

VERA MOLNAR | MACHINE IMAGINAIRE

Einzelausstellung

28. Januar - 01. April 2023

Das berühmte Konzept der "Machine Imaginaire", sinngemäß des imaginierten Computers von Vera Molnar aus den 1960er Jahren ermöglicht einen Zugang zu ihrem gesamten Werk, bestehend aus Zeichnungen, Gemälden, Collagen und später auch vielen Computerzeichnungen oder Drucken. Grundlage war immer ihre Vision, ihr Konzept, welches sie oft in Serien weiter entwickelte. Am Anfang stellte sie sich den Computer nur vor, ab 1968 ermöglichte er ihr eine wichtige Erweiterung ihres Schaffens. Vera Molnar ist bereits als wichtige Pionierin in die Geschichte der digitalen Kunst eingegangen. Sie jedoch auf dieses Werkzeug, den Computer, zu reduzieren, würde ihrem Werk von über 70 Jahren nicht gerecht werden.

Vera Molnar feierte im Januar ihren 99. Geburtstag und wir nehmen dies zum Anlass, einen Einblick in ihr Schaffen neben den Plotterzeichnungen zu geben, die über Jahrzehnte ihr Schaffen mit geprägt haben. DAM Projects zeigt Beispiele verschiedener Werkphasen mit Zeichnungen über Collagen zu Mischtechniken und Gemälden, als auch Computerarbeiten der letzten 40 Jahre.

Die Kunsthistorikerin Zsofi Valyi-Nagy, die ihr Lebenswerk umfangreich erforschte, schrieb dazu:

"Vertraute Betrachter werden Molnars Bildsprache wiedererkennen: ihre geometrischen Formen, ihre Variationen eines Themas und ihre minimalistischen Linien, die, ob von Hand oder mit einem Plotter gezeichnet, unverkennbar die ihren sind. In ihrer Künstlererklärung für die Berliner Ausstellung 1981 schrieb Molnar, dass sie geometrische Formen nicht deshalb verwendet, weil sie sie schöner oder "besser" findet als andere Formen, sondern weil sie sich subjektiven Interpretationen widersetzen. Aus praktischer Sicht sind sie auch leichter zu beschreiben und zu manipulieren. In der Tat waren in den frühen Vektorgrafiksystemen Kreise, Quadrate und Linien die einfachsten Formen, die man mit einem Computer "zeichnen" konnte."

Ein Fehler im System: Vera Molnars experimentelle Computergrafik

Als Paul Klee schrieb "Kunst ist ein Fehler im System", ahnte er sicher nicht, welche Resonanz diese Aussage bei den frühen Computerkünstlern finden würde. Vera Molnar wählte dieses Zitat, um ihre erste Einzelausstellung in West-Berlin im März 1981 zu begleiten, die von Herbert W. Franke an der Freien Universität, Universitätsklinikum Steglitz, im Rahmen einer Ausstellungsreihe zur Computergrafik organisiert wurde. Im Zusammenhang mit der Informatik wurde Fehler zum Begriff für Fehler, die, wie jeder Programmierer weiß, viel häufiger auftreten als Erfolge. Kunst ist ein Fehler im System. Was hat Molnar damit gemeint? Ein Fehler ist kein schwerwiegender Fehler oder großes Versagen, sondern eher eine kleine Störung, eine leichte Abweichung von der Norm oder dem Erwarteten. Er erregt unsere Aufmerksamkeit, lässt uns innehalten und hinschauen. Genau das tun auch die Bilder von Vera Molnar. Sie laden uns ein, innezuhalten, nachzudenken und zu überdenken.

Machine Imaginaire bietet anlässlich ihres 99. Geburtstags einen ersten Blick auf wenig bekannte Papierarbeiten aus dem Atelier der Künstlerin in Paris. Der vertraute Betrachter wird Molnars Bildsprache wiedererkennen: ihre geometrischen Formen, ihre Variationen eines Themas und ihre minimalistischen Linien, die, ob von Hand oder mit einem Plotter gezeichnet, unverkennbar ihre Handschrift tragen. In ihrer Künstlererklärung für die Berliner Ausstellung 1981 schrieb Molnar, dass sie geometrische Formen nicht deshalb verwendet, weil sie sie schöner oder "besser" findet als andere Formen, sondern weil sie sich subjektiven Interpretationen widersetzen. Aus praktischer Sicht sind sie auch leichter zu beschreiben und zu manipulieren. In der Tat waren in den frühen Vektorgrafiksystemen Kreise, Quadrate und Linien die einfachsten Formen, die man mit einem Computer "zeichnen" konnte.

Es gab noch einen weiteren Grund für die Verwendung geometrischer Formen, den Molnar nicht ausdrücklich erwähnt: ihre Verwendung in Studien zur Wahrnehmungspsychologie. Molnar interessierte sich nicht nur für die Verwendung von Computern zur Erstellung von Bildern. Sie interessierte sich auch für den Prozess des Bildermachens. Für sie ging es bei der Arbeit mit dem Computer auch um ästhetische Experimente: Sie wollte untersuchen, welche Rolle die ästhetische Präferenz im kreativen Prozess spielt. Mit anderen Worten: Welche Aspekte des Kunstschaffens sind grundlegend menschlich? Welche Schritte können nicht von einem Computer oder einem Algorithmus übernommen werden? Zu diesem Zweck musste sie eine wissenschaftliche Methode anwenden. Sie manipulierte jeweils nur eine Variable und nutzte den Computerbildschirm, um ihre Reaktionen auf jeweils eine kleine Änderung zu untersuchen. Nach mehreren Iterationen kam sie schließlich zu einer Komposition, die "richtig" aussah. Sie nannte dies "ein gestalthaftes Ereignis", in Anspielung auf die Theorie der visuellen Wahrnehmung aus dem frühen zwanzigsten Jahrhundert, die Künstler noch lange nach ihrer wissenschaftlichen Widerlegung beeinflusste. Man könnte sagen, dass das Auffinden dieses ästhetischen "Ereignisses" wie die Entdeckung eines Fehlers im System war.

Molnar hat immer in Serien gearbeitet, aber sie schreibt, dass nicht jedes aufeinander folgende Bild einer Serie ein Kunstwerk ist; sie sind "nichts als Etappen, Vorschläge, die man vergleichen muss". Sie bearbeitet die Serien, indem sie Bilder verwirft und neu anordnet, um eine Abfolge zu schaffen, die nicht unbedingt mit der Reihenfolge übereinstimmt, in der sie sie gemacht hat. Beim Betrachten ihrer seriellen Arbeiten, wie Mont St. Victoire in der Ausstellung, sind auch wir eingeladen, an unserem eigenen Vergleichsprozess teilzunehmen: zwischen den Bildern, zwischen den Wiederholungen,

hin und her zu gehen, um nach kleinen Unterschieden und den Auswirkungen zu suchen, die diese Veränderungen auf uns als Betrachter haben.

Während Molnar in den 1970er und 1980er Jahren Fortran und BASIC lernte, um ihre eigenen Computerprogramme zu schreiben, galt ihr Interesse stets mehr den Parametern als dem Programm. Ihre Zusammenarbeit mit technologisch versierteren Assistenten und Partnern, von Pierre Braun bis Erwin Steller, hat Kritiker dazu veranlasst, ihre Rolle als "wahre" Pionierin der algorithmischen Kunst in Frage zu stellen. Und doch ist es gerade ihr Engagement für die menschliche Intervention in die Computertechnik, für das Herumbasteln an den Parametern und den Ergebnissen eines Programms, das für jüngere Generationen von generativen Künstlern so einflussreich war. Während sie daran arbeiten, ein Gleichgewicht zwischen dem Programm und ihrer eigenen Hand, zwischen künstlicher Intelligenz und ihrem eigenen subjektiven Input herzustellen, fragen sie weiterhin: Was ist das grundlegend Menschliche an der Kreativität?

Zsofi Valyi-Nagy, Januar 2022