

EINLEITUNG

Von Martin Warnke

Dieses Heft der *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* trägt einer Zäsur Rechnung, die durch die Erfindung und die Durchsetzung der elektronischen Digitaltechnik in die Welt kam. Der Einschnitt ist auch ein ästhetischer, denn es geht bei und mit ihm um das Prozessieren von Zeichen, um das Wissen, das Denken, um das Wahrnehmen, um das Geistige insgesamt, das zuvor als eine exklusiv menschliche Angelegenheit galt.

Historische Verortungen

Welche Bringschuld eine solche Entwicklung der Tradition des Denkens auferlegt, wenn Letztere bislang die Tiefe der Zäsur unterschätzt hatte, beschreibt *Hans Ulrich Gumbrecht* im ersten Text der Sequenz. Weder einer Technikeuphorie noch einem Kulturpessimismus das Wort redend, fordert er die Geisteswissenschaften dazu heraus, mit ihren eigenen Mitteln und auf eine ihr selbst angemessene Weise, auf ihrem Niveau und auf ihrem Felde das Digitale zu bearbeiten. Auf welche Schwierigkeiten ein solches Unterfangen dabei allerdings stieße, leitet *Claus Pias* aus der Grundfigur der Kybernetik her, die er als ursächlich für die technische Zäsur und die epistemologischen Verunsicherungen plausibel macht. Kausalität wird durch Feedback ersetzt, die klassische Struktur von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft durch einen Überschuss an Gegenwart. Modern kann man daher nicht mehr sein. Und eine Möglichkeit mag die Besinnung auf vormoderne Erkenntnisfiguren sein. Oder für manche Zeitgenossen, die nicht mehr an die Kraft ihrer Wissenschaft zur Reflexion und Dekonstruktion glauben, die Verdrängung im Witz. So jedenfalls *Wolfgang Hagen*, der im Nihilartikel über einen angeblichen antiken Redner-Laptop die Rückzugsfigur am Werke sieht, die antike Funktion der Rhetorik – die Überzeugung von der Wahrheit – und damit das Urbild aller Wissenschaft überhaupt in der Gegenwart des Digitalen aufzulösen, die nurmehr die Gängigkeit glaubwürdiger Wahrscheinlichkeit fordere. Geboten wäre also, den Duktus der ursprünglichen Rhetorik neu zu verstehen und in die Zeit der algorithmischen Wissensprozessierung zu tragen.

Die Simulation des ästhetischen Urteils: Fünfzig Jahre Kunst und Computer

Die folgenden Artikel fokussieren auf die letzten fünfzig Jahre einer Kunst, an deren Produktion Computer maßgeblich beteiligt waren. Wir gehen am Ende so weit, ein Gespräch wiederzugeben, das auf einer Tagung zum Thema geführt