankommt, die zu finden und zu fördern eine besondere Herausforderung unserer Zeit ist.«

Am MIT selbst wird dies derzeit nicht von allen so gesehen. »Der politische und wirtschaftliche Reaganismus«, klagt der deutsche Fellow Jürgen Claus, »sah und sieht lieber Anwendungen, unmittelbare Umsetzung der Forschung in lizenzierbare Praxis.« Der Etat des Centers ist dementsprechend knapp. Claus: »Wir arbeiten – eine hier typische Situation – bei Nacht, um die Kosten niedrig zu halten.«

Der Geist, der an diesem Ort herrscht, erinnert stark an die europäische Bauhaus-Philosophie der zwanziger Jahre. Und das ist kein Zufall: Gründer des Centers ist Gyorgy Kepes, der seit den späten dreißiger Jahren eng mit dem emigrierten Laszlo Moholy-Nagy, einem der Bauhaus-Meister, zusammengearbeitet hatte. Kepes rannte



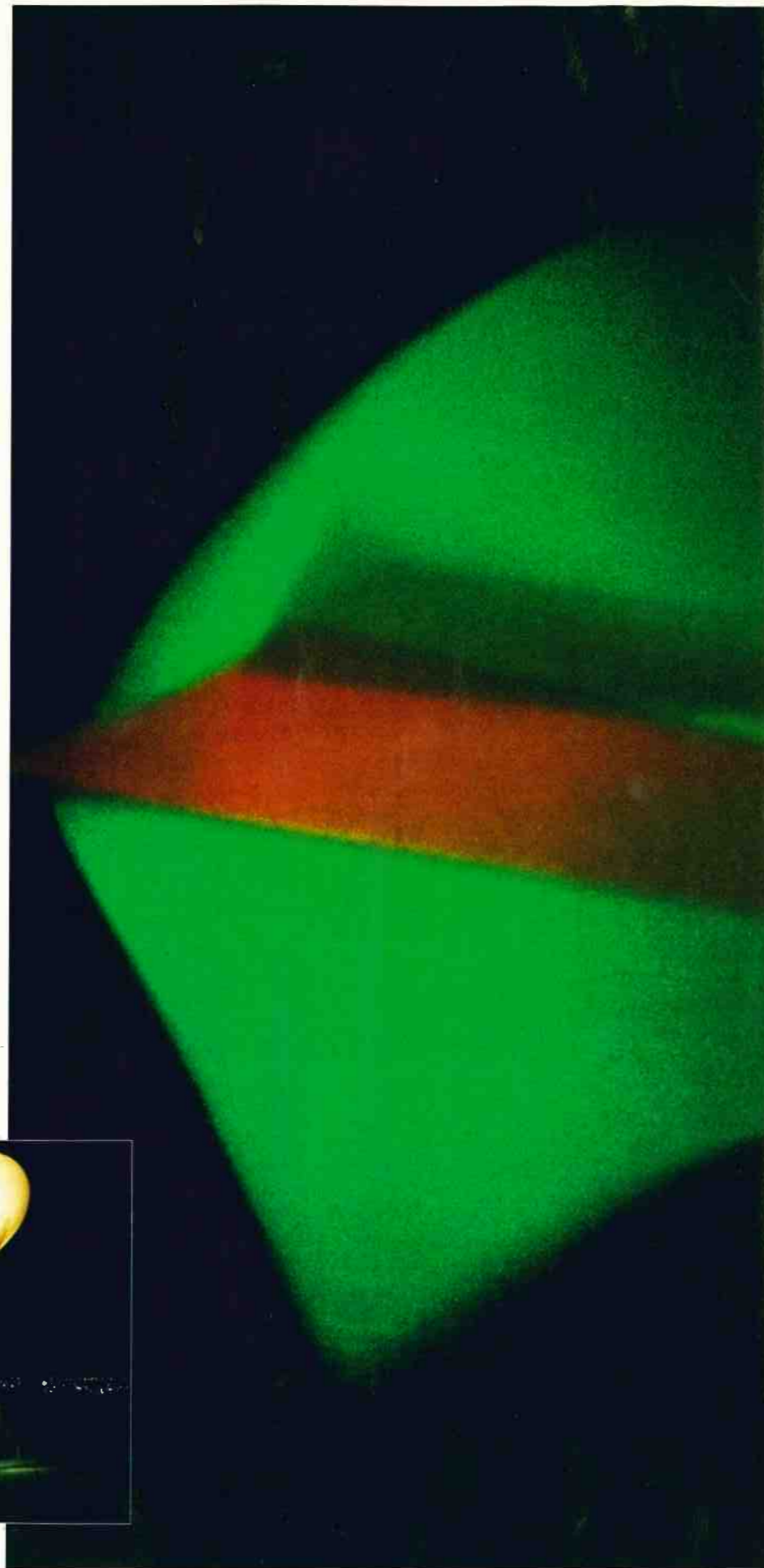
Sky Art von Otto Piene, Direktor des Center for Advanced Visual Studies: Visionen vom Dach des New Yorker Guggenheim Museums



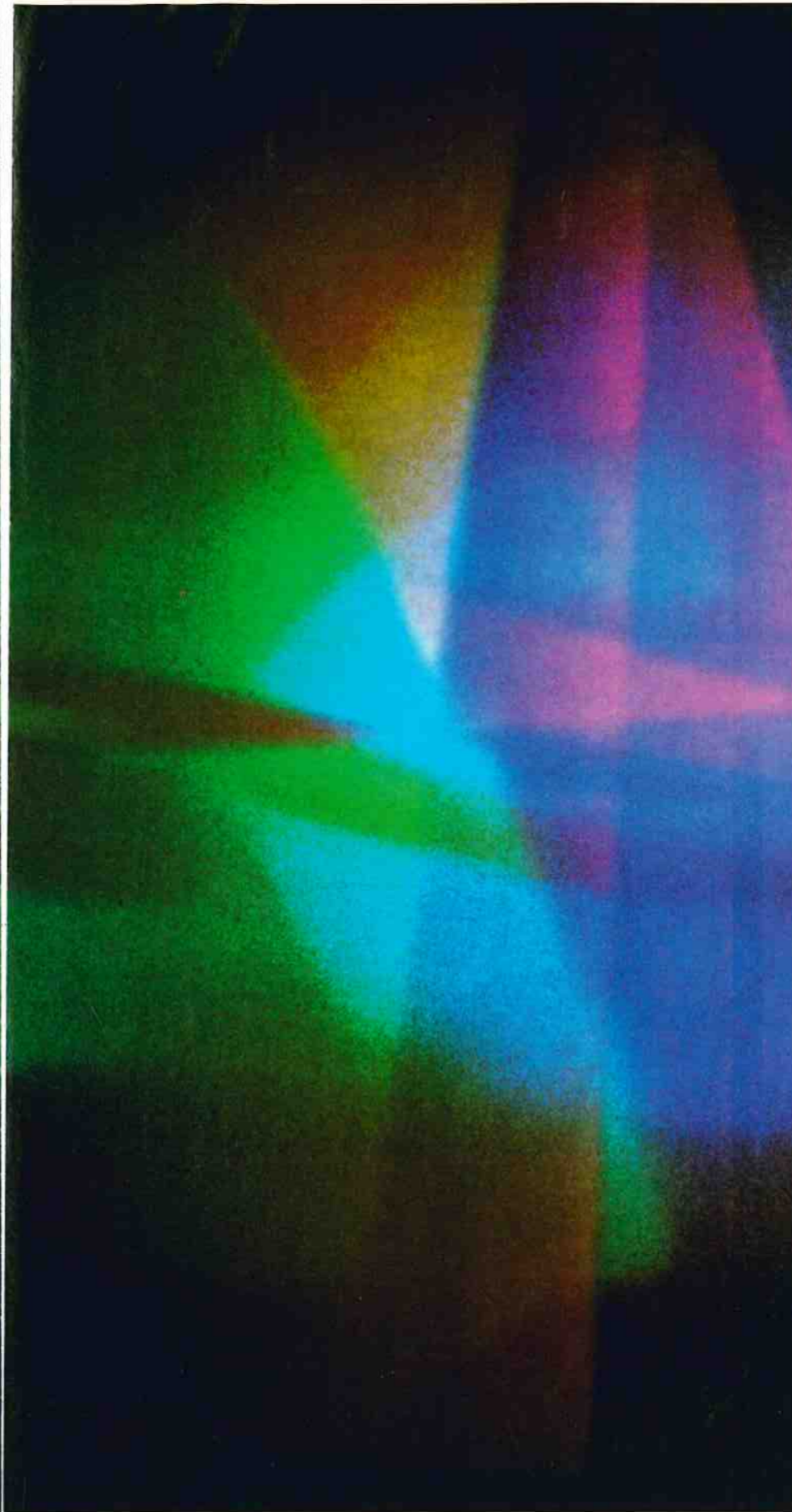
Anwendungsorientierte Auftragsforschung: Laserprojektionen von Otto Piene und Paul Earls



Aufblasbar: Projekt Aeolus – Ballonkunst von Vera Simons aus Albuquerque



Vom Computer erzeugt: Laser-Hologramm im Center for Advanced Visual Studies



von Dieter Jung

beim MIT offene Türen ein, als er die Gründung des Centers vorschlug. Beim MIT bemühte man sich bereits seit den fünfziger Jahren, auch die Künste als notwendigen Teil der Erziehung von Wissenschaftlern und Technikern einzubeziehen, weshalb die Center-Gründung in das neue Selbstverständnis des MIT paßte.

Der Gründer, Kepes, resümiert die Neo-Bauhaus-Philosophie so: »Die Welt läßt sich nicht in zwei unterschiedliche Territorien abgrenzen – wissenschaftliche Erkenntnis hier und künstlerisch, praktische Vision da.« Vielmehr existierten beide »innerhalb der gemeinsamen Struktur von Werten, Beweggründen und Kommunikationen. Kunst und Wissenschaft ergänzen sich – zusammen bilden sie den Horizont kreativen geistigen Lebens«.

Kepes holte sich Künstler aus aller Welt, die er als sogenannte »Fellows« nach Cambridge, Massachusetts, einlud – 150 waren seitdem dort tätig. Einer von ihnen ist Jürgen Claus, der seit Ende der sechziger Jahre zwischen Cambridge und München, hier lehrt er an der Akademie für Bildende Künste, hin- und herpendelt. Sein Hauptinteresse gilt den – wie er sie nennt – Solarenergie-Skulpturen, die er in computergenerierte Videos umsetzt.

Solche Konzepte eines Elektronischen Bauhauses, wie sie in den beiden MIT-Instituten verwirklicht sind, wünscht sich Claus auch für die Bundesrepublik. Der Wunsch könnte gleich zweimal in Erfüllung gehen: Die Stadt Köln plant einen MediaPark, die Stadt Karlsruhe ein Zentrum für Kunst- und Medientechnologie.

Der Kölner Rat und sein Oberstadtdirektor Kurt Rossa möchten die Domstadt als Medienmetropole profilieren und haben für das MediaPark-Projekt einen stillgelegten Güterbahnhof von der Bundesbahn erworben. Ein Architektenwettbewerb sollte die geeignete Gestaltung bringen, jetzt werden Firmen eingeladen, sich in den Park einzukaufen.

Das Karlsruher Projekt wird vom Kulturreferat der Stadt betrieben und ist ebenfalls auf einem ehemaligen Bundesbahngelände geplant. Baubeginn wird voraussichtlich 1990 sein.

Diesen Neugründungen möchte der Medienkünstler Claus »Mut wünschen«; er zitiert dazu Alan Kay, einen leitenden Media-Lab-Forscher: »Der beste Weg, die Zukunft vorherzusagen, ist der, sie zu erfinden.«