



Time Codes

Digitale Erinnerung und anonyme Leidenschaft



Prof. em. Werner Kroener

Wie das Kunstprojekt „Time Codes“ antike Skulpturen mit digitaler Malerei in Beziehung setzt und damit die Vision des Kulturphilosophen Jean Gebser, dargelegt in seinem Werk „Ursprung und Gegenwart“¹, zur Erscheinung bringt.

In der Münchner Glyptothek, einer Sammlung herausragender Kunstwerke der griechischen und römischen Antike, baut das Kunstprojekt „Time Codes“ Brücken zwischen antiken und zeitgenössischen Vorstellungs- und Darstellungswelten, indem klassische Skulpturen und digitale Malerei in einem Räume und Zeiten überspannenden Arrangement auf Augenhöhe zueinander in Beziehung gesetzt werden. Die künstlerischen Dialoge der 30 Stationen sind zugleich Ausgangspunkt weiterer multi- und transmedialer Inszenierungen über weiträumige Kulturepochen von archaischer Zeit über griechische Klassik, Hellenismus, römischer Kaiserzeit und Spätantike² bis in unsere Tage. Es entstehen kreative assoziative Wahrnehmungs- und Erfahrungsräume, in denen Ursprüngliches und Gewordenes, Vergangenes und Gegenwärtiges simultan in Erscheinung treten.

¹ siehe auch Zöllner D. „Ursprung und Gegenwart – Ein kulturphilosophischer Exkurs zur Geschichte des Bewusstseins“ in diesem Band

² Skulpturen aus archaischer Zeit (6. Jh. v. Chr.), griechischer Klassik (5./4. Jh. v. Chr.), Hellenismus (3.–1. Jh. v. Chr.) sowie römischer Kaiserzeit und Spätantike (1.–5. Jh. n. Chr.)

* Paul Claudel in: Herr lehre uns beten (veröffentl. 1955) über seine Schwester Camille Claudel und ihr Werk „Perseus 1902“, das diese mit dem Hammer zerschlug. Aus Anee Delbee, „Der Kuss“. Kunst und Leben von Camille Claudel. München, 1985, zit. nach Kroener W., „Time Codes“. Die Macht der Schönheit. München, 2017

*„Auf der Suche nach jener vergessenen Schwester,
unserer Seele, die wir im Stich gelassen haben,
wann eigentlich?
Was ist seitdem aus ihr geworden? ...“*

*Paul Claudel**



„Artemis Braschi“, Ausstellung Time Codes
Bild: Werner Kroener

Prof. em. Werner Kroener

Künstler und Professor für Kreativität und Didaktik schöpferischer Prozesse mit Schwerpunkt Gestaltung und Entwurfsprozesse, Hochschul-Didaktik der Naturästhetik, Hochschule München

Werner Kroener ist Künstler. Bereits 1973 beschäftigte er sich in einer ersten Arbeit „Phantasie wird Praxis“ mit Methoden der Förderung von Kreativität. 1986 erhielt er eine Professur für seine Studien zur Lehrbarkeit von Kreativität und Didaktik schöpferischer Prozesse und war von 1987 bis 2009 Professor für Kunsttheorie, Visuelle Kommunikation und Bildsprache an der Hochschule München sowie 2010/2011 an der Media Hochschule München. Schwerpunkte seiner Hochschularbeit waren neben der Kreativitätsforschung die Entwicklung einer Naturästhetik und ökologischen Gestaltungslehre. Seit 1990 führt er Kreativitätstrainings für Unternehmen der Wirtschaft und Hochschulinstitute durch, hält Vorträge über Kreativität, aktuelle Kunst und kulturpolitische Themen und ist als freischaffender Künstler tätig. Seine Multi-Media-Projekte, Rauminstallationen, interaktiven Kunstobjekte und Arbeiten aus der Malerei wurden in zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen gezeigt und befinden sich in öffentlichem Besitz. Werner Kroener lebt und arbeitet in Türkenfeld bei München.

„Knabe mit der Siegerbinde“

Screenshot aus Morphing Film zur Ausstellung Time Codes

Bild: Werner Kroener

Locken, Lippen, das archaische Lächeln, ein Rippenbogen, ein vollendet geformter Fuß – wir erliegen ihr nach wie vor, der bis heute ungebrochenen Schönheit der Skulpturen in der Antikensammlung der Münchener Glyptothek, auch wenn viele von ihnen nur noch als Fragmente erhalten sind und ihnen Nasen, Hände oder sogar die Köpfe fehlen. Der Künstler Werner Kroener setzt sich mit dem Werkzyklus **Time Codes** in Beziehung zu Skulpturen antiker Bildhauer, indem er eigene Malerei-Adaptionen in gleicher Größe neben den Originalen präsentiert. Der experimentelle Zugang zu Kunstformen der Antike mit einer komplexen digitalen Arbeits- und Darstellungsweise erzeugt ein Spannungsfeld der Differenz von Malerei und Bildhauerei in dem sich über weite Zeiträume ein Dialog zwischen Geschichte und moderner Gesellschaft entfaltet. Ideen, Gestalten, Ereignisse, Mythen und Kunst der griechischen und römischen Antike werden mit den ästhetischen Mitteln und Möglichkeiten virtueller Bildsprachlichkeit in die Gegenwart katapultiert und erfahren in der Gegenüberstellung eine aktualisierte lebendige Rezeption. Werner Kroeners farbige Spiegelungen so berühmter Plastiken wie der des Apoll von Tenea oder der Aphrodite von Knidos, aber auch anmutiger namenloser Jünglinge oder des „Schwänzchen haschenden Satyrs“ laden dazu ein, durch einen Wechsel der Perspektiven dem antiken Weltbild mit modernem Lebensgefühl näherzukommen.



Kreativität und die „Arationalität“ des Bilderlesens

Es ist die Eigenart der Assoziation, des **Wilden Denkens**, der sprunghaften unwillkürlichen Gedankenprozesse, die als Erkenntnis-Methode die Ursprungstheorien der Kreativität kennzeichnet. Dieser kreative Prozess des Assoziierens als wichtigste Funktion jeder Bildlesekunst ist das leitende Prinzip der verschiedenartigen Werkzyklen **Time Codes**. Die folgenden Ausführungen konzentrieren sich auf die Inszenierung im ältesten Münchner Museum, der Glyptothek und entwerfen davon ausgehend weitere Serien der Erfahrbarkeit. **Visual History** wird in der Gegenüberstellung von antiken Kunstwerken mit Assoziationen aktueller Bildsprachen, moderner Stil-Idioms und medialer Atmosphären entschlüsselt.

Time Codes versteht sich als ein Werk, das durch Bildsprachen und Bildrezeption dem Rezipienten das Erlebnis und die persönliche Erfahrung von Kreativität vermittelt. Dieses Prinzip erinnert durch das Denken in Bildern und die Verknüpfung und Vernetzung von Vorstellungen an Jean Gebser's Begriff der **Arationalität**, den er als das Kennzeichen einer beginnenden kulturellen Entwicklung hin zur zukünftigen integralen Bewusstseinsstufe sieht.³

Das Symposiumsthema „**Vom Werden – Entwicklungsdynamik in Natur und Gesellschaft**“ erhält hier am Beispiel von Kunstwerken einen Kommentar zu dem vom Kulturphilosophen Gebser euphemistisch angesagten Epochenwandel, der heute sehr ambivalent, politisch brisant und bisweilen als schmerzhafter Verlust von Traditionen empfunden werden könnte.

Nicht nur eine neue Künstlerrolle, ein neuer Werkbegriff, eine andere Ausstellungspraxis sowie ein neues Betrachterverhalten, sondern auch das zunehmend verbreitete Denken in Bildern durch die digitale Bildproduktion und Bilderflut des **Iconic Turn** belegen diesen Wandel. In der Folge entwickelt sich eine vergesellschaftete Kreativität als Kreativitäts-Sucht in einem zuweilen befremdlich anmutenden Innovations-Imperativ. Das

rasante Modernisierungstempo der Kommunikationstechnologien in Kombination mit den Neurowissenschaften bewirkt einen eklatanten Modernisierungsdruck, der gesellschaftlich auch als Modernisierungsschock wahrgenommen wird.

Die Kunstentwicklung beschreibt metaphorisch diese Zukunft: **Der Künstler** erscheint nicht länger als die gewohnte und lieb gewonnene individualistische Sonderbegabung, sondern als dienstleistender Arrangeur. **Das Werk** erscheint ohne Autor. **Die Ausstellung** wird medial entgrenzt als Szenografie. **Der Betrachter** will mit außergewöhnlicher Emotionalität vorrangig sich selbst im kreativen Prozess erleben und beobachten.

1 Malerei als visueller Journalismus

*„Meine Malerei im Werkzyklus **Time Codes** verstehe ich als visuelle Erzählung oder dramatische Berichterstattung über Bilder, von denen im kollektiven Gedächtnis bereits eine Vorstellung besteht. Wenn der Kniefall Willy Brandts in Warschau, der Sprung des Volkspolizisten über den Stacheldraht oder Obama und Merkel in Elmau durch Malerei wiederholt werden, dann verfestigen sich Pressefotos zu Ikonen.“*

Ikonen zeigen mehr, als zu sehen ist, mit einer kultisch anmutenden Wirkmächtigkeit. *„In meinen Paraphrasen von Bildern entstehen nach Art der Literatur Erzählformen der Malerei oder Ikonen der Gegenwart gleichsam als Malerei-Essays, Malerei-Novellen, -Glossen, -Satiren. Ich untersuche Bilder mit malerischen Stilmitteln in verschiedenen Modi der Malerei. In der Nacherzählung durch Malerei sehe ich eine entscheidende Erweiterung der Erkenntnispotenziale, die sowohl durch die Inkubationsphase im kreativen Prozess der Kreativitätstheorie⁴ wie auch in der Hirnforschung und Neurobiologie im Hemisphären-Modell der funktionalen Aufgabenteilung des Gehirns belegt werden.“⁵*

2 Malerei-Inszenierung als „Visual History“

Seit 2010 entstand die dreiteilige Werkserie **Time Codes**, deren erster Teil als Malerei-Chronik die täglichen Titelfotos einer großen Tageszeitung über zwei Jahre dokumentierte.⁶ Die Grundidee folgt der **Visual History**, die Bilder sowohl als Quellen wie auch als eigenständige Gegenstände der historischen Forschung betrachtet.⁷ Sowohl die Visualität von Geschichte wie auch die Historizität des Visuellen gehören unterdessen schon deshalb zur Historiographie, weil die Dominanz der Bildkommunikation universell geworden ist und diese im **Iconic Turn** mit wissenschaftlicher Rationalität erfasst wird.⁸ Diese Malerei in Kombination mit einer neuen Ausstellungspraxis wird zum integralen Bestandteil von Erinnerungskultur und wirkt im Sinne Gebasers Vorstellung eines integralen Bewusstseins.

In den klassizistischen Hallen des Münchner Antikenmuseums Glyptothek erscheinen die Werke des **Time Codes** Zyklus zusammen mit den griechisch-römischen Skulpturen in einer großzügigen minimalistischen Ästhetik der meditativen Stille und Konzentration. Eine weitere Ausstellung dieses Zyklus zeigt sich in der Gestimmtheit eines furiosen Parcours durch historisches Bewusstsein als ganzheitlich medialer Erlebnisprozess. Beide Ausstellungen verknüpfen Ursprung und Gegenwart geradezu physisch erlebbar und synoptisch in einem Blick.

In der Glyptothek entstehen Brücken zwischen zentralen Themen der Antike und der Bildsprache des aktuellen Zeitgeistes. Die Bilder der **Time Codes** Werkserie werden als Abbilder einzelner Skulpturen und als Funktion im Raum so platziert, dass ein Gleichklang der Wirkungen antiker und moderner Werke in einer einheitlichen Atmosphäre der Synopse von Skulptur und Bild entsteht. Der Betrachter sieht gleichzeitig die griechische Skulptur vor dem illuminierten Abbild an der Wand als schattenhafte Paraphrase oder visuelles Reenactment. Die Wirkung wird vertieft und ergänzt durch weitere mediale Impulse der künstlerischen Installation.



„Medusa“

Bild: Werner Kroener

- 3 Gebser, J. Ursprung und Gegenwart. 3 Bände. dtv, München, 1973
- 4 Kubie, E. Die neurotische Deformation des schöpferischen Prozesses. Rowohlt. Reinbek, 1966
- 5 Sperry, Roger W. Naturwissenschaft und Wertentscheidung. Piper. München, 1988
- 6 Kroener, W. Time Codes. Die Macht der Bilder. Mittelrhein-Museum Koblenz, 2015
- 7 Paul, Gerhard. Von der historischen Bildkunde zur Visual History. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2006
- 8 Maar, C. & Burda, H. Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder. DuMont, Köln, 2004



„Apoll von Tenea“ (l.)

„Diadumenos-Torso des Polyklet“ (m.)

„Aphrodite von Knidos“ (r.)

Ausstellung Time Codes

Bilder: Werner Kroener

9 Anwendungssoftware für iOS und Android im Google App-Store

10 Zur Lippe, R. Sinnenbewusstsein. Grundlagen einer anthropologischen Ästhetik. Rowohlt Verlag, 1996

11 Bertron, A., Schwarz, U. & Frey, C. Projektfeld Ausstellung. Birkhäuser. Basel, 2012

Hinter der **Medusa** des Phidias, dem **Diadumenos**-Torso des Polyklet und der **Aphrodite** des Praxiteles des 6./5. Jahrhundert v. Chr. erscheinen sie in visuellem Idiom moderner Bildsprache und aktueller Bildcodes noch einmal: reanimiert, revitalisiert oder wie durch einen visuellen Dialekt mit einer bildlichen Umgangssprache nacherzählt. Ein Verfahren, das mit der Transkription in der Musik, der Improvisation über ein Thema oder auf sinnlicher Ebene dem Echo und dem Schatten vergleichbar ist.

Mit einer Simultaneität der Sinne durch Film, Musik, Tanz, Literatur und Algorithmen wird eine schicksalhaft aktuelle Wiederkehr in einem inhaltlichen und gestalterischen Spannungsbogen geschaffen. Eine interaktive App⁹ verknüpft schließlich Literatur, Musik und sich wandelnde Bilderscheitungen in zu einer Art Gesamtkunstwerk, das die Ausstellung in der Glyptothek mit den technischen Möglichkeiten des Mediums spielend an jeden Ort der Welt transportiert.

In einer weiteren Inszenierung andernorts eröffnen transparente Bilder, Spiegelräume, Projektionen und Hologramme, variabel akustisch aktivierte Zonen, Hell/Dunkel-Prozesse und interaktive Methoden virtuelle Räume mit der Intention, mit mentalen Innenwelten zu korrespondieren. Ein Experiment soll im Verhältnis zu Jean Gebsters **Integralem Bewusstsein** stehen: zusätzliches Ziel der **Time Codes** wird sein, Algorithmen als Assoziationslieferanten und Kreativpartner einzusetzen. Mit Big Data ist der Zugriff auf Datenbanken möglich, in denen die digitalisierten Bestände der Museen unserer Welt verfügbar sind, so dass die eigenen Assoziationen durch Assoziationen des Rechners ergänzt und relativiert werden könnten. Es entstünde ein digitaler Dialog mit einem fiktiven Kreativitätspartner, der **künstliche** Assoziationen beisteuerte. Beispielsweise würde digitale Bilderkennung einem Besucher zu seinem Selfie-Bildnis ein ähnliches römisches Porträt aus beliebigen Museumsbeständen dieser Welt zeigen. Der Deutungshintergrund des historischen Werkes bezöge sich damit auf den Betrachter persönlich.

3 Die Szenografie der **Time Codes** als Wanderung in psychische Innenwelten und das Ziel der Immersion

Eine weitere Inszenierung der **Time Codes** legt eine zeitgenössische Erfahrungsschicht über antike Exponate und führt zu Verwunderung über die eigene Wahrnehmung und zur möglicherweise überraschenden Begegnung mit dem **Sinnenbewusstsein**.¹⁰ Atmosphären und Stimmungen, Paradoxien und Analogien, Assoziationen und Anspielungen zielen auf einen Zustand der Immersion, der als Eintauchen in eine andere Welt empfunden werden kann. Dem Betrachter erschließen sich weite Freiheitsräume, deren Grundlage im assoziativen bildnerischen Denken besteht. Das Kunstwerk ist eine komplexe Erzählung nach der Idee eines begehbaren Bühnenbildes mit HighTech Requisiten. Ein poetisch komponiertes Drehbuch bildet einen atmosphärischen und narrativen Spannungsbogen, dem man folgen möchte in der Hoffnung, die erahnten Legenden weiter zu treiben und sich selbst in ihnen wieder zu finden. In originellen Rhythmuswechseln, visueller Rhetorik und dramatischen Wendungen wird die Ausstellung zu einer Partitur, deren Notation der Betrachter kontinuierlich selbst mitgestaltet. Mehrere Erzählstränge überlagern sich in dynamischen Legenden, inhaltliche Beziehungen kreuzen formale Entsprechungen, Themenräume korrespondieren mit Blickachsen, visuelle Leitfiguren und Idioms zielen auf Erwartungshaltungen und provozieren einen inneren Dialog des Besuchers, der im Sinne des Konzepts eine **Wanderung in psychische Innenwelten** anregen könnte.¹¹

Das rätselhafte archaische Lächeln und die statische Bewegtheit des **Apoll von Tenea** (550 v. Chr.) kehren im entsprechenden Phänomen des Körperscanner/Röntgenbilds wieder und der raue steinerne Körper eines archaischen Löwen erscheint als Luftbild einer Mittelmeer-Insel. Zusammen bilden sie das extreme Gegensatzpaar pastoser Ölmalerei und ätherischer Transparenz malerischer Lasurtechnik. **Der sterbende Krieger** wirkt in serieller Rasterung eines Staccato sichtbarer Pixel. Die erotische Präsenz der vitalen Zauberin **Medusa** mit ihrem



„Artemis Braschi“

Bild: Werner Kroener

*Eine geblättere Spange verschloss das Gewand ihr zuoberst,
schlicht war ihr Haar zum Knoten gefasst,
dem Einz'gen; es klang ihr
links an die Schulter gehängt, der elfenbeinerne Köcher,
ihrer Geschosse Verwahrer, auch trug den Bogen die Linke.
Dies die Erscheinung der Jungfrau.
Ihr Antlitz könntest mit Recht du
knabenhaft nennen, du nennst es mädchenhaft,
wäre sie ein Knabe.*

Ovid, aus den „Metamorphosen“ (1–8 n. Chr.) 8, 318 ff
in Publius Ovidius Naso, „Metamorphosen“.
Opus in 15 Büchern, Stuttgart, 1980



Die Giebelskulpturen des Tempels von Ägina

Ägina ist eine griechische Insel im Westen der Ägäis, die in der archaischen Zeit des 7. und 6. Jahrhunderts vor Christus ihre höchste wirtschaftliche und politische Blüte erreichte. Um 510 vor Christus wurde der Göttin Aphaia ein neuer Tempel gebaut, dessen marmorner Skulpturenschmuck beider Giebelgruppen trojanische Kriege darstellt. Deren Gestaltung umfasst zwei wichtige Stilphasen der griechischen Kunst: Der zuerst gestaltete Westgiebel ist noch spätarchaisch, der zehn bis 20 Jahre später gestaltete Ostgiebel ist frühklassisch. Nirgends sonst wird dieser einschneidendste Epochenwechsel der antiken Kunstgeschichte so anschaulich dokumentiert wie hier. Das macht die Ägineten zum wohl bedeutendsten erhaltenen Monument der griechischen Kunst.

Quelle: Glyptothek München



Die moderne visuelle Nacherzählung des Kampfes um Troja reduziert den Krieg auf drei Elemente: das emotionale diagonale Rot kennzeichnet den Giebel des Ägina Tempels, vor dem nur noch zwei sterbende Krieger die Göttin Athena flankieren, ausgeführt in der digitalen Maschinen-Textur einer kalten technoiden Malerei.

Bild: Werner Kroener

bannenden Blick und des **lasziven Satyr** spielen mit den Farben Rot und Grün das Gender-Thema männlich/weiblich vor, das in der Sichtachse durch vier Räume mit **Artemis als Kindfrau** und der **Apotheose des Apoll** als männliche Hybris wiederkehrt. Körperbewusstsein und das Fragment Torso oder Sieg, Kampf und Tod, die Realpolitik und römische Ordnung, Model und Venus, Transparenz und Nacktheit. Der antike Humor mit Pan und Satyr als Pop-Ikone Michael Jackson...

Die Vorstellung eines Denkens in bildbasierten Assoziationen verbindet die Ausstellungskonzeption der **Time Codes** nicht nur mit dem Denken Jean Gebser's, sondern auch mit der Grundidee der Kreativität.¹² Das laterale Denken oder divergente Denken beruht auf der freien Assoziation. Es ist als nicht lineares Denken oder Querdenken bekannt und wird in den Kreativitätstechniken angewandt.¹³

Das **laterale Denken** ist durch einen Ästhetisierungsprozess der Gesellschaft zu einem Phänomen des Epochenwandels geworden. Die mediale Welt kommuniziert in der Sprache der Bilder. Der Tsunami der Bilder verwandelt die alte diskursive Kommunikation in eine neuartige revolutionäre Bildersprache mit nicht-rationalem Charakter, der deutliche Beziehungen zum Begriff der **Arationalität** in den Thesen Jean Gebser's hat. Gebser bewertet einen radikalen Kulturwandel als eine Mutation des Geistigen in ein **integrales Bewusstsein**.¹⁴

4 Jean Gebser und die Zukunft des Bewusstseins

Die Bedeutung des Kulturphänomenologen Jean Gebser liegt in seiner Rolle als kultureller Visionär, dessen durchaus optimistische Vorstellung eines Epochenwandels zu einer integralen geistigen Stufe des Bewusstseins in den Phänomenen des hektischen Modernisierungstempo allerdings eher als beängstigend wahrgenommen wird.

Jean Gebser spricht in seinem zentralen Werk „Ursprung und Gegenwart“ vom Übergang in eine fünfte **integrale Bewusstseinsebene**. Was Gebser hellseht in den 50er Jahren des

20. Jahrhunderts als eine Mutation des Geistigen beschrieb und als einen Übergang vom rational mentalen Bewusstsein ins integrale Bewusstsein verstand, ist heute in Verbindung mit immer neuen technologischen Möglichkeiten der Digitalisierung, der virtuellen Welten und medialen Entgrenzungen zu extremen Manifestationen eines Werdens geworden.

Die Kunst demonstriert diese Entwicklung: Digitale Darstellungstechniken erweitern das Erlebnis der Bildoberflächen mit Wirkungen, die mit physischen Darstellungsmitteln nicht möglich wären. Tatsächlich führt eine Malerei-Software erstaunliche neue ästhetische Erscheinungen vor. Technische Präsentationsformen und Kunstpraktiken im komplexen Ausstellungsstil der Szenographie führen zu interaktivem Betrachterverhalten führen und lassen den Werkbegriff im sozialen und zentrifugalen Kunstfeld erscheinen, der von einem neuen überindividuellen Künstlertyp arrangiert wird.

In den multi- und transmedial kuratierten Inszenierungen der **Time Codes** entstehen Wirkungen, die Jean Gebser's Begriffen Diaphanik und Transparenz, Entmaterialisierung und Entkörperlichung entsprechen. *„Gerade in dieser Körperlosigkeit und Immaterialität der virtuellen Gemälde liegt der Reiz überraschender Verfremdung, ja des Befremdlichen. Zumal auch die Subjektivität und leibliche Unmittelbarkeit, die sich in expressiven malerischen Gesten stets manifestiert, im krassen fast schmerzhaften Widerspruch steht zur aseptischen Unpersönlichkeit aller digitalen Bilddarstellung... geheimnisvoll schimmernde Erscheinungen... etwas leicht Geisterhaftes... in schwebender Ungreifbarkeit... Schattenwesen aus dem Gigabyte-Hades...“*¹⁵

Gebser's Begriffe von Simultaneität, von Transparenz und der aperspektivischen Seh- und Darstellungsweise werden in Simultaneffekten, der mehrfachen Blickpunkte und verschiedenen Blickachsen deutlich. Er beschreibt diese Wirkung an Profil-en-Face Darstellungen in Werken von Picasso und des Kubisten Juan Gris.¹⁶ Die **Time Codes** sind auch ein Versuch,

- 12 Kunze, R. Kreativität. Untersuchungen zu einem problematischen Konzept. Goldmann, München, 1972
- 13 De Bono, E. Laterales Denken. Rowohlt, Reinbek, 1978
- 14 Gebser, J. a. a. O.
- 15 Altmann, A. Bunte Gespenster. Münchner Merkur, Rezension vom 18.12.2016
- 16 Gebser, J. a. a. O. S. 629, dort zitiert Fritz Novotny, Cezanne und das Ende der wissenschaftlichen Perspektive. Wien, 1938. S. 102



Screenshots aus Morphing Film
zur Ausstellung Time Codes v.l.n.r.:
„Archaischer Löwe“
„Artemis Braschi“
„Barberischer Faun“
„Barberischer Faun 2“
„Panther vom Grab der Minesarete“
„Venus“

Bilder: Werner Kroener

Gebser's „Einbruch der Zeit in die Malerei“¹⁷, zu entsprechen durch strukturelle Offenheit und formal wie inhaltlich aperspektivische Sicht. Jean Gebser bezeichnet diese „zeitfrei erfahrbare Qualität ganzheitlich realisierter Gegenwart“ als Achronon und wertet sie als die Überwindung (Entprojizierung) des mentalen Verhaftetseins an Raum und Zeit. Im Video-projekt zu den **Time Codes** mischen sich Bilder der Skulpturen und Malereiversionen in gleitenden Verwandlungen.

In einer musikalischen Choreographie von Malerei entstehen mit dem Stilmittel des Morphing verschmelzende Bilderreihen. „Morphing“ ist eine mediale Transformation und geisterhafte Verwandlungsweise, die erst durch moderne Medientechnik realisierbar wurde. Als Hologramm schweben Werke dreidimensional und zugleich substanzlos in in medusenhafter Anmutung ungreifbarer und rätselhaft realistischer Weise frei im Raum: Antike Skulpturen verwandeln sich stufenlos über verschiedene malerische Versionen und verschwimmen wieder ins Original. Jean Gebser konnte nicht ahnen, wie deutlich die digitale moderne Kunst seine Vorstellungen demonstrieren würde. Seine Zukunftsszenario der Mutation des Geistigen ist dem aktuellen gesellschaftlichen Wandel des **Kreativitäts-dispositiv** verwandt. Das meint „eine individuelle und

gesellschaftliche Orientierung am Kreativen, die Wunsch und Zwang zugleich ist.“¹⁸

„Vom Werden“ als einem revolutionären Wandel kündigt die rasante Entwicklung der Kommunikationswissenschaften und der Ästhetisierung der Gesellschaft zu einer Dominanz der Bilder, die durch die digitalen Technologien der Medien erst möglich wurden. Werden ist Verwandlung: die gewohnte individuelle und genialische Künstlerrolle und der entsprechende auratische Ausstellungstyp der bürgerlichen Epoche entschwindet. Der Betrachter will nicht mehr devot und bewundernd vor dem Künstler-Werk stehen, vergleichbar mit der „Audienz beim Fürsten“¹⁹, sondern den eigenen Wahrnehmungsprozess erleben.

Bereits kurz nach Jean Gebser's Tod wird die Kreativitätsforschung zu einem modischen Forschungs-Hype. Richard Florida beschreibt in „The Rise of the Creative Class“²⁰ einen kulturellen Epochenwandel, der eine universale Ausbreitung des Kreativitätskonzepts bedeutet und mit der implizierten arationalen Substanz des Lateralen Denkens im schöpferischen Prozess durchaus an Gebser's integrales Bewusstsein erinnert. Hier wird dem verbreiteten Idealtypus rationalen Handelns der

17 Gebser, J. a.a.O. Die vierte Dimension S. 456 ff.

18 Reckwitz, A. Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Suhrkamp, Berlin, 2012

19 Ullrich, W. Tiefer hängen. Über den Umgang mit der Kunst. Wagenbach, Berlin, 2003

20 Florida, R. The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Every Day Life. London, 2002

21 Reckwitz, A. a. a. O., S. 26

22 Reckwitz, A. a. a. O., S. 90 ff

23 Gebser, J. a. a. O., S. 685



Welterfahrungsmodus des selbstreferentiellen Lebens in den ästhetischen Praktiken gegenübergestellt.²¹ Wie Entgrenzung der Kunstpraktiken als *zentrifugale Kunst*²² und Grenzdestabilisierung zu einer Ästhetisierung der Gesellschaft und einem kreativen Imperativ der permanenten Innovation in den Creative Industries führen, dies ist mit der Definition des sogenannten *Kreativitätsdispositivs* gemeint.

Mit der Mutation zum integralen Bewusstsein wird das Kreativitätssyndrom vergesellschaftet zu *Creative Industries* und zu einer Gesellschaft mit einem Innovations-Imperativ. Diese Rolle der Kreativität wie auch die Rolle der Digitalisierung hat Jean Gebser nicht ahnen können. Es ist kennzeichnend für seine Zeit, dass Rahmenbedingungen der Politik und die Entwicklungsdynamik der Technologien in seinen Betrachtungen kaum Beachtung fanden. Skeptisch erwähnte er damals den Computer als ein lediglich quantifizierendes Werkzeug.²³ Umso bemerkenswerter erscheint es, dass der Visionär Gebser mit seiner Vorstellung eines integralen Bewusstseins die Zukunft des Bewusstseins in einer transmedial und global vernetzten Gesellschaft antizipierte.

*„Das Leben ist zum Tode nicht erkoren,
zum Schlafe nicht der Gott, der uns entflammt,
zum Joch ist nicht der Herrliche geboren,
der Genius, der aus dem Äther stammt;
er kommt herab, er taucht sich, wie zum Bade,
in des Jahrhunderts Strom, und glücklich raubt
auf eine Zeit den Schwimmer die Najade,
doch hebt er heitrer bald sein leuchtend Haupt.“*

Friedrich Hölderlin, vierte Strophe des Gedichts

„Der Jüngling an den klugen Ratgeber“

Neufassung von 1797 in: ders., Gedichte. Suhrkamp, Berlin, 1943