

Lieber Norman,

Ich hoffe, Sie werden nicht überrascht sein, dass Sie heute Abend nichts Neues über Ihre Arbeit erfahren werden. Es gibt berühmte Kollegen und Freunde, die viel besser als ich Kunsttheorien über Ihre Arbeiten entwickeln können oder geeigneter sind eine Biographie über Sie zu schreiben

Ich dagegen hätte mein Ziel heute Abend schon erreicht, wenn der eine oder andere Besucher dieser Preiszeremonie von Ihren Arbeiten selbst fasziniert würde oder sich anschließend intensiver mit der Neuen Medien Kunst beschäftigen würde.

Wir sind sehr glücklich, dass Sie heute Abend nach Berlin kommen konnten, um den d.velop digital art award entgegen zu nehmen. Der [ddaa] zeichnet Sie als einen der wichtigsten Künstler im Gebiet der digitalen Kunst für Ihr Lebenswerk aus. Obwohl dieser Preis für ein Lebenswerk vergeben wird hoffen wir alle, dass wir auch zukünftig die eine oder andere faszinierende Arbeit von Ihnen erwarten dürfen.

Persönlich habe ich Sie bisher noch nicht treffen können, was sicherlich nicht Ihr Fehler ist, denn Sie waren allgegenwärtig präsent in der Kunstszene in den letzten Jahrzehnten. Aber ich habe einige Ihrer "Maschinen" kennen gelernt! Aus allen Quellen und aus allen Berichten über persönliche Gespräche mit Ihnen gewinnt man das Gefühl, dass es immer ein nachhaltiges Erlebnis ist, mit Ihnen über Kunst und Wissenschaft, Maschinen oder Schnittstellen oder das Leben selbst zu diskutieren. Und offensichtlich macht es immer viel Spaß, gemeinsame Zeit mit Ihnen zu verbringen.

Sie werden mir zustimmen, dass alle Kandidaten bedeutende Künstler sind und einige herausragende Beiträge auf dem Gebiet der digitalen oder Neuen Medien Kunst beigesteuert haben. Aber wir mussten eine Entscheidung fällen. Nach einigen wunderbar intensiven Diskussionen waren wir am Ende einstimmig überzeugt, dass wir dieses Jahr mit Ihnen, lieber Norman White einen würdigen Preisträger gefunden haben.

Warum hat die Jury dieses Jahr entschieden Norman T. White auszuzeichnen? Die besten Antworten würden definitiv persönliche Begegnungen mit seinen Arbeiten vermitteln. Zu schade, dass wir heute Abend dazu noch keine Gelegenheit haben. Aber vielleicht bekommen Sie die Möglichkeit in der im Jahr 2009 in Bremen stattfindenden Ausstellung mit der einen oder anderen von Normans Maschinen in Dialog zu treten. Wir hoffen und wünschen uns wenigstens, dass wir Norman überreden können, diese Ausstellung zu realisieren. Denn Norman ist davon überzeugt, dass der formale Rahmen von

Ausstellungsräumen und Galerien, nun sagen wir einmal, suboptimal für das Publikum ist, das Wesen von Kunstwerken oder die wesentlichen Fragen hinter ihnen zu erfassen. Er bevorzugt die unerwarteten Begegnungen mit seinen Arbeiten in öffentlichen Räumen durch Menschen, die gerade nicht absichtlich und vorbereiteter Weise Ausstellungsräume besuchen.

Die Befreiung der Kunst von Zwängen äußerlicher und innerer Art ist eine seiner Motivationen, Kunst zu machen. Oder um Normans eigenen Text "A short autobiography and credo" („eine kurze Autobiographie und ein Credo") zu zitieren: "My projects in the last ten years have therefore included strategies to bring art to all people of a given place, especially those people who would never enter a gallery willingly. Often, the most effective way to do this is by presenting the work in non-gallery settings, anonymously, without labels or explanations. In this way, the work, itself already released from strict control, is set loose into a social situation which is further open-ended."

Nun, da wir nicht die Gelegenheit haben, seine Werke für sich selbst sprechen zu lassen, kann ich nur die theoretische Aufarbeitung wählen, um Normans Verständnis der Kunst näher zu kommen.

Obwohl man in dieser Situation versucht sein könnte, die Arbeit eines Künstlers in Schaffensphasen einzuteilen, muss man bei Norman feststellen, dass es beinahe keine abgeschlossenen Werkphasen gibt. Für ihn ist Kunst ein stetiger Prozess. Sie werden herausfinden, dass die meisten seiner Maschinen-Kunstwerke in verschiedenen Variationen existieren, die er im Laufe der Jahre um das „Wesen der Idee" ("the heart of the idea".) entwickelt hat.

Ein detaillierter Blick auf die „roten Fäden", die sich durch sein Werk ziehen und sich aus fundamentalen Fragen oder Interessen ableiten, erlaubt eine bessere Annäherung an Normans Werk.

Als erstes findet man seine eigene Definition zur Motivation, Kunst zu machen (statt z.B. Wissenschaft zu betreiben obwohl er ursprünglich Biologie studiert hat): "For me, Art comes alive only when it provides a framework for asking questions. Science provides that framework too, but 'good science' is too constrained for me. I would rather ask questions that simultaneously address a multitude of worlds... from living organisms to culture to confusion and rust. Only art can give me that generality."

Normans Weg Verständnis über die fundamentalen Prinzipien unserer Existenz zu gewinnen ("magnificently struggling toward understanding the fundamental principles of our existence") ist seine Neugier und sein spielerischer Umgang mit der Materie. Von ihm können wir lernen,

wie befriedigend es sein kann, die wesentlichen Talente der Kindheit als Künstler lebendig zu halten: sei neugierig und spiele!

So sind wir nicht erstaunt, dass Normans Arbeiten sehr oft um Fragen der menschlichen Wahrnehmung kreisen. "I found myself continually returning to studies involved with perception."

In der aktuellen Theoriediskussion hat dieses interdisziplinäre Feld zwischen Kunst und Wissenschaft die Bezeichnung "Performative Science" bekommen. Viele Forschungsgebiete und Theorien sind darin beteiligt: die neuronale Gehirnforschung genauso wie die physikalischen Theorien über fundamentale Prinzipien, die mathematische Logik genauso wie die Geometrie, die Kybernetik und die Chaostheorie nichtlinearer Systeme, und so weiter und so fort. Aber Norman hat „einfach“ und die Betonung darf auf „simpel“ liegen, Maschinen gebaut. Seine kinetisch-elektronischen Installationen generieren z.B. auf großen Arrangements von Glühbirnen dynamische Lichtmuster, die unvorhersehbares und komplexes Verhalten zeigen. Dabei basieren sie auf einfachsten Grundprinzipien vernetzter Systeme.

Theoretiker definieren diese Arbeiten als Prototypen der interaktiven Neuen Medien Kunst. Dabei wird der menschliche Beobachter Teil des Kunstwerks, weil er mit den virtuellen Zuständen der Installation interagiert. Die Zustände des Kunstwerks sind nicht mehr statische sondern dynamische Prozesse. Mithilfe multisinnlicher Schnittstellen, den berühmt berüchtigten Interfaces der interaktiven neuen Medienkunst, verschmelzen der Mensch und die Maschine zu einer neuen Einheit. Diese erlebt man als individuelle Erfahrung und als singuläre Erlebnishistorie. Norman erklärt das selbst einfach so: "I liked the fact that no photograph or video could record the full essence of the piece; one had to be present with the work to fully appreciate its behaviour."

Um ehrlich zu sein, ich könnte keine einfachere und verständlichere Definition für interaktive Neue Medien Installationen geben.

Ein zweiter roter Faden in Normans Arbeit ist sein Interesse an allen sichtbaren und unsichtbaren Kräften, die Struktur und Muster aber auch Ordnung und Unordnung aus einigen wenigen fundamentalen Prinzipien generieren: "I wanted to explore invisible forces using those same invisible forces."

Vermutlich würden die Theoretiker seinen Ansatz mit komplizierten Evolutionstheorien für Künstliche Intelligenz bzw. Künstliches Leben nachvollziehen. Natürlich kennt Norman diese Diskurse selbst sehr gut, denn er hat selbst auf einigen Konferenzen und Ausstellungen auf dem Gebiet des „Artificial Life“ teilgenommen. Zudem sind einige seiner Freunde und

Studenten intensiv an Forschungen und Entwicklungen zu diesen Themen beteiligt. Ich aber liebe Normans einfach formulierte Motivation: "I love devices with a 'life of its own'".

Lange vor der Computer Ära – am Ende der sechziger Jahre – experimentieret Norman bereits mit kinetischer Elektronik. Die Kybernetik und die nichtlinearen dynamischen Systeme der Chaos Theorie beschäftigten zu dieser Zeit die Wissenschaft. Einige von Ihnen kennen vielleicht das Game of Life, einen zellulären Automaten entwickelt von dem Britischen Mathematiker John Horton Conway im Jahre 1970. Doch bereits 1969 hat Norman seinen ersten zellulären Automaten First Tighten Up on the Drums gebaut. Er arrangierte einige hundert sehr frühe digitale integrierte Schaltkreise zu einer Maschine, die völlig autonom blitzende Lichtmuster generierte, wie man sie manchmal auf dem Boden eines Schwimmbeckens erkennen kann. Er erkannte in ihnen Ähnlichkeiten zu Wolkenmustern hinter Flugzeugfenstern oder Regentropfen, die an einer Fensterwand herunter tropfen. Wie ich schon sagte, sehr oft war Norman seiner Zeit voraus.

Seine Arbeiten First Tighten Up on the Drums (1969), Let Fly (1974) und Splish Splash 2 (1975) erzeugen komplexe Muster mit Hilfe wechselwirkender elektronischer Schaltkreise. Ganz persönlich gefällt mir Splish Splash 2. Hier handelt es sich um eine 13 Meter lange Wand aus mehreren hundert Glühbirnen, auf der Muster entstehen, wie sie zufällig auf eine glatte Wasserfläche fallende Regentropfen erzeugen. Ich habe gehört, dass diese Arbeit immer noch im Foyer der Canadian Broadcasting Corporation in Vancouver zu sehen ist. Für diejenigen unter Ihnen, die Vancouver besichtigen also ein lohnendes Ziel zur Entdeckung eines Meilensteins der Neuen Medien Kunst.

Diese Installationen zeigen alle, wie komplexe Musterbildung aus einfachen Prinzipien („simple principles“) entstehen. Sie sind weitere Beispiele für Normans Interesse, Maschinen zu gestalten, die ein Eigenleben, "a life of its own", haben.

Für mich ist Norman eine Raum-Zeit Sonde. Er testet fortwährend die Rahmenbedingungen um ihn herum, sammelt alle zugänglichen Informationen, um dann alles zu einem genialen Kunstwerk zusammen zu bauen. Mit seinen Arbeiten entwickelte sich Norman in ähnlichen Prozessen und Transformationen, wie die digitale Neue Medien Kunst selbst. Nein, um korrekt zu sein, Norman war immer an der vordersten Front der Entwicklung. Und er besitzt das kreative Talent, nicht nur die aktuellen Strömungen zu adaptieren. Er initiierte die Entwicklungen mit seinen Ideen und Arbeiten. Er spielte mit Werkzeugen und Formaten oft lange bevor andere das Feld für sich entdeckten. Und er liebt den kreativen Prozess des Spielens!

Eine von Normans Erkenntnissen, die mich als theoretischen Physiker mit Leidenschaften für die Chaostheorie aber vor allem als Direktor eines Institut für Neue Medien in Frankfurt seit nunmehr 15 Jahren besonders anspricht, ist seine besondere Enttäuschung über die so beschränkte oder einseitige Nutzung des Computers durch die Künstler der Neue Medien: "99.9% of the art-work done on computers is limited to graphics". Ich kann ihm nur zustimmen. Doch es ist nicht das graphische Potential des Computers, welches die Seele der neuen Maschine ausmacht. Die überwiegende Nutzung des Computers in der Kunst als Generator jeden Typs von hoch aufgelösten Bildern ist ein mehr als enttäuschender Missbrauch der möglichen Potentiale der Maschine. Der Computer ist nicht nur ein weiteres Werkzeug für die Kunst oder eine simple Bildergenerierungsmaschine: "Even to this day, twenty years later, very few artists have discovered that the computer is far more than a tool" sagt Norman und wieder muss ich ihm zustimmen. Die Begründung gibt er auch gleich selbst: "rarely did artists realize that a computer's unique strength is its ability to play with such existentially-crucial forces as logic, neg-entropy, probability, introspection, and paradox."

Norman versteht Computer als universale Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, die für ihn das Potential besitzen, überwältigend leistungsfähige Gehirne für Roboter zu sein. Computer limitieren nicht die Kreativität, wie manche glauben, denn ihre "functionality is open ended". Für Norman sind sie die Mittler zwischen seiner Liebe zu Maschinen und seinem Interesse, die menschliche Wahrnehmung oder das Gehirn selbst zu verstehen. Vermutlich deshalb nennt er sie lieber "fun-house mirrors".

Seine Werkgruppe Facing Out Laying Low, oder FOLL, die er bereits 1977 mit seinem ersten Motorola D-1 Computer begann, ist ein wundervolles Beispiel für Normans Denken. FOLL ist ein interaktiver Roboter. Von einem fixen Punkt aus untersucht er beständig seine Umgebung (genauer die Lichtmuster in seinem Umgebungsraum) und reagiert dann auf Aktivitäten, die er "interessant" findet, mit einer Vielzahl an akustischen Antworten. Sein Verhalten ist unvorhersagbar und somit eine singuläre Erfahrung. Theoretiker würden die FOLL Maschine als ein erstes Beispiel für das moderne Konzept des "embodiment" verstehen. Und im Übrigen, ich kann es nicht oft genug erwähnen, Kunst zu schaffen ist ein Prozess. Mittlerweile ging FOLL durch sechs größere Hardware/Software Revisionen!

Mit dem ersten Auftauchen der Telekommunikationsnetzwerke in den achtziger Jahren – aber lange vor dem Internet – realisierte Norman einige erste Telepräsenz Installationen. Hearsay (1985) war ein Telekommunikationsexperiment, das auf dem Kinderspiel basiert, bei dem eine geheime Nachricht von Person zu Person geflüstert wird bis sie wieder beim Ursprung zurück ist. Hearsay sendete eine Nachricht in 24 Stunden über ein globales Computernetzwerk um die Erde, im Groben der Sonne folgend. Jede Station übersetzte die

Nachricht und sandte sie weiter. Telephonic Arm Wrestling (1986) erlaubte es, Armdrücken mit anderen Mitspielern an anderen Orten in Echtzeit zu erleben. Viele halten diese Installation für die vielleicht wichtigste Pionierarbeit für die Kunst der Netzwerk- und Fern-Kinästhetik.

Weil Norman mit dem stärker werdenden Fokus der digitalen Kunst auf die Virtualität sehr unzufrieden war, wechselte der Handwerker der Kunstmaschinen zur richtigen Hardware: "I like the sound of gnashing gears and clanking parts!" So bekamen seine Maschinen Motoren, Getriebe und Schaltungen. Funky Isn't Junky von 1982 zum Beispiel besteht überwiegend aus Holz und seine vielleicht berühmteste Maschine The Helpless Robot (1987-96) hat eine Holzhaut und ein Skelett aus Eisen. Sie hat zwar keine Motoren oder Räder, ist aber vielleicht gerade deshalb eine von Normans genialsten Apparaten, um die verschiedenen Techniken automatisierter Wissensgenerierung zu hinterfragen. Mit synthetischer Stimme ermutigt die Maschine Besucher sie so zu bewegen wie sie es „liebt“. (Der Roboter muss von den Beobachtern herum getragen werden). Dabei versucht die Maschine menschliches Verhalten zu erfassen und vorherzusagen. Und natürlich ist auch der hilflose Roboter ein fortlaufender Prozess mit ständigen Modifikationen an Software und Hardware.

Mit dem Kooperationsprojekt Them Fuckin' Robots von 1988 startete Norman eine Reihe von öffentlichen Wettkampf- und Zerstörungsprojekten.

Bei Them Fuckin' Robots entwarfen und bauten die Künstlerin Laura Kikauka und Norman ohne sich abzusprechen jeder für sich eine elektro-mechanische Sexmaschine. Nur die Größe der wesentlichen beteiligten Organe legten sie fest.

Um sich vorzustellen, was geschah, als die beiden Maschinen coram publico aufeinander trafen, muss man einfach Normans eigene Beschreibung hören: "The male machine responds to the magnetic fields generated by the female organ, thereby increasing its rate of breathing and moving its limbs, simultaneously charging a capacitor to strobing "orgasm". The female machine, on the other hand, is a diverse assemblage including a boiling kettle, a squirting oil pump, a twitching sewing machine treadle, and huge solenoid on a fur-covered board -- all hanging from an old bedspring and energized by an electronic power sequencer." Ach wie gerne hätte ich das erlebt!

"I was discovering the beauty of wear and break-down. It was another aspect of loosening control" erklärt Norman einen ersten Grund, um die öffentlichen Roboterkämpfe zu erfinden. „Rawbotics“ und die jährlich statt findenden „Sumo Robot Challenges“ am Ontario College of Art & Design sind faszinierende Events und sie sind der reine Spaß: "One of the ways in

which my friends, my students, and I mix computer software, electronics, and mechanics -- and have fun doing it -- is building machines which bash, taunt, and insult each other". Ein zweiter Grund zur Erfindung der öffentlichen Roboter Events ist sicherlich auch Normans Überzeugung "Art functions best, and is most needed, outside of galleries and museums." Kunst sollte sich von ihrem industrialisierten Kontext befreien, wir hörten bereits davon zu Beginn.

In diesem letzten Zitat wird ein Argument erwähnt, das sicherlich nicht das unwesentlichste ist, warum Norman T. White den d.velop digital art award 2007/2008 erhalten soll. Über seine alleine schon wegweisenden Kunstwerke hinaus ist Norman einer der einflussreichsten Paten der Neuen Medien Kunst. Er verbreitete freigiebig seine Gedanken und Ideen über mehr als 25 Jahre als Lehrer an eine große Zahl Studenten. Einige von ihnen wurden selbst berühmte Künstler. Viele wurden Freunde. So ist es ein wohl bekanntes Geheimnis, dass seine jährlichen Partys in NorMill legendäre Treffen der internationalen Kunstszene sind. Ich denke mit dem Preisgeld des d.velop digital art award wird die nächste Party sicherlich ein feucht fröhliches Fest.

Congratulations, Norman!