

DAS COMPUTERINFORMATIONSSYSTEM DER GEMÄLDEGALERIE (BIGG) ANHAND AUSGEWÄHLTER BEISPIELE

Prof. Dr. Arthur Engelbert
Martin Mißfeldt

mib GmbH
Chausseestr. 123
10115 Berlin
Tel.: 030-2826650, Fax: 030-2826183
e-mail: mib@contrib.de
internet: <http://www.is.in-berlin.de/~mib/>

Das Team des Medieninstituts/mib GmbH hat sich ganz allgemein zur Aufgabe gestellt, kulturelle Inhalte und technologische Kompetenz aufeinander zu beziehen. Mit dieser über Jahre hinweg praktisch und theoretisch erfüllten Zielsetzung hat sich eine unternehmerische, prozeßorientierte Betriebsform herausgebildet. Zuerst war es die kommunikative, dann die unternehmerische Phase, an die sich eine dritte anschließt, die das kritische Potential einsetzt. Getragen wird diese Betriebsform von einer teamübergreifenden Zweckgemeinschaft. Ergebnisse dieser Zusammenarbeit sind Multimedia-Anwendungen, die einfach zu bedienen und inhaltlich strukturiert sind. Die Produktionen vermitteln aber nur einen Ausschnitt der Fähigkeiten und Interessen der in dieser Zweckgemeinschaft Verbundenen. Zur Zeit entstehen zunehmend freie künstlerische Arbeiten.

In der Ausstellung stellt die mit anhand von drei Beispielen ihre Arbeitsweise vor.

1. „Schneller Sehen“

Eine Animation über Mark Tanseys Ölbild „The Innocent Eye Test“ (1981)

Konzept und Realisation: Martin Mißfeldt 1994

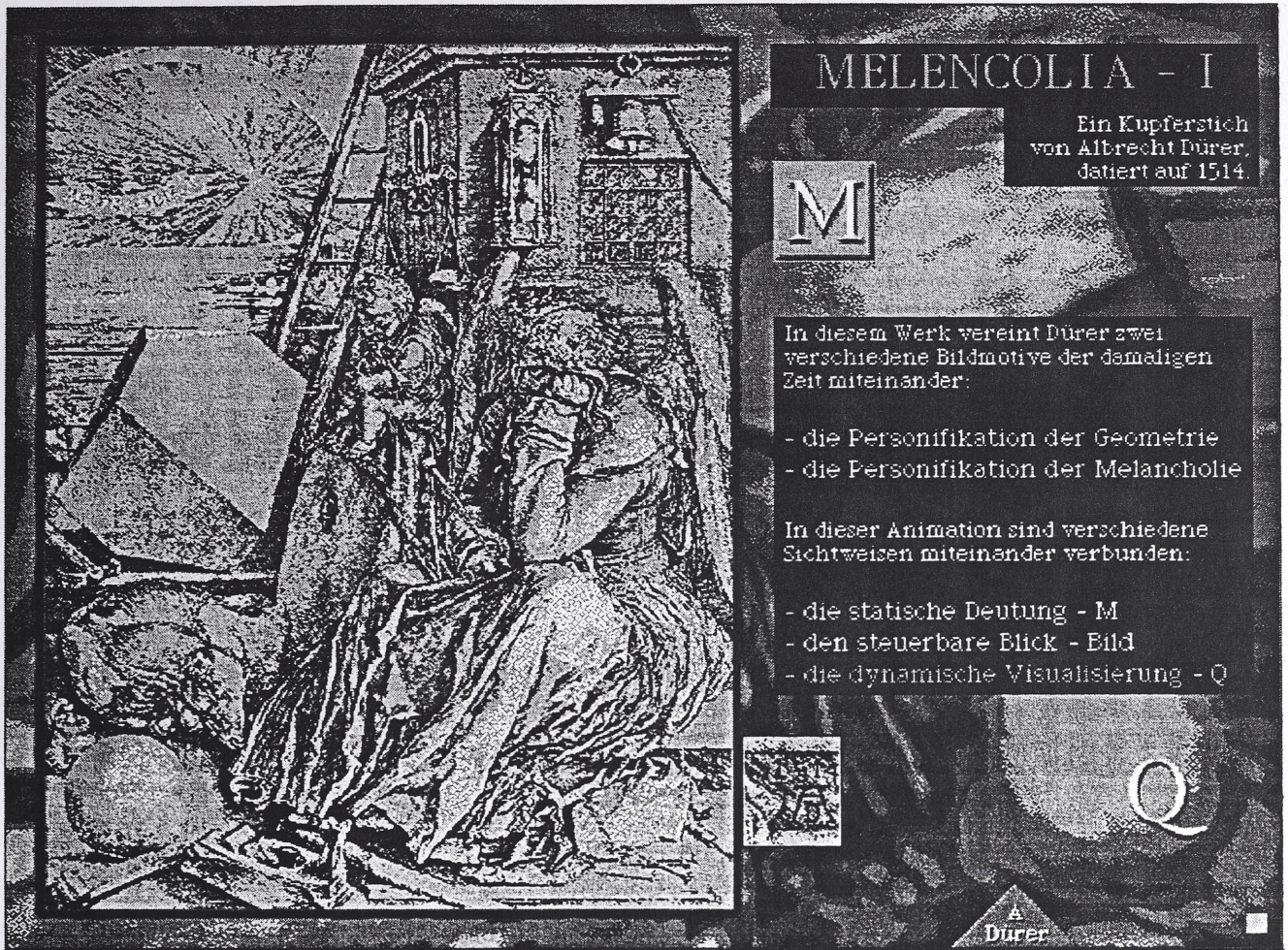


Tansey's Bild kritisiert auf humoristische Weise das kunsttheoretische Dogma der 50er und 60er Jahre, nach dem das Sehen unschuldig sei und das Auge mehr sieht als das, was zu sehen ist. Er beschreibt in seinem Bild einen scheinbar historisch realen, wichtigen Versuch, bei dem, in einem Museum, vor einer Kuh das überaus realistische Gemälde „Der junge Bulle“ (1647) von Paulus Potter enthüllt wird. Die anwesenden Kunsttheoretiker, Wissenschaftler und Ärzte warten nun gespannt auf Reaktionen der Kuh...

Die Animation über dieses Werk problematisiert dieses Thema mit den Mitteln des Mediums Computer. Inwieweit läßt sich Tanseys These vom erkennenden, wissenden, weitersehenden Auge vor einer nicht statischen und unvorhersehbaren Arbeit aufrechterhalten? Das „steuerbare Chaos“ der Animation, bestehend aus nicht berechenbarer Information, kann nicht gelesen, sondern nur gesehen werden.

2. Melencolia I von Dürer

Konzept und Realisation: Martin Mißfeldt 1996



Die Grundfrage in diesem bekannten Blatt ist bis heute aktuell: Wie begründet der Künstler seine Arbeit? Gegenüber sich selbst? Gegenüber der Gesellschaft? Gegenüber der (künstlerischen) Tradition? Gegenüber den Anforderungen, die die Gegenwart oder gar die Zukunft stellt?

Neben den interpretatorischen Gesichtspunkten und der Rezeptionsgeschichte von Melancholia I ist es die künstlerische Selbstbefragung, die beispielhaft auf das Bild vom Künstler bis in unsere Zeit wirkt und die auch den Ausschlag für die Auseinandersetzung mit diesem Kupferstich von Dürer gab. Vereinfacht gesagt ist das künstlerische Vertrauen auf Wissen keine ungebrochene Macht mehr, denn man kann an Wissen weder glauben noch zweifeln. Melancholia I erscheint uns zwar rätselhaft, aber sie grübelt nicht. Ins Grübeln kommt heute eher der Künstler, der nach seiner Rolle fragt, die technischen und technologischen Möglichkeiten dabei ins Auge faßt und sich bei aller Bejahung zurückhält. Er hält Abstand von dem Versprechen, daß er einlösen könnte, würde er auf Versprechen, die auch immer sich selbst verratende Versprecher sind, hören. Der sich heute selbst befragende Künstler übt Distanz in der Beherrschung der Technik, die er anwendet, im Know How der Programme, die er benutzt und in den Anleitungen der Tradition, die er vorfindet. Kurz: Man muß sich Melancholia II humorvoller denken.

3. Das Computerinformationssystem der Gemäldegalerie BIGG

Eine interaktive Besucherinformation zum Sammlungsschwerpunkt Altniederländische Malerei

Konzept und Realisation: mib GmbH 1997



Screenshot aus der Werkanalyse zu Pieter Brueghels Bild „Die niederländischen Sprichwörter“ von 1559.

Im neuen Domizil der Berliner Gemäldegalerie Alter Meister (Eröffnung Frühsommer 1998) werden Museums-besucher die Möglichkeit haben, sich am Computer umfassend über Inhalte und Kontext einzelner Werke der Sammlung zu informieren. Zunächst ist das Informationssystem auf den Sammlungsschwerpunkt „Altniederländische Malerei“ beschränkt. Es bietet kunst- und kulturhistorische Daten zu den Altniederländern sowie Querverweise in andere Epochen der Malerei an. Den Kernpunkt bilden jedoch zehn exemplarisch ausgewählte Werke des Sammlungsschwerpunkts: sie werden in sog. Werkanalysen detailliert vorgestellt. Der Benutzer ist aufgefordert, diese Werke auf interaktive, spielerische Weise für sich erforschen.