KUNST

Farbig, Bildschirmversion (ungeeignet für Druck) (CS, Colour, Screen)
zusammengestellt am 5. Februar 2010

a) Inhaltsverzeichnis, nach Checkcheet:

1. KUNST 1
2. KUNST, MEHR DARÜBER 7
3. BÜHNENVERHALTEN 15
4. RHYTHMUS 19
5. KUNST UND KOMMUNIKATION 23
6. KUNST UND IHRE GRUNDLAGEN 27
7. DIE SCHÖNEN KÜNSTE VERSUS ILLUSTRATIONEN 29
8. EIN FACHMANN 31
9. KUNST-SERIE NR. 9 33
10. DIE FREUDE DES ERSCHAFFENS 35
11. WIE MAN KUNST „SEHEN“ SOLL 37
12. KÜNSTLERISCHE PRÄSENTATION 41
13. TIEFENPERSPEKTIVE 45
14. FARBE 47
15. KUNST UND INTEGRATION 51
16. AUSSAGE 57
17. KUNST UND AUSRÜSTUNG 59

b) Inhaltsverzeichnis, chronologisch:

1. 64-10-08 KÜNSTLERISCHE PRÄSENTATION 41
2. 65-08-30 KUNST 1
3. 73-07-29 KUNST, MEHR DARÜBER 7
4. 74-04-10 BÜHNENVERHALTEN 15
5. 74-04-25 RHYTHMUS 19
6. 77-09-26 KUNST UND KOMMUNIKATION 23
7. 79-03-04 KUNST UND IHRE GRUNDLAGEN 27
8. 79-04-15 DIE SCHÖNEN KÜNSTE VERSUS ILLUSTRATIONEN 29
9. 79-06-10 EIN FACHMANN 31
10. 80-01-12 KUNST-SERIE NR. 9 33
11. 82-08-25 DIE FREUDE DES ERSCHAFFENS 35
12. 84-02-01 WIE MAN KUNST „SEHEN“ SOLL 37
13. 84-02-25 TIEFENPERSPEKTIVE 45
14. 84-02-26 FARBE 47
15. 84-02-26 KUNST UND INTEGRATION 51
16. 84-03-10 AUSSAGE 57
17. 89-11-16 KUNST UND AUSRÜSTUNG 59

c) Inhaltsverzeichnis, alphabetisch:

1. AUSSAGE 57
2. BÜHNENVERHALTEN 15
3. DIE FREUDE DES ERSCHAFFENS 35
4. DIE SCHÖNEN KÜNSTE VERSUS ILLUSTRATIONEN 29
5. EIN FACHMANN 31
6. FARBE 47
7. KUNST UND AUSRÜSTUNG 59
8. KUNST UND IHRE GRUNDLAGEN 27
9. KUNST UND INTEGRATION 51
10. KUNST UND KOMMUNIKATION 23
11. KUNST 1
12. KUNST, MEHR DARÜBER 7
13. KÜNSTLERISCHE PRÄSENTATION 41
14. KUNST-SERIE NR. 9 33
15. RHYTHMUS 19
16. TIEFENPERSPEKTIVE 45
17. WIE MAN KUNST „SEHEN“ SOLL 37

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 30. AUGUST AD65

Remimeo
Saint Hill Executive
Saint Hill Studenten

Kunst-Serie 1

KUNST

Etwa fünfzehn Jahre lang habe ich neben anderen philosophischen Bereichen das Gebiet der **Kunst** studiert.

Der Grund hierfür ist: Kunst ist die am wenigsten in ein System gebrachte menschliche Bemühung und die am meisten missverstandene. *„Was ist Kunst?“*, ist eine der am wenigsten beantworteten menschlichen Fragen.

Kunst ist reich an Autoritäten. Sie wurde herausgesucht, da „dieses Gebiet, das die meisten Autoritäten enthält, das am wenigsten in ein System gebrachte Wissen besitzt“. Dies verlockt geradezu zur Beantwortung der Frage und dazu, das Gebiet in ein System zu bringen, was hiermit geschehen ist.

Das Thema kam anfänglich im Jahre 1950 in einer Unterhaltung mit Donald H. Rogers in Elizabeth, New Jersey, Aberdeen Road 42, zur Sprache.

Da dieser Bereich menschlicher Aktivität ausserhalb des dianetischen und scientologischen Gebietes zu stehen schien, arbeitete ich danach nur gelegentlich daran.

Da ich 15’000’000 Wörter in den Jahren 1929 bis 1941 veröffentlichte, war ich mit Kunst vertraut. Seit 1950 habe ich ausser mit der Literatur noch mit anderen Künsten zu tun gehabt, um bezüglich der Kunst im allgemeinen weiterzukommen.

Schliesslich gelang mir in dieser Sache ein Durchbruch, und ich finde, dass es auf das, was wir machen, anwendbar ist und deshalb praktischen Wert besitzt.

Um es ordnungsgemäss aufzuzeichnen, anstatt ein abgelegtes Bündel von Notizen zu haben, veröffentlichte ich diese Entdeckungen in Form eines HCOB. Ich meine auch, dass sie dazu beitragen werden, Scientology zu fördern.

Wie im Falle jeglicher „reiner Forschung“ (womit das Studium ohne Gedanken an mögliche Anwendung gemeint ist), zahlen sich diese Antworten plötzlich aus, einschliesslich besserer Verbreitung von Scientology und der Rehabilitation des Künstlers.

Meine gelegentlichen Studien auf dem Gebiet der Fotografie und der Musik trugen zu diesen Entdeckungen in materieller Hinsicht bei.

Die Annäherung an den Zustand des Clear half mir ebenfalls dabei, dieses ziemlich umfangreiche Gebiet der **Kunst** zu begreifen. Es ist gewagt, zu behaupten, man hätte ein solch weit reichendes Gebiet gelöst, aber hier sind zumindest die Grundlagen.

Das folgende sind kurze Notizen, aber sie bilden in Wirklichkeit die Grundlage dieses Tätigkeitsbereichs, den wir **Kunst** nennen.

DIE GRUNDLAGEN DER KUNST

GRUNDLEGENDE DEFINITION

Kunst ist ein Wort, welches **die Qualität von Kommunikation** zusammenfasst.

Sie unterliegt deshalb den Gesetzen von Kommunikation.

Zuviel Originalität verursacht beim Publikum Unvertrautheit und deshalb Nichtübereinstimmung, da Kommunikation Duplikation enthält, und „Originalität“ ist der Feind von Duplikation.

Die **Technik** sollte nicht den Punkt übersteigen, der für den Zweck der Kommunikation nötig ist.

Perfektion kann nicht auf Kosten von Kommunikation erreicht werden.

Das Trachten nach *Perfektion* ist ein falsches Ziel in der Kunst. Man sollte primär Kommunikation mit ihr zu erreichen versuchen und sich *daraufhin* in ihr soweit wie es vernünftig erscheint, vervollkommnen. Man bemühe sich um *Kommunikation* innerhalb des Rahmens anwendbarer Fertigkeit. Wenn nach Perfektion getrachtet wird, die das übersteigt, was zum Zwecke der Kommunikation erreicht werden kann, wird man nicht kommunizieren.

Beispiel: Eine Kamera, die perfekt Aufnahmen macht, aber nicht beweglich genug ist, dass man mit ihr aufnehmen könnte. Man muss sich mit der technischen Perfektion zufrieden geben, die *hinter* die Möglichkeit, eine Aufnahme zu machen, zurücktritt.

Die Reihenfolge der Wichtigkeit in der Kunst ist folgende:

(1) Die resultierende Kommunikation;

(2) Die technische Wiedergabe.

(2) ist (1) immer untergeordnet. (2) kann so hoch wie möglich sein, aber nicht so hoch, dass sie (1) verletzt.

Die Kommunikation ist das primäre Ziel. Ihre technische Qualität ist von zweitrangiger Bedeutung. Eine Person treibt (2) so weit als möglich innerhalb der Realität von (1) voran.

Ein Wesen kann sich viel Mühe mit (2) machen, um (1) zu erreichen, aber es gibt einen Punkt, wo die Bemühung um (2) (1) verhindert.

Wenn Überbetonung von (2) (1) verhindert, dann schränke man (2) ein, nicht (1).

Perfektion wird definiert als die erreichbare Qualität, die dennoch die Übermittlung der Kommunikation erlaubt.

Zuviel Zeit für (2) verhindert natürlich (1).

Es ist für gewöhnlich notwendig, einen Standard von absoluter Perfektion herabzusetzen, um Kommunikation zu erzielen. Der Test des Künstlers ist, wie wenig er herabgesetzt wird, nicht wie weit er hochgetrieben wird.

Ein Professioneller in der Kunst ist einer, der mittels der Kunstform Kommunikation mit dem geringsten Opfer an technischer Qualität erzielt. Immer wird etwas Qualität geopfert, um überhaupt zu kommunizieren.

Die Verringerung von Masse, Zeit, Belastung oder Hilfsmitteln in Richtung auf die Fähigkeit hin, ein Ergebnis zu erbringen, ist der exakte Massstab dafür, um wie viel technische Perfektion man sich bemühen kann. Die Regel ist, wenn man zu perfektionistisch ist, um tatsächlich eine Kommunikation zu erzielen, verringere man Masse, Zeit, Belastungen oder Hilfsmittel in genügendem Masse, um die Kommunikation zustande zu bringen, aber man halte die Technik und Perfektion so hoch wie es mit dem Ergebnis, das erzielt werden soll, vereinbar ist und innerhalb der Handlungsfähigkeit liegt.

Keine Kommunikation ist keine Kunst. Die Kommunikation aus Mangel an technischer Perfektion nicht durchzuführen, ist der primäre Irrtum. Es ist auch ein Irrtum, die technischen Aspekte des Ergebnisses nicht so weit wie möglich zu steigern.

Man misst den Grad an Perfektion, der erzielt werden soll, mittels des Grades an Kommunikation, der erreicht wird.

Dies kann man sogar an einem Arbeiter und dessen Werkzeugen beobachten. Der Arbeiter, der nichts zuwege bringt, aber Werkzeuge haben muss, ist ein *künstlerischer* Versager.

„Kunst um der Kunst willen“ ist als Feststellung ein komplettes Paradoxon. „Kunst um der Kommunikation willen“ und „Angestrebte Perfektion ohne Kommunikation“ sind das Plus und Minus von allem.

Man kann natürlich mit sich selbst Kommunikation betreiben, wenn man beides sein möchte – Ursache und Wirkung.

Man studiert Kunst nur, wenn man Kommunikation zu betreiben wünscht, und das Trachten nach künstlerischer Perfektion ist das Ergebnis vergangener Fehlschläge, Kommunikation zu betreiben.

Selbstverbesserung basiert vollkommen auf früherem Mangel, Kommunikation zu betreiben.

Leben selbst kann eine Kunst sein.

Das Trachten nach Freiheit ist entweder der Rückzug von vergangenen Fehlschlägen, Kommunikation zu betreiben oder die Bemühung, neue Kommunikation zu erlangen. In diesem Grade ist dann das Trachten nach Freiheit ein kranker oder gesunder Impuls.

Wenn man folglich nach vergangenen Fehlschlägen eine Kunstform oder eine Idee darüber zu kommunizieren sucht und sie aufspürt, wird dies unvermeidlich den Künstler rehabilitieren.

Aufgrund der Natur des reaktiven Verstandes wird vollständige Rehabilitation jedoch nur durch „Befreien“ und „Clearing“ erreicht.

Wie viel Kunst ist genug Kunst? – Die Menge, die notwendig ist, um eine Annäherung an die gewünschte Wirkung auf deren Empfänger oder Betrachter zu erzielen, innerhalb der Realität der Möglichkeit, dies zu tun.

Eine Vorstellung des Betrachters und ein gewisses Verständnis um seine Aufnahmebereitschafts-Stufe sind notwendig, um eine erfolgreiche Kunstform oder Darbietung zum Ausdruck zu bringen. Dies beinhaltet eine Annäherung daran, was ihm vertraut ist und steht mit der gewünschten Wirkung in Verbindung.

Jede Kunst hängt bezüglich ihres Erfolges von der früheren Erfahrung und den Assoziationen des Betrachters ab. Es gibt keine reine, allgemeine Form, da sie ein weites Spektrum früherer Erfahrungen beim Betrachter voraussetzen muss.

Alle Künstler benötigen mehr oder weniger ein Verständnis der Geisteshaltungen und der Standpunkte anderer, damit ihre Arbeit akzeptiert wird, da nämlich die Aufnahmebereitschaft für eine Kommunikation von der geistigen Verfassung des Empfängers abhängig ist. Scientology ist demnach ein Muss für jeden Künstler, wenn er ohne gebrochenes Herz Erfolg haben möchte.

Bei jeder Kunstform oder -aktivität muss man den Betrachter miteinbeziehen (auch wenn man es nur selber ist). Wenn man dies unterlässt, sind Enttäuschungen und schliesslich Unzufriedenheit mit der eigenen Kreation die Folge.

Ein Künstler, der mit dem „Geschmack“ seines potentiellen Publikums ganz und gar nicht übereinstimmt, kann natürlich mit diesem Publikum nicht leicht in Kommunikation treten. Seine Nichtübereinstimmung basiert in Wirklichkeit nicht auf dem Publikum, sondern auf früherem Unvermögen, mit solch einem Publikum Kommunikation zu betreiben oder auf Ablehnungen seitens eines Publikums, das diesem ziemlich ähnlich ist.

Der mangelnde Wunsch, mit einer Kunstform Kommunikation zu betrieben, mag von einer ganz anderen Unfähigkeit herrühren als der angenommenen.

Professionelle geraten oft in derartige Dispute darüber, *wie* die Kunstform zu präsentieren sei, so dass das Ganze zur Technologie, nicht aber zur Kunst wird und mangels Weiterentwicklung und Neuigkeitswert stirbt. Dies ist vielleicht der Grund für Verfall und Ver-

schwinden von Kunstformen. Die Vorstellung von gleichzeitiger Kommunikation ist verloren gegangen. Alle alten Formen werden davon umgeben, was technisch sein muss und was technisch nicht sein darf und hören deshalb auf, zu kommunizieren. Die Kunst ist die Form, die kommuniziert, nicht die Technologie des Wie. Letztere trägt zur Erleichterung bei, den Effekt zu kreieren und zur Erhaltung der Schritte, die dabei angewandt werden. Die Tragweite einer Form, einmal abgestumpft, hat Perfektion alleine zur Folge und hört damit auf, eine Kunstform gemäss der richtigen Definition zu sein.

Eine Kommunikation kann durch Unterdrückung ihrer Kunstform abgestumpft werden. Beispiel: schlechte Tonbandreproduktion, zerkratzte Filme, die Freigabe von Stellen, die nicht autorisiert sind.

Dies ist also die primäre Unterdrückung.

Wenn man es andererseits andauernd unterlässt, eine nicht-destruktive Kommunikation aus Mangel an Kunst zu gestatten, so ist dies ebenfalls unterdrückerisch.

Zwischen diesen beiden Extremen findet Kommunikation statt, und es gilt, die höchstmögliche Kunstform zu erlangen, die bei der Kommunikation zustande gebracht werden kann. Es anders zu tun, ist unkünstlerisch und kann nicht ohne Widerspruch hingenommen werden.

Dies also sind die Grundlagen der **Kunst**.

L. RON HUBBARD
Gründer

LRH:ml.cden

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 29. JULI 1973

Remimeo

Kunst-Serie 2

KUNST, MEHR DARÜBER

Ref: HCOB 30. August AD65, Kunst

Wie gut muss ein professionelles Kunstwerk sein? Darunter fallen Malerei, Musik, Fotografie, Dichtkunst, einfach alle Künste, seien es nun die bildenden Künste oder andere; auch die Selbstdarstellung als Kunstform sowie die eigenen Erzeugnisse.

Ja, wie **gut** muss solch ein Kunstwerk sein?

Ah, Sie sagen, das ist etwas Unwägbares, etwas, das nicht beantwortet werden kann. Wirklich, sagen Sie, Sie haben da gerade eine Frage gestellt, für die es ausser höhnischen Bemerkungen und Lob seitens der Kritiker keine Antworten gibt. Gewiss ist das der Grund, warum wir Kritiker haben! Denn wer kann erkennen, wie gut „gut“ ist? Wer weiss das schon?

Ich habe eine Überraschung für,. Sie. Es **gibt** eine Antwort.

Wie Sie wissen, forschte ich viele Jahre lang als eine Art kleinerer Gegenpol zu meiner Hauptarbeit danach, was die Grundlage der Kunst bilden könnte. Kunst war das am wenigsten in ein System gebrachte und das mit den meisten Meinungen versehene Gebiet auf dem Planeten – nächst den Vorstellungen der Männer von Frauen, den Vorstellungen der Frauen von Männern und den Vorstellungen des Menschen vom Menschen. Jeder hatte nur Vermutungen betreffs Kunst.

Meisterwerke vergingen ohne Anerkennung, wirklich Irre ernteten Beifallsstürme.

Wie gut also muss ein Kunstwerk sein, um gut zu sein?

Der Maler wird auf all die winzigen technischen Details hinweisen, die nur Malern bekannt sind; der Musiker wird das Althorn herausstreichen und über Ventil und Lippe Erklärungen abgeben; der Dichter wird über Versmasse sprechen und der Schauspieler wird erklären, wie die Lage und Bewegung einer Hand gemäss den Anleitungen einer Schule einen Töpel in einen Schauspieler verwandeln kann. Und so geht es weiter, Kunstform für Kunstform, Stück für Stück.

Aber all diese Leute werden über die speziellen Kompliziertheiten und heiligen Geheimnisse der Technik diskutieren, über die Winzigkeiten, die nur der in der Kunst Eingeweihte zu beachten pflegt. Sie sprechen über die Technik. Sie beantworten nicht wirklich, wie gut ein Kunstwerk sein muss.

Kunstwerke werden von Leuten betrachtet. Sie werden von Leuten angehört. Sie werden von Leuten gefühlt. Sie sind nicht einfach das Futter einer eng verbundenen Gruppe von Eingeweihten. Sie sind das Seelenfutter aller Leute.

Es steht einem natürlich frei, diesen weiten Zweck der Kunst in Frage zu stellen. Einige Professoren, die keine Rivalen wollen, erzählen ihren Studenten, „Kunst ist zur Selbstbefriedigung da, sie ist ein Hobby.“ Mit anderen Worten: Unterlass es Junge, sie zu zeigen oder auszustellen oder du bist Konkurrenz! Heutzutage ist die Welt voll von derartigen Erklärungen. Aber da auf keine dieser Selbstbefriedigungskünste eine Definition von Kunst zutrifft, die weitergefasst ist als die, nämlich selbst um des Selbst willen, ist der Professionelle daran nicht interessiert.

Was für ein Publikum hat man bei jedem künstlerischen Werk? Leute. Nicht Kritiker, Gott bewahre, sondern Leute; nicht Experten in diesem Zweig der Kunst, sondern Leute.

Jener alte chinesische Poet, der, nachdem er ein Gedicht verfasst hatte, seine traditionelle Dachkammer verliess, zur alten Blumenverkäuferin an der Ecke ging und ihr das Gedicht vorlas, hatte die richtige Auffassung. Wenn sie es verstand und dachte, es sei grossartig, veröffentlichte er es. Wenn sie das nicht tat, warf er es in den Bambusabfalleimer. Es erübrigt sich, zu bemerken, dass seine Gedichte die Jahrhunderte überdauert haben und in eindrucksvoller Weise gepriesen werden.

Man könnte dies nun beantworten, indem man einfach sagt, dass Kunst zu Leuten jeden Standes kommunizieren sollte. Aber dieser Hinweis bringt den schwitzenden Professionellen eigentlich nicht darin weiter, ein Werk tatsächlich zu erstellen und gibt ihm keinen Massstab, mittels dem er sagen kann „Das ist es! Ich hab’s geschafft.“ und in der Zuversicht, dass er es geschafft hat, davon ablässt.

Was ist Technik? Was ist deren Wert? Wo ist sie angebracht? Was ist Perfektionismus? Wo hört man auf, die Farbe abzukratzen, Notizen wegzuwerfen und sagt dann: „Das war’s.“?

Da gibt es nämlich einen Punkt. Einige Künstler finden ihn nie. Die Impressionisten als Gruppe begannen praktisch mit dem Versuch, eine neue Art des Betrachtens und des Kommunizierens zu entwickeln. Sie schafften es – zumindest einige von ihnen, wie Monet. Aber viele wussten nie, wo sie aufhören sollten und schafften es nicht. Sie konnten die Frage nicht beantworten: „Wie gut muss ein Kunstwerk sein, um gut zu sein?“.

In dieser Zeit des Jahrhunderts gibt es viele Kommunikationslinien für Kunstwerke. Da wenige Kunstwerke so leicht so vielen gezeigt werden können, mag es sogar weniger Künstler geben. Der Konkurrenzkampf ist sehr heftig und sogar messerscharf, um gut zu sein, muss man sehr gut sein. Aber in welcher Weise und wie?

Als ich noch Greenwich Village-Künstlern ein Frühstück zu spendieren pflegte (welches sie hungrig verschlangen und nur zwischen Bissen einhielten, um meinen Geschäftsgeist zu bedauern und meine Talente für das Gold, das ihr Frühstück bezahlte, in den Dreck zu ziehen), da stellte ich diese Frage des Öfteren, und es erübrigt sich, zu sagen, dass ich eine riesige Auswahl an Antworten erhielt.

Sie überschütteten mich mit Technik oder deren Mangel, trotz vager Vorstellung beharrten sie auf angeborenem Talent, sie jagten mich in Galerien herum, um mir Picasso zu zeigen oder zu einem Bretterzaun, der mit abstrakten Bildern behängt war. Aber keiner von ihnen sagte mir, wie gut ein Song sein müsse, um ein Song zu sein.

So machte ich mir Gedanken darüber, und es kam mir eine Ahnung, als der verstorbene Hubert Mathieu, ein lieber Freund, geprägt von Jugendfrische des linken Seine-Ufers, wo er Matronen in der Akademie der schönen Künste malte, zu mir sagte: „Um eines von diesen modernen, abstrakten kubistischen Dingen zu machen, muss man zuerst malen können!“. Er ging näher auf dieses Thema ein, während ich ihn in der nächtlichen Stille von Manhattan mit eisgekühltem Sherry versah und er die First Lady of Nantucket mit ihrem etwas angeschwollenen Ballkleid beendete. Matty konnte **malen**. Schliesslich warf er etwas Abstraktes aufs Papier, um mir zu zeigen, wie jemand, der nicht malen konnte, dies tun würde und wie es gemacht werden konnte.

Ich begriff das. Damit wirklich eines dieser allzu modernen Dinge zustande kommen soll, muss man zunächst malen können. Ich sagte also: „Verdammt noch mal, da gibt’s Gertrude Stein und Thomas Mann und dergleichen Tintenkleckser. Wir wollen sehen, ob es wirklich eine Kunstform ist. So schärfte ich meine elektrische Schreibmaschine, warf die letzten Kapitel eines Romans in extrem beissender Prosa aufs Papier, schrieb – ENDE – darunter und schickte es an einen Herausgeber, der mich sofort anrief, mich zum Essen einlud und im Gegensatz zu seiner normalen Blasiertheit sagte: „Ich bin wirklich tief beeindruckt davon, wie sich diese Geschichte entwickelt! Sie haben sie wirklich rübergebracht“. Es kurbelte richtiggehend seinen Kreislauf an. Dies war sehr seltsam, da nämlich die ersten Kapitel gediegen waren: sie waren geschrieben worden, bevor Matty Durst auf Sherry bekam und mich anrief, ich solle rüberkommen. Während die letzten Kapitel ein impressionistischer Strom des Bewusstseins waren, die selbst Mann „eine fortgeschrittene, ziemlich abenteuerliche, überfinneganisierte[1] Abweichung von der Ultra-Schule“ genannt hätte.

Nur um zu sehen, wieweit man eine Sache dieser Art treiben kann, bewegte ich mich für eine kurze Zeit in verschiedenen Prosaperioden. Dass sie sich verkauften, bewies nicht allzu viel, da ich damit nie irgendwelche Schwierigkeiten hatte. Aber dass sie überhaupt verstanden wurden, war für mich überraschend, da ihre Prosastile (die sich zwischen Shakespeare und Beowulf bewegten) stark davon abwichen, was zu der Zeit veröffentlicht wurde.

Ich zeigte sie also das nächste Mal Mathieu, als er ein Ballkleid oder drei Kinne zu malen hatte und durstig war. Er schaute sie an und sagte: „Nun, du hast meine Auffassung bewiesen. Es gibt daran kein Geheimnis. Im Grunde bist du ein ausgebildeter Schriftsteller! Das merkt man“.

Und nun kommen wir zu einem Ergebnis, nicht nur mit mir und meinen Abenteuern und längst vergessenen Tagen.

Nach einiger Zeit begann ich folgendes zu erkennen: Der Technikerkollege in einer Kunst hört und sieht die kleinen technischen Punkte. Der Künstler ist ganz in Anspruch ge-

[1] Anm.d.Übers. „over-finneganized“ wahrscheinlich ein erfundenes Wort

nommen von der exakten Anwendung bestimmter exakter Aktionen, die, sofern sie ausgeführt werden, seine Leinwand, seine Partitur, seinen Roman, seine Aufführung zur Folge haben.

Der erfolgreiche Künstler führt diese kleinen Dinge so gut aus, dass er dann auch Aufmerksamkeit und Können dafür übrig hat, seine Mitteilung herauszuarbeiten, wobei er nicht mehr nervös mit dem Himmelblau und der Sechzehntelnote herumspielt. Er hat sich diese vollständig zu eigen gemacht. Er kann sie als technische Aktion immer und immer wieder nachvollziehen, ohne Magengeschwüre, als strikte Routine.

Hier haben wir nun drei surrealistische Gemälde. Jedes hat seine eigene Mitteilung. Das Publikum geht an ihnen vorüber und schaut nur auf das eine mit Ehrfurcht. Und warum unterscheidet sich das eine von den beiden anderen? Ist es eine andere Mitteilung? Nein. Ist es gemeinverständlicher? Das ist zu vage.

Wenn Sie irgendein Kunstwerk anschauen oder anhören, so gibt es nur Eines, worauf das jeweilige Publikum en masse reagiert; und wenn das Kunstwerk dies hat, dann werden auch Sie es als ein Kunstwerk betrachten. Wenn es das nicht hat, werden Sie es nicht als solches ansehen.

Was ist das nun?

Technisches Können alleine, das ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen.

Das ist die Antwort dafür, wie gut ein Kunstwerk sein muss, um gut zu sein.

Wenn Sie dies von verschiedenen Seiten betrachten, werden Sie erkennen, dass der normale Zuschauer sich für gewöhnlich der Technik nicht bewusst ist. Das ist der Bereich der Kunst, der den Künstler angeht.

Sollten Sie einmal eine Menge beobachten, die einem Zauberkünstler zuschaut, werden Sie einen gemeinsamen Nenner feststellen, der eine einheitliche Reaktion hervorruft. Wenn er ein guter Zauberkünstler ist, ist er ein hervorragender Schausteller. Er *zeigt* nicht, wie er seine Tricks ausführt. Es gibt eine fehlerlose, flüssige Vorführung. Diese allein liefert die Trägerwelle, die die Substanz seiner Handlungen seinem Publikum vermittelt. Obwohl Zauberei weit entfernt von den Schönen Künsten ist, so ist vielleicht doch Kunst in der Art und Weise, wie er die Dinge macht. Wenn er gut ist, sieht das Publikum zunächst – vor allem – das technische Können – seiner Darbietung. Sie beobachten auch, wie er Dinge tut, von denen sie wissen, dass sie es nicht könnten, und sie schauen dem Ergebnis seiner Darbietung zu. Er ist ein guter Zauberer, wenn er eine technisch einwandfreie Vorführung gibt, was Szenen und Bewegungen anbelangt, die den Kanal dafür bilden, was er präsentiert.

Ich will nicht Bach mit einem Zauberkünstler vergleichen (obwohl man das könnte), dennoch haben alle grossen Kunstwerke diesen einen Faktor gemeinsam. Bevor man die Gesichter auf der Leinwand betrachtet oder die Bedeutung des Gesanges hört, ist da zunächst einmal das **technische Können**, das ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen. Bevor man Mitteilung oder Bedeutung hinzufügt, ist da dieses **technische Können**.

Technisches Können setzt sich aus all den kleinen und grossen Stückchen der Technik zusammen, die einem erfahrenen Maler, Musiker, Schauspieler, eben jedem Künstler vertraut sind. Er fügt diese Dinge in seiner eigentlichen Präsentation zusammen.

Er weiss, was er tut und wie es zu tun ist, und diesem fügt er dann seine Mitteilung bei.

Alle alten Meister betätigten sich als Lehrlinge und befestigten Leinwand auf Rahmen, schliffen den Lapislazuli oder säuberten Farbpinsel, bevor sie in der Metropoliten ankamen.

Aber wie viele Farbpinsel muss man säubern? Genug, um zu wissen, dass saubere Farbpinsel eine saubere Farbe ergeben. Wie viele Klarinettenzungen muss man auswechseln? Genug, um zu wissen, welche Sorten das hohe C treffen werden.

Hinter jedem Künstler steht Technik. Man sieht sie umhertappen, suchen, aufgeben, herumtrödeln. Was suchen sie denn eigentlich? Ein neues Blau? Nein, einfach ein konstantes Blau, das von adäquater Qualität ist.

Manchmal trifft man auf einen, der wirklich malen kann, aber einhertappt auf der Suche nach Technik – ein totales Darüberhinausschiessen.

Irgendwo sagt man: „Das ist das **technische Können**, das ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen“. Und das war’s dann. Nun **kann** er es. Also widmet er sich jetzt dem, was er mitteilen möchte.

Wenn man dies durcheinanderbringt oder mit dem letzten zuerst anfängt, hat die Kunst keine gute Chance, gut zu sein. Wenn man Mitteilungen kreiert ohne eine künstlerische Trägerwelle **technischen Könnens**, scheint der erste Standard vieler Zuschauer verletzt zu werden.

Der Trick ist einfach, ein technischer Könner zu werden und sein Feuer zurückzuhalten. Daraufhin kann man die Meisterwerke wie Blitze hinausschleudern. All die grossen Künstler scheinen dies geschafft zu haben. Wenn sie auf einen neuen Pfad abzweigten, meisterten sie die Technik und brachten daraufhin grosse Werke heraus.

Können ist eine bemerkenswerte Sache. Wissen Sie, dass einige Künstler es allein mit „Technischem Können, das ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen“ schaffen, ohne etwas mitzuteilen? Das ist denjenigen wahrscheinlich gar nicht klar. Aber es ist wahr.

Das „ausreichende Können“ ist folglich wichtig genug, um selbst Kunst zu sein. Es ist niemals grosse Kunst. Aber es ruft aufgrund der Qualität allein eine emotionelle Wirkung hervor.

Und wie meisterhaft muss das Können sein? Nicht sehr meisterhaft, nur ausreichend. Wie ausreichend ist „ausreichend“? Nun, mir sind Leute bekannt, die eine Erzählung deshalb kritisierten, weil sie Druckfehler enthielt. Erzählungen von Nichtsachverständigen gehen oft seitenlang, bevor jemand auftritt oder sich etwas ereignet. Partituren wurden aus dem einfachen Grunde als langweilig betrachtet, weil sie ungekonnt instrumentiert oder harmonisiert waren. Von einem gutaussehenden Schauspieler ist bekannt, dass er es nicht geschafft hat, da er nie wusste, was er mit seinen Armen anfangen sollte, gleichwohl seine Worte als Barde wie feurige Blitze trafen.

Jede Kunstform erfordert ein gewisses Können. Wenn dies von Grund auf einwandfrei ist, wunderbar. Beinahe jedermann wird sie sich anschauen und sagen:. „Ah!“, denn Qualität alleine hat eine emotionelle Wirkung. Es spielt dabei eine sehr geringe Rolle, ob es sich um etwas Kubistisches, Dissonantes oder um reimlose Verse handelt; der Typus der Kunstform schränkt im allgemeinen die Aufmerksamkeit des Publikums nicht ein, sofern das Können, welches ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen, diesem zugrunde liegt und in ihm ausgedrückt wird.

Die Mitteilung ist, wovon das Publikum denkt, es sähe oder höre sie. Die Bedeutung des Stücks, die gewaltige Klangwirkung in der Symphonie, der Trommelwirbel der gegenwärtigen Popgruppe, das ist es, wovon das Publikum denkt, es nähme es wahr und was es für gewöhnlich schildern wird oder was es seiner Ansicht nach bewundert. Wenn es zu ihm mit einem grundsätzlichen Können gelangt, das eine emotionelle Wirkung hervorrufen kann, werden sie der Meinung sein, dass es grossartig ist. Und es wird grossartig sein.

Über den Künstler herrscht die Ansicht, er throne in einem besonderen Himmel, in dem alles rein ist und Schweisstropfen nicht vorkommen, seine Augen halb geschlossen, in den Banden der Inspiration. Nun, vielleicht trifft das gelegentlich zu. Aber jeder, den ich erlebt habe, hatte Tinte in seinem Haar, ein Handtuch, um sich den Schweiss von der Stirn zu wischen oder einen Halsspray in seiner Hand, um die stimmliche Überanstrengung zu mildern, nachdem er seine Zeilen zweiundzwanzig Mal an die Wand oder zur Katze gesprochen hatte. Ich meine die grossen. Die anderen bummelten herum, hofften und redeten über den Produzenten oder den unfairen Inhaber der Kunstgalerie.

Die Grossen arbeiteten immer, um die nötige technische Qualität zu erreichen. Wenn sie es geschafft hatten, wussten sie es. Wie wussten sie es? Weil es technisch korrekt war.

Leben selbst ist eine Kunstform. Man kreiert etwas. Es passiert nicht rein zufällig. Man muss wissen, wie man seine Nylonhemden wäscht; die Mädchen müssen wissen, welche Wimperntusche verläuft und dass zu viele Süssigkeiten ausser der Bauchspeicheldrüse die Figur verderben.

Einige Leute sind förmlich selber ein Kunstwerk, da sie die kleinen praktischen Techniken des Lebens gemeistert haben, die ihnen eine Qualität verleihen, welche ausreicht, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen, sogar bevor irgendjemand ihren Namen kennt oder weiss, was sie tun.

Sogar ein Bart und ungebügelte Hosen erfordern eine gewisse Kunst, wenn sie das Können darstellen wollen, welches ausreicht, um – eine emotionelle Wirkung hervorzurufen.

Einige Produkte rufen eine schlechte, missemotionelle Wirkung hervor, ohne vollständig betrachtet zu werden.

Aufgrund dieser umgekehrten Logik, wozu Sie sich viele Beispiele, wie etwa einen schmutzigen Raum, ausdenken können, können Sie sehen, dass es ein entgegengesetztes Können geben mag, das ganz allein ausreicht, um eine starke, aber wünschenswerte, Wirkung hervorzurufen.

Das ist also die Antwort, wie gut ein Kunstwerk sein muss. Wenn man einmal dazu fähig ist, das technische Können für die Kunstform auszuführen, kann man die Mitteilung

zum Ausdruck bringen. Wenn die professionelle Form nicht zuerst da ist, wird die Mitteilung nicht rüberkommen.

Viele Künstler legen zu viel Gewicht darauf, eine Qualität zu erlangen, die weit über dem liegt, was notwendig ist, um eine emotionelle Wirkung hervorzurufen. Noch viel mehr versuchen, Mitteilungen mit einem Maschinengewehr auf die Welt zu feuern, ohne jegliches Können, die entscheidende Trägerwelle zu gestalten.

Also wie gut muss ein Kunstwerk sein?

L. RON HUBBARD
Gründer

LRH:nt.jh

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 10. APRIL 1974

Remimeo

Art Series 3

BÜHNENVERHALTEN

Ein Schauspieler, Darsteller oder Musiker sollte das, was man „Bühnenverhalten" nennt, gut beherrschen.

Obwohl es hier nicht möglich ist, einen vollständigen Text zu diesem Thema zu liefern, sollten diese Grundlagen genügen.

Des Darstellers Zweck ist grundsätzlich Kommunikation.

a) Um zu kommunizieren, muss man Realität haben – das soll heissen, man muss sichtbar sein.

b) Um zu kommunizieren$_1$ muss man darüber Realität haben, dass da ein Publikum ist, zu dem kommuniziert werden soll.

c) Ein Grad an Zuneigung mit dem Publikum oder für das Publikum muss körperlich ausgedrückt werden. (Man kann z.B. ein Publikum nicht mit Verachtung behandeln. Ein ständiges Lächeln ist kein Muss, ein respektvoller Blick, ein freundlicher Blick tun es auch.)

Wenn Sie das obige abc anschauen, werden Sie feststellen, dass die generelle Grundlage des Bühnenverhaltens das ARK-Dreieck ist. Davon kann fast alles andere abgeleitet werden.

Für das Bühnenverhalten gibt es noch einige traditionelle Regeln.

1. *Akzeptieren* Sie den Applaus. Dies ist der Beitrag des Publikums. Schneiden Sie ihn nicht ab. Bestätigen Sie ihn mit Verbeugungen und anderen körperlichen Gesten. Aber akzeptieren Sie ihn. Weichen Sie ihm nicht aus.

2. Wenden Sie dem Publikum niemals den Rücken zu. (Ausgenommen ein Schauspieler, der eine Situation auf der Bühne spielt.) Drehen Sie sich so um, dass Sie dabei das Publikum anschauen. Wenden Sie sich nicht andersherum und zeigen dem Publikum Ihren Rücken.

3. Bringen Sie niemals Verlegenheit oder Erschrecken zum Ausdruck, auch wenn Sie dies fühlen. Zwingen Sie sich selbst in eine körperliche Erscheinungs- und Ausdrucksweise des inneren Gleichgewichts.

4. Wenn Sie einen Schnitzer machen, übergehen Sie ihn geradewegs. Brechen Sie nicht ab, lenken Sie nicht die Aufmerksamkeit darauf und schauen Sie nicht hilflos oder lächerlich drein. Übergehen Sie ihn einfach und machen Sie weiter.
5. Wenn Sie nicht wissen, was Sie mit Ihren Händen oder Füssen anfangen sollen, tun Sie nichts mit ihnen. Vermeiden Sie, mit Ihren Füssen, Beinen, Händen oder Armen zu zappeln. Spielen Sie nicht nervös mit Dingen. Seien Sie bestimmt in Ihren Bewegungen.
6. Erinnern Sie sich während Pausen oder stillen Momenten daran, dass Sie immer noch auf der Bühne sind und dass das Bühnenverhalten immer noch zutrifft.
7. Vermitteln Sie immer den Anschein, als hätten Sie die Kontrolle über den Raum und das Publikum.
8. Lassen Sie niemals Ihr inneres Gleichgewicht durch eine plötzliche Überraschung erschüttern. Gehen Sie darüber hinweg und handhaben Sie diese.
9. Ein Darsteller **führt** ein Publikum:

   a) durch seine Kommunikation;

   b) durch seine Kunst;

   c) durch seine technische Perfektion;

   d) durch sein Bühnenverhalten.

Nichts davon bedeutet, dass man nicht Spässe machen, lustig sein, überlegen handeln oder streng erscheinen kann. Dies fällt in den Bereich der Präsentation. Aber auch dabei wird das Bühnenverhalten eingehalten.

Wenn man als kleines Kind immer wegen seinen Manieren ermahnt wurde und sich darüber ärgerte, sollte man sich eine klare Vorstellung machen, was Manieren sind: In einer Kultur sind Manieren das Schmiermittel, das die Reibung sozialer Kontakte erleichtert. Das Bühnenverhalten ist ein Mittel, um die Probleme eines Austausches zwischen Publikum und Darsteller zu beseitigen. Das Kennzeichen des professionellen Darstellers ist neben seiner Kunst und seinem Können ein untadeliges Verhalten auf der Bühne.

Stellen Sie sich vor einem grossen Spiegel (oder benutzen Sie ein Videogerät). Nehmen Sie die Haltung Ihres Auftritts ein. Akzeptieren Sie dankbar den Applaus. Verbeugen Sie sich anmutig. Lächeln Sie liebenswürdig. Lachen Sie. Seien Sie würdevoll. Zeigen Sie innere Ruhe. Nehmen Sie die Haltung ein, die für ein nichtapplaudierendes Publikum notwendig ist. Überstehen Sie Buhrufe gut. Fordern Sie mehr Applaus. Treffen Sie Anstalten für die Beendigung Ihrer Darbietung nach dem Applaus.

Nehmen Sie andauernde Ovation an. Bedauern Sie, nicht eine Zugabe geben zu können. Treten Sie zum Beginn eines ersten Teils einer Darbietung auf. Nehmen Sie die Haltung und innere Ruhe ein, die auf der Bühne während einer einminütigen Pause zwischen Nummern benötigt wird. Nehmen Sie eine Plakette in Empfang. Nehmen Sie Blumen an. Übergehen Sie einen schlimmen Fehler.

Seien Sie gegenüber dem Publikum ehrerbietig. Verulken Sie das Publikum. Führen Sie dabei jede der neun Regeln aus, **und alle, ohne ein Wort dabei zu sagen**. Tun Sie dies mit oder ohne körperliche Bewegungen.

Wenn Sie all diese Dinge tun, recht auf sich selber achten können und sich darüber unbeschwert fühlen, werden Sie Ihr Bühnenverhalten haben und zuversichtlich sein.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 25. APRIL 1974

Remimeo

Kunst-Serie 4

RHYTHMUS

Rhythmus: Jede Art von Bewegung, charakterisiert durch eine regelmässige Wiederholung von starken und schwachen Elementen. Rhythmus bezeichnet die periodisch gestaltene Strömung, das Auf- und Abschwellen von Ton und Bewegung in Sprache, Musik, Dichtung, Tanz und anderen körperlichen Aktivitäten.

Metrum: Bedeutet grundsätzlich Mass und bezieht sich auf ein System oder Muster von regelmässigen Wiederholungen von Länge, Taktschlag, oder Versmass in Dichtung und Musik.

RHYTHMUSTYPEN IN DER MUSIK

Es gibt verschiedene Rhythmustypen in der Musik:

Regelmässig: Dies bezeichnet den gleichmässig betonten (Takt)-Schlag.

Synkopiert: Das Setzen von unbetonten Taktschlägen zusammen mit betonten in regelmässigen oder unregelmässigen Intervallen.

Gestoppt: In einem gestoppten Rhythmus gibt es regelmässige klare Stopps (Halt) für den Fluss der Melodie, aber alle Schläge sind da, sie werden einfach regelmässig für ein Intervall angehalten. (Der Ausdruck kommt aus der Choreographie, wie im Steptanz, wo die Schritte des Tänzers die Stopps füllen).

Betont: Ein oder mehrere Schläge im Takt erhalten eine stärkere Betonung. Betonung im Rhythmus kann erfolgen durch Lautstärke, Dauer, Tonhöhen und Klangfarbe.

Ausgelassener Taktschlag: Das regelmässige Auslassen von einem oder mehreren Schlägen im Takt. Die Zeit muss eventuell über zwei oder mehrere Takte gezählt werden, um regelmässig auslassen zu können (Soul, Motown).

Hinzugefügter Taktschlag: Zusätzliche starke oder für gewöhnlich schwache Schläge werden zum Rhythmus hinzugeführt, entweder in einer steten oder unsteten Art (Bongos, Congas usw.).

GEBRAUCH

Alle Rhythmen sind auf den sechs zuvor erwähnten Grundrhythmen aufgebaut. Einer, zwei oder mehr können in komplexen Mustern verwendet werden.

WIEDERHOLUNG

Rhythmus ist Rhythmus wegen der Wiederholungen.

VERBUNDENHEIT

Verbundenheit: Beziehung, speziell eine Beziehung von gegenseitigem Vertrauen oder Zuneigung (Affinität)!

Zuhörer, die mitgehen, sind verschieden von einer Gruppe von Zuschauern.

Zuschauer, die mitgehen, **nehmen teil** (partizipieren) in mehr oder weniger starker Weise mit dem Vortragenden, dem Künstler oder dem Kunstwerk, oft ausgedrückt durch vokale oder körperliche Bewegung.

Solche Teilnahme wird erreicht durch:

1) Vertrauen in die gleichmässige Wiederholung des Rhythmus;
2) Fähigkeit, vorauszusagen, dass er wiederholt wird;
3) Erzeugen der Übereinstimmung durch solche verlässliche Voraussagen;
4) Den Zuhörern zu erlauben, die Lücken oder Bedeutungen zu füllen. Regelmässiges Auslassen eines Taktschlages oder eines Schrittes oder die volle Erklärung veranlasst die Zuhörer, diese Lücken für sich selbst zu füllen und ruft körperliche oder geistige Teilnahme (Anteilnahme) hervor.

RHYTHMUS

Das ganze Leben ist ein sich wiederholendes Pulsieren, ein An – und Abschwellen von Bewegung.

Das Leben wird schwierig, wenn die Voraussage des Rhythmus nicht möglich ist. Angst setzt ein. Es ist eine Erleichterung, an einem vorhersagbaren Rhythmus in einer Kunstform teilzunehmen. Dies ist sicher und beruhigend. Ist der Rhythmus aufregend, ist die Teilnahme ebenso aufregend. Deshalb ist die Teilnahme an einem vorhersagbaren Rhythmus sogar ein Genuss.

EINWIRKUNG

Wenn man während eines einzelnen Werkes den Rhythmus wechselt, macht man es „falsch“, weil der Zuhörer den Rhythmus vorhergesagt hat, aber die Vorhersage nicht zutrifft. Deshalb irrt er sich. Wenn sich der Rhythmus wiederholt, hat die Person recht.

Ein neuer Rhythmus zieht Aufmerksamkeit an. Wenn damit übereingestimmt wird und er sich wiederholt, dann ruft er Teilnahme hervor.

KUNSTFORM

Obwohl das obige Material vom Blickpunkt der Musik geschrieben wurde, ist es auf jede andere Kunstform anwendbar.

Selbst Prosa hat einen Rhythmus.

Nicht alle Rhythmen sind angenehm oder annehmbar.

Es gibt viele Möglichkeiten, diese Beobachtungen über den Rhythmus zu nutzen – z.B. kann man mit einem unerwünschten Rhythmus beginnen und die Ablehnung der Zuhörer dazu benutzen, auf sie einzuwirken, und verändert ihn dann in einen gewünschten Rhythmus.

Da das Leben selbst durch die Zeit geht und da die Zeit Wiederholung (Wiedergeschehen) ist, sind einige Rhythmen zu stumpfsinnig, um Aufmerksamkeit zu erwecken.

Rhythmus, wie er in einer Kunstform benutzt wird, muss deshalb den erwarteten Rhythmus des alltäglichen Lebens verlangsamen, beschleunigen und verändern.

Rhythmus kann beruhigen, einschläfern, erregen, zu jedem Punkt der Emotionsskala erheben.

Ein Rhythmus, eine halbe oder ganze Tonstufe unter dem normalen Rhythmus des Lebens, wird die Zuhörer bedrücken oder abwerten.

Ein Rhythmus, eine halbe oder ganze Tonstufe über dem normalen Rhythmus, wird hervorragen und interessieren.

Rhythmus und sein Ausdruck ist der Schlüssel zu allen Kunstformen.

L. RON HUBBARD
Gründer

LRH:ntm.rd

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 26. SEPTEMBER 1977R
Revidiert am 30. Dezember 1979

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 5

KUNST UND KOMMUNIKATION

Wenn ein Werk der Malerei, der Musik oder einer anderen Kunstform Zweiwegkommunikation erreicht, dann ist es wirklich Kunst.

Gelegentlich hört man, wie ein Künstler auf der Grundlage kritisiert wird, dass sein Werk zu „prosaisch“ oder zu „gewöhnlich“ sei. Doch selten, wenn überhaupt je, bekommt man irgendeine Definition für „prosaisch“ oder „gewöhnlich“ zu hören. Viele Künstler bleiben daran einfach hängen und protestieren dagegen. Außerdem gehen einige Schulen der Avantgarde dabei entschieden zu weit und vermeiden alles „Prosaische“ oder „Gewöhnliche“ - und brechen die Kommunikation tatsächlich völlig ab!

Die erwidernde Strömung von der Person, die ein Werk betrachtet, wäre Beitragen. Wahre Kunst regt diejenigen, die zuschauen, zuhören oder sie erleben, stets zu einem Beitrag an. Mit Beitragen ist „etwas beisteuern“ gemeint.

Eine Illustration ist „prosaisch“, sofern sie alles mitteilt, was es zu wissen gibt. Nehmen wir an, die Illustration ist das Bild eines Tigers, der sich einem gefesselten Mädchen nähert. Es spielt keine große Rolle, wie gut das Gemalte ausgeführt ist; es bleibt eine Illustration und IST prosaisch. Doch nehmen wir jetzt einen kleinen Ausschnitt aus der Szene heraus und vergrößern diesen. Nehmen wir zum Beispiel den Kopf des Tigers mit seinem unheilverkündenden Auge und Fauchen. Plötzlich haben wir es nicht mehr mit einer Illustration zu tun. Sie ist nicht länger „prosaisch“. Und zwar liegt das in der Tatsache begründet, dass der Betrachter diesen Ausdruck in seine eigenen Begriffe, Ideen oder Erfahrungen einfügen kann: Er kann den Grund für das Fauchen ergänzen, er kann den Kopf mit jemandem vergleichen, den er kennt. Kurz, er kann zum Kopf **beitragen**.

Das Ausmaß der Resonanz wird durch die Fertigkeit bestimmt, mit der der Kopf ausgeführt ist.

Da der Betrachter zu dem Bild beitragen kann, ist es Kunst.

In der Musik kann der Zuhörer seine eigene Emotion oder Bewegung beitragen. Selbst wenn die Musik nur aus einer einzigen Trommel besteht, solange sie einen Beitrag in Form von Emotion oder Bewegung hervorruft, ist sie wirklich Kunst

Das Werk, das alles liefert und nichts oder nur wenig zurückerhält, ist nicht Kunst. Die „gewöhnliche“ oder überstrapazierte Melodie, die erwartete Gestalt oder Form, erhält geringen oder überhaupt keinen Beitrag vom Zuhörer oder Betrachter. Das Werk, das zu unklar oder zu schlecht ausgeführt ist, erhält womöglich keinen Beitrag.

In diesem Zusammenhang kann man die Frage aufwerfen, ob eine Fotografie jemals Kunst sein kann - eine Kontroverse, die mit rasendem Eifer ein Jahrhundert oder länger ausgetragen wurde. Man könnte sagen, dass dies nur deshalb so schwer zu entscheiden ist, weil man bestimmen muss, wie viel der Fotograf zur „Realität“ oder zum „Prosaischen“ vor seiner Kamera beigetragen hat, wie er sie interpretiert hat; doch in Wirklichkeit kommt es darauf an, ob diese Fotografie zu einem Beitrag von ihrem Betrachter anregt oder nicht. Wenn sie es tut, ist sie Kunst.

Neuerungen spielen bei allen Werken, die möglicherweise Kunst werden, eine große Rolle. Aber sogar das kann übertrieben werden. Originalität kann derart übertrieben werden, dass sie nicht länger auf irgendwelches Verständnis derjenigen stößt, die sie betrachten oder hören. Man kann so originell sein, dass man sich völlig außerhalb des entferntesten Bereichs von Übereinstimmung mit seinen Betrachtern oder Zuhörern begibt. Manchmal, möchte man annehmen, wird das gemacht, wenn nicht die nötige Mühe aufgewandt wurde, um die Arbeit auszuführen. Verschiedene Entschuldigungen werden für eine derartige Aktion vorgebracht, von denen als schlechteste die „persönliche Befriedigung“ des Künstlers anzuführen ist. Es ist zwar ganz in Ordnung, eingehend mit sich selbst in Kommunikation zu sein, doch kann man nicht auch gleichzeitig den Anspruch erheben, dass es Kunst ist, wenn es mit niemand anderem kommuniziert und keine Kommunikation von jemand anderem möglich ist.

Die dritte Strömung - Leute, die untereinander über ein Werk sprechen - kann auch als Kommunikation angesehen werden und ist, wo sie auftritt, ein gültiger Beitrag, da sie das Werk bekannt macht.

Destruktive Einstellungen einem Werk gegenüber können als Weigerung beizutragen angesehen werden. Arbeiten, die derart schockierend oder bizarr sind, dass sie Protest auslösen, können sich auf diese Weise traurigen Ruhm verschaffen und rufen womöglich Empörung hervor; doch wenn die Weigerung beizutragen zu weit verbreitet ist, neigen solche Arbeiten dazu, als Kunst zu disqualifizieren.

Es gibt auch den Fall, dass die Meinungen über ein Werk geteilt sind. Einige Personen tragen zu ihm bei, andere weigern sich, zu ihm beizutragen. In solchen Fällen muss man untersuchen, wer beiträgt und wer sich weigert beizutragen. Man kann dann sagen, dass es für diejenigen, die beitragen, ein Kunstwerk ist und für diejenigen, die sich weigern beizutragen, keines ist.

Kritik ist eine Art Hinweis auf das Ausmaß des Beitrags. Es gibt grob gesagt zwei Arten von Kritik: Die eine kann man als „abwertende Kritik“ bezeichnen, die andere als „konstruktive Kritik“.

Abwertende Kritik ist im Bereich der Kunst allzusehr verbreitet, denn es gibt solche Dinge wie „individueller Geschmack“, zeitgenössische Standards und, leider, sogar Neid oder Eifersucht. Zu oft ist Kritik einfach eine individuelle Weigerung beizutragen. Man könnte auch sagen, dass diejenigen, „die auf destruktive Weise Kritik üben, selbst nicht tun können“

„Konstruktive Kritik“ ist ein Begriff, der oft benutzt, aber selten definiert wird. Doch er findet Verwendung. Sie könnte wahrscheinlich am besten als Kritik definiert werden, die einen Weg weist, „wie man es besser macht“ - zumindest nach Meinung des Kritikers. Diejenigen dagegen, die nur Fehler finden und nie eine praktische Möglichkeit vorschlagen, es besser zu machen, verwirken ihr Recht zu kritisieren.

Kunst ist wahrscheinlich der am wenigsten systematisierte und organisierte Bereich, den es gibt. Deshalb ist er am leichtesten für „Autoritäten“ zugänglich. Gewöhnlich wird von einer „Autorität“ nichts weiter verlangt, als zu sagen, was richtig oder falsch, gut oder schlecht, akzeptabel oder nicht akzeptabel ist. Zu oft besteht die einzige Qualifikation einer Autorität (wie beim schlechten Unterrichten einiger Fachgebiete) in einer auswendig gelernten Liste von Objekten und deren Urhebern sowie Datumsangaben, zusammen mit einer vagen Idee, worum es sich bei dem Werk handelte. Eine „Autorität“ könnte ihren Status beträchtlich erhöhen, indem sie sehr präzise Definitionen ihrer Begriffe verwendet. Der moderne Trend, nach der Bedeutung dessen zu suchen, was der Künstler gemeint hat, ist natürlich nicht besonders dazu geeignet, die Künste weiterzubringen.

Kunst auf der Basis dessen zu betrachten und zu erleben, was man zu ihr beiträgt und was andere zu ihr beitragen, ist ein brauchbarer Vorstoß. Er würde zu Verbesserungen im Bereich der Kunst und ihrem Verständnis führen.

Ein derartiger Gesichtspunkt bezieht interessanterweise auch einige Dinge in den Bereich der Kunst mit ein, die man vorher nicht so betrachtet hätte.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

LRH:pat

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 4. MÄRZ 1979R
Revidiert am 30. Dezember 1979

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 6

KUNST UND IHRE GRUNDLAGEN

Jeder gesonderte Bereich künstlerischer Schöpfungen hat seine eigenen Grundregeln. Solche Bereiche umfassen Schriftstellerei, Malerei, Beleuchtung, Arbeit mit der Kamera, Kostüme, Szenenaufbau, Marketing, Aufnahmen, Mischen - jeden Bereich, der zu einer endgültigen künstlerischen Darbietung beiträgt.

Jeder dieser Bereiche hat grundlegende stabile Daten, durch die er bestimmt wird. Sie sind in den Lehrbüchern über diese Sachgebiete enthalten.

Dies sind die Regeln - die stabilen Daten, die übergeordneten Daten einer jeden spezialisierten Tätigkeit.

Wir befolgen diese Regeln, weil sie Wirkungskraft, Effekte und Aussagen liefern. Wir befolgen die Regeln nicht, weil wir dazu angewiesen wurden; wir befolgen die Regeln, um ein Produkt zu erhalten, das effektiv ist und bewirkt, was wir bewirken wollen.

Jeder, der der Meinung ist, es sei einfach eine merkwürdige Idee, lediglich die Regeln zu befolgen, sollte Produkt-Klären, kurzes Formular, erhalten, da die Regeln für den Wert des Produktes entscheidend sind.

Jeder kann dilettantischen Plunder fabrizieren. Wer schaut ihn sich an? Wer würde ihn sich schon anschauen, selbst wenn er dafür bezahlt würde?

Der Unterschied zwischen dilettantischem Plunder und einem effektiven Produkt wird erreicht, indem man die Grundregeln kennt und befolgt und sie richtig verwendet. Wenn Sie dem die geschickte Handhabung von Materialien und Ausrüstung hinzufügen und wenn Sie dann einiges an Erfahrung hinzufügen, haben Sie einen Profi.

Wenn Sie dem einen Schuss gesunden Menschenverstand und Talent hinzufügen, dann haben Sie einen echten Knüller.

Seien Sie bei allem, was Sie tun, ein Fachmann; der Erfolg beruht auf der Wirkungskraft des Produktes auf seine Betrachter und das beabsichtigte Publikum.

Was immer Ihr Fachgebiet ist, Sie müssen herausfinden, was die übergeordneten Daten - die Regeln - sind, und Sie im Schlaf beherrschen, sodass Sie nicht einmal darüber nachdenken müssen, und mit ihnen denken können.

Ist Ihnen je klar geworden, dass jedes dieser Fachgebiete nur ein oder zwei Dutzend Regeln hat?

A=A=A ist die Art und Weise, wie die meisten Leute mit Daten umgehen. Einige dieser A's haben jedoch tatsächlich die tausendfache Wichtigkeit verglichen mit anderen Daten. Wenn Sie diese kennen und aussortieren, haben Sie eine Chance, ein Fachmann zu werden. Und wenn Sie sie aussortiert haben und mit ihnen denken können und manuelles Geschick im Umgang mit Materialien und Ausrüstung erworben haben, wird jeder Fachmann auf diesem Gebiet Sie als Fachmann anerkennen; doch weitaus wichtiger ist, Sie werden mit Ihrem Fachgebiet kommunizieren.

Wenn Sie das Obige missachten, werden Sie mit Ihrem Fachgebiet nicht in Kommunikation sein; und nicht nur mit Ihrem Fachgebiet nicht, sondern mit jedem Betrachter, einschliesslich Kindern, ob sie die Regeln kennen oder nicht.

Seien Sie bei allem, was Sie tun, ein Fachmann.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 15. APRIL 1979

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 7

DIE SCHÖNEN KÜNSTE VERSUS ILLUSTRATIONEN

Der Unterschied zwischen den schönen Künsten und Illustrationen besteht darin, dass die schönen Künste dem Betrachter gestatten, seine eigenen Interpretationen oder Äußerungen zur Szene beizutragen, während Illustrationen zu prosaisch" sind und ihm alles fix und fertig vorsetzen.

Um in den schönen Künsten eine Emotion zu evozieren, muss der Betrachter eingeladen werden, einen Teil der Bedeutung selbst beizutragen.

Mit einem Poster wird meistens beabsichtigt, den Betrachter zu „überfahren“.

Mit Illustrationen wird beabsichtigt, den Betrachter zu informieren.

Ein Werk der schönen Künste kann innerhalb eines Publikums von einem Mitglied zum anderen durchaus verschiedene emotionale Beiträge hervorrufen, da es einem in gewissem Maße freisteht, Bedeutung und Emotion nach eigenem Ermessen beizutragen.

In den schönen Künsten muss der Betrachter selbst etwas beisteuern, um jeweils Vervollständigung zu erreichen.

Die schönen Künste bringen im Wesen oder in der Vergangenheit des Betrachters eine Saite zum Erklingen.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 10. JUNI 1979

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie 8

EIN FACHMANN

Bezug: HCOB 4 März 1979 Kunst-Serie 6; KUNST IN IHREN GRUNDLAGEN

Ein Fachmann ist jemand, der ein Produkt von hoher Qualität hervor bringen kann. Ein Fachmann ist nicht ein Angehöriger des Publikums, und wenn er Dinge betrachtet, hält er danach Ausschau, was in ihnen gut ist, und vernachlässigt die armseligen, minderwertigen Dinge. Er tut das, damit er eine ideale Szene hat. Ohne ideale Szene handelt er ohne Berücksichtigung technischer Daten und produziert – was Kunst betrifft – ein Produkt mit niedriger Qualität und ist kein Fachmann. Ohne ideale Szene kann er niemals im Voraus eine Vorstellung davon bekommen, wie das Produkt sein soll.

Beim Betrachten von Dingen, die sich einer idealen Szene annähern, arbeitet der echte Fachmann aus, wie dies gemacht wurde, und wenn ihm ähnliche Aufgaben gestellt werden, kann er Dinge zustande bringen, die sich einer idealen Szene in seiner eigenen Arbeit annähern.

Ein weiterer Unterschied zwischen einem Angehörigen des Publikums und einem Fachmann besteht darin, dass der Fachmann nur von dem Standpunkt aus denkt, ein tatsächliches Produkt herauszubringen. Er kommt nie auf die Idee, dass er nur zum Vergnügen da wäre oder dass es genüge, ein "Experte" zu sein. Ein Angehöriger des Publikums hat nicht die geringste Vorstellung oder Ahnung davon, ein Produkt herauszubringen.

Für einen Fachmann sind die Spielregeln eine Selbstverständlichkeit, so dass er auf der nächsthöheren Ebene darüber Kunst in hoher Qualität erreichen kann.

Wenn jemand alles nur ansieht, ob er "es mag" oder "nicht mag", dann gehört er nur zum Publikum, und er steht auf der falschen Seite des Rampenlichts.

Dies gilt für einen Schriftsteller, einen Regisseur, einen Schauspieler, einen Kameramann, einen Maskenbildner, einen Requisiteur, einen Kostümbildner, einen Produzenten, einen Künstler – für jeden Profi.

Ohne diesen Gesichtspunkt einzunehmen kann er niemals ideale Szenen zusammensetzen, wie könnte er also irgend etwas Gutes produzieren? Er hat nie eine Gedächtnis-Bibliothek, mit der er seine eigenen Produkte vergleichen kann.

Seien Sie ein Fachmann.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

LRH:gal

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 12. JANUAR 1980

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 9

Um eine Montage, Aufnahme oder künstlerische Arbeit herzustellen, die etwas mitteilt, muss man:

1. sich überlegen, welche Aussage man übermitteln will,
2. sich entschließen, die Aussage zu kommunizieren.
3. Dinge oder Arrangements einsetzen, die zur Aussage beitragen,
4. Dinge oder Arrangements entfernen oder ausschließen, die nicht dazu beitragen.

Es ist ebenfalls hilfreich zu wissen, was mit „Aussage“ gemeint ist. (Definition: Aussage - eine in sich abgeschlossene Kommunikation einer Bedeutung.)

Es ist ebenfalls hilfreich, die Definition von „Montage“ zu kennen - eine Serie von Aufnahmen mit einer gemeinsamen Aussage.

Außerdem sollte man die Definition von Aufnahme kennen, und man sollte verstehen, dass ein kleiner Ausschnitt oder flüchtiger Blick auf etwas nur wie das Aufleuchten eines optischen Signals auf einem Radarschirm ist oder Einzelbilder sind im Gegensatz zu einer Szene oder einem „Bild“ - es fehlt tatsächlich ein Wort dafür in der englischen Sprache.

Eine Szene ist ein Bild, das eine eigenständige Aussage beinhaltet.

Eine Aufnahme ist etwas Beliebiges; sie beinhaltet keine eigenständige Aussage und teilt nichts mit, solange sie nicht im Zusammenhang mit anderen Aufnahmen oder Szenen erscheint.

Man sollte außerdem wissen, was eine Folge und was eine Handlungsfolge ist.

Eine Folge ist eine Reihe von Szenen, die durch ihre Örtlichkeit oder ihr allgemeines Thema miteinander in Beziehung stehen. In Filmen oder Fotogeschichten ist sie vergleichbar mit einem Kapitel eines Buches.

Eine Handlungsfolge hat oft einen raschen Szenenwechsel, um den Eindruck schneller Bewegung zu vermitteln. Es wird nie eine Montage sein, da jedes Bild in ihr eine Szene ist und daher seine eigene Aussage hat

Einzelne Aufnahmen innerhalb einer Montage haben für sich gesehen wenig Bedeutung; wenn sie jedoch zusammengeschnitten sind, liefern sie eine einzige Aussage.

Wenn man eine Handlungsfolge mit einer Montage oder eine Montageaufnahme mit einer Szene verwechselt, erhält man äußerst geringe Resonanz beim Publikum, und darum geht es ja schließlich.

Dinge um der persönlichen Befriedigung willen zu tun ist etwas für Professoren, die nicht zurechtkommen.

Das alles fällt unter die Überschrift Integration. Integration besteht darin, Ähnliches zu einer Einheit zu verbinden.

Wenn Sie versuchen, völlig verschiedene und nicht zusammengehörige Dinge zu einer Einheit zu verbinden, haben Sie keine Integration, und Sie haben keine Kunst. Sie haben ein Chaos.

Das Prinzip der Integration gilt für alle editorischen Tätigkeiten und jede Art der Komposition in allen Bereichen.

Die obigen Punkte 1, 2, 3 und 4 bilden eine Formel, die einem hilft, klare, ästhetische Kommunikation von Kunst zu erzielen.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 25. AUGUST 1982

Wiedervervielfältigen

Nr. 10 der Serie über Kunst

DIE FREUDE DES ERSCHAFFENS

Zwinge dich dazu, zu lächeln, und du wirst bald aufhören, die Stirn zu runzeln.

Zwinge dich dazu, zu lachen, und du wirst bald etwas finden, *worüber* du lachen kannst.

Versetze dich in Enthusiasmus, und sehr bald wirst du dich so fühlen.

Ein Wesen verursacht *seine eigenen* Gefühle. Die grösste Freude im Leben ist das Erschaffen. Stürz dich voll hinein!

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

LRH:dr

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 1. FEBRUAR 1984

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 11

WIE MAN KUNST „SEHEN“ SOLL

Es gibt eine Fertigkeit, die jeder, der in einem künstlerischen Bereich tätig ist, sei es Schriftstellerei, Musik, Malerei, Filmproduktion oder Arbeit am Mischpult – mit anderen Worten, jedem Bereich von Kunst – beherrschen muss.

Es ist die Fähigkeit oder Fertigkeit – ob angeboren oder erworben – jedes beliebige Werk jedes Mal, wenn man es anschaut, in einer neuen Zeiteinheit zu sehen. Man muss in der Lage sein, alle früheren Betrachtungen über jedes beliebige Werk, das Veränderung unterlag oder noch in Arbeit ist, beiseite zu schieben und es in einer völlig neuen Zeiteinheit zu sehen oder zu hören – so, als ob man noch nie zuvor davon gehört hätte.

Indem man das macht, sieht oder hört man in der Tat genau das, was sich vor einem befindet, und nicht die eigenen früheren Betrachtungen dazu.

Diese Fertigkeit besteht allein darin, dass man ein Werk in einer neuen Zeiteinheit sehen oder hören kann, als ob man es noch nie zuvor gesehen oder gehört hätte.

Nur so kann man tatsächlich erfassen, was man jetzt vor sich hat. Wenn man das nicht macht, betrachtet oder hört man zum Teil die Erinnerung daran, was man sah oder hörte, und das gerät damit durcheinander, wie es jetzt ist.

Ist man dazu in der Lage, wird man überragende Leistungen vorweisen können. Aber allzu oft – wenn man das nicht tut – gibt es Murks.

Einige Maler zum Beispiel korrigieren ein Bild mit einer Schicht Farbe nach der anderen, bis es zentimeterdick ist, obwohl möglicherweise verschiedene dieser korrigierten Versionen recht annehmbar waren. Doch ein solcher Maler versuchte immer noch, die ersten Eindrücke zu korrigieren, die nicht mehr vorhanden waren. Da er sein Gemälde nicht in einer neuen Zeiteinheit betrachtet, als hätte er es nie zuvor gesehen, kann er tatsächlich keinen korrekten Eindruck davon bekommen, was vor ihm steht.

Einige Maler oder Illustratoren haben hierfür einen Trick. Sie schauen sich ihre Gemälde durch einen Spiegel an. Weil es jetzt seitenverkehrt ist, können sie es mit neuen Augen sehen.

Es gibt einen anderen Trick, wobei man ein Gemälde mit einem Verkleinerungsglas anschaut (wie wenn man ein Fernrohr falsch herum ansetzt), um es auf die Grösse zu reduzieren, die es z.B. auf einer gedruckten Seite, in der letztendlichen Präsentation haben wird. Es

ist recht bemerkenswert, dass diese Verkleinerung die Erscheinung des Bildes tatsächlich in einem beachtlichen Ausmass verändert. Aber gleichzeitig kann ein kleines Bild, wenn es vergrössert wird, in der Vergrösserung absolut verblüffend wirken, während es als kleines Bild überhaupt nicht gut aussah. Aber hier haben wir es eigentlich mit einer Änderung des Formats zu tun, nicht mit dem Anschauen in einem neuen Zeitabschnitt. Die zusätzliche Fertigkeit, etwas in einem neuen Zeitabschnitt zu betrachten, ist ebenso entscheidend.

Hat irgendjemand, der in irgendeinem Bereich der Künste tätig ist, diese Fertigkeit nicht erworben, weiss er nie wirklich, wann er den Punkt der Vollkommenheit erreicht hat. Und er kann oftmals zu einer verzerrten Ansicht über ein Werk kommen, die diesem gar nicht mehr gerecht wird.

DAS PUBLIKUM

Es gibt eine weitere Fertigkeit, die ebenfalls im Bereich des Sehens oder Hörens erlangt wird. Es ist die Fähigkeit, den Gesichtspunkt des Publikums einzunehmen, für das die Arbeit gedacht ist.

Es gibt bestimmte Fachbereiche, die vorgeben, verschiedene Künste zu lehren, während sie in Wirklichkeit danach trachten, die Zukunft des Studenten zu ruinieren. Sie betonen, dass die „persönliche Befriedigung“ bei jeder Betätigung auf einem beliebigen Kunstgebiet das höchstmögliche Ziel sei. Es stimmt, dass ein beträchtliches Mass an Befriedigung seiner selbst darin liegt, eine gute Arbeit zu vollbringen. Aber geltend zu machen, man arbeite in diesen Bereichen, um persönliche Befriedigung zu erreichen, ist eine solche Überbetonung der ersten Dynamik, dass die Arbeit des Künstlers oder Spezialisten kläglich scheitern wird. Zu sagen, man arbeite um der persönlichen Befriedigung willen, ist in Wirklichkeit reiner Unsinn und eine schwache, hinkende Rechtfertigung dafür, nicht erfolgreich zu sein.

Dieses falsche Datum kann viele Künstler und Spezialisten völlig durcheinander bringen, die ansonsten recht erfolgreich wären. Denn es klammert den einen Test aus, der ihnen den Erfolg bringen würde: das Publikum.

Es ist durchaus entscheidend, dass jeder, der auf einem dieser Gebiete tätig ist, den Gesichtspunkt des Publikums einnehmen kann, das die Darbietung letzten Endes erleben wird.

Man muss in der Lage sein, jedes Produkt, mit dem man zu tun hat, vom Gesichtspunkt des Publikums aus zu sehen oder zu hören.

Man kann und muss es natürlich vom eigenen Gesichtspunkt aus sehen. Man muss aber in der Lage sein, umzuschalten und es vom Gesichtspunkt des Publikums aus zu sehen oder zu hören.

Es gibt dabei einige Tricks. Einer davon ist, seine Ohren für das „Geplauder im Foyer“ offen zu halten. Wenn man die Vorstellung eines Werkes, eine Ausstellung, eine Filmvorführung, Darbietung oder was auch immer erlebt hat – nicht einmal unbedingt von einem selbst -, mischt man sich unter die Leute, die gerade zugeschaut haben, oder lässt sich über sie berichten. Dies zu tun ist nicht unbedingt entscheidend. Es ist in der Tat ohne weiteres machbar,

einfach den Gesichtspunkt eines Publikums einzunehmen, selbst wenn man es noch nie zuvor gesehen hat. Man tut es einfach.

Ein Tontechniker unterwirft dies oft einem weiteren Test, was jedoch darin seinen Grund hat, dass das, was er fleissig mit seiner aufwendigen Spitzenausrüstung zusammenmixt, nicht das ist, was das Publikum zu hören bekommt. Er nimmt sich also einen Lautsprecher aus einem tragbaren Taiwan-Kassettenrekorder Marke „Billig“ oder einen 7,5-cm-Lautsprecher vom Altwarenhändler um die Ecke und hört sich sein Programm, das er gerade gemixt hat, über diesen Lautsprecher an. Das sagt ihm, was das Publikum tatsächlich hören wird. Es ist aber hauptsächlich eine Frage der Technik, da ausgezeichnete Lautsprecher oder Kopfhörer ohne weiteres mit bestimmten Verzerrungen in der gemixten Aufnahme fertig werden, während die Billig-Lautsprecher dann anfangen zu klirren. Wenn das der Fall ist, korrigiert man die gemischte Aufnahme, ohne sie zu verderben, sodass sie über einen billigen Lautsprecher spielbar ist. Das ist eine Art mechanisches Mittel, den Gesichtspunkt eines Publikums einzunehmen. Die Notwendigkeit dieser Massnahme ergibt sich jedoch nur bei einer bestimmten technischen Ausrüstung.

In Wirklichkeit mixt selbst der Tontechniker die Aufnahme nicht, um „Fehler“ zu korrigieren, sondern um eine qualitativ optimale Darbietung für ein Publikum zu erreichen. Um zu erkennen, wann er das erreicht hat, muss er den Gesichtspunkt des Publikums einnehmen.

In allen Künsten ist es notwendig, vom eigenen Gesichtspunkt zum Gesichtspunkt des Zuhörers oder Zuschauers – einem anderen als man selbst – umschalten zu können. Und dies erstreckt sich bis zum Publikum hin.

ZUSAMMENFASSUNG

Was die Pfuscher und Amateure tatsächlich von den Profis unterscheidet, sind diese beiden Fertigkeiten. Man muss in der Lage sein, alles woran man arbeitet, jederzeit in einer völlig neuen Zeiteinheit zu betrachten oder anzuhören. Und man muss in der Lage sein, seine Produktion vom Gesichtspunkt des Publikums aus zu sehen oder zu hören, an das man sich richten wird.

Mit anderen Worten, der wirklich herausragende Profi bewegt sich in der Zeit, er steckt nicht in der Vergangenheit fest und seine räumliche Lokalisierung ist flexibel.

Es gibt keinen Grund, weshalb man auf der Zeitspur feststecken oder nur auf seine eigene räumliche Lokalisierung fixiert sein sollte.

Übrigens kann allein das Wissen darum, dass es diese Fertigkeiten geben kann, oftmals schon der Schlüssel dazu sein, sie zu erwerben.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO BULLETIN VOM 8. OKTOBER 1964
(Auch als HCO PL herausgegeben, mit demselben Datum und Titel)

Remimeo

Kunst-Serie Nr. 12

KÜNSTLERISCHE PRÄSENTATION

Einige Zeit lang hatten wir in einigen Bereichen der Scientology ein Problem betreffs der Präsentation.

Magazine wurden manchmal schlecht gedruckt, Bücher wurden oft schlampig hergestellt, Tonbänder wurden auf Woolworthapparaten abgespielt etc. In einigen Bereichen arbeiten wir sehr gut, in vielen anderen nicht.

Ich habe mir eine Zeit lang Gedanken darüber gemacht und habe soeben erkannt, was der springende Punkt ist.

Wir leben in einer Welt der Maschinen. Das ganze Geschwätz im TV und in den Zeitungen ist darauf ausgerichtet, Anstrengung zu reduzieren. Das primäre Ziel der Zivilisation, in der wir leben, scheint darin zu bestehen, alle persönliche Anstrengung auf Null zu reduzieren.

Je weniger Anstrengung ein Wesen konfrontieren kann, umso mehr wird es Wirkung von Anstrengung.

Wenn man die Anstrengungsspanne eines Menschen auf Null reduziert, wird auch seine Bank auf ihn hereinstürzen.

Der moderne Trend des „Tu's nicht" begleitet den modernen Trend der steigenden Rate von Geisteskrankheit in der Gesellschaft.

Je verrückter eine Person ist, desto weniger bringt sie zustande oder tut sie.

Wir leben also in einer Welt, die darauf ausgerichtet ist, die Menschen verrückt zu machen.

Aber was uns mehr betrifft – wir leiden unter der ständigen Verlockung: „Mach es Dir leicht. Mach's in der Weise, die am wenigsten Anstrengung erfordert".

Insbesondere ist dies bei der fabrikmässigen Herstellung festzustellen – der leichteste Weg ist der billigste Weg, ist der einträglichste Weg.

So kommt es zu „Mach es Dir leicht".

Nun, das mag auf die Herstellung von Gabeln zum Zwecke des Profits zutreffen, aber auf Präsentation trifft es nicht zu.

Die ganze Welt der Künste ist der Philosophie des Geschäftsmannes oder des Fabrikanten direkt entgegengesetzt.

Kunst trachtet danach, eine Wirkung zu schaffen. Eine Wirkung wird nicht immer auf die einfache Art geschaffen. In der Tat sind die besseren Wirkungen ziemlich schwierig zu erzielen.

Man kann dermassen in ein Schaffen von leichten Wirkungen verfallen, dass man vollständig scheitert.

Zum Beispiel stehen ein Dutzend Kuchen auf einem Bezirksjahrmarkt im Wettbewerb. Derjenige, der den Gewinn davonträgt, ist nicht der am leichtesten herzustellende Kuchen. Sicher, der Bäcker, der der Gewinner wurde, mag einige leichte Methoden haben, die das Kuchenbacken vereinfachen. Aber der siegreiche Bäcker sorgt in Wirklichkeit um dieses extra Bisschen dafür, dass er einfach ausgezeichnet wird.

Es ist nicht Zauberei oder Glück, was einen Professionellen ausmacht. Es ist hart errungenes Wissen, das sorgfältig angewandt wird.

Ein wahrer Professioneller mag die Dinge allem Anschein nach ziemlich leicht tun, aber in Wirklichkeit sorgt er bei jedem kleinen Bisschen dafür, dass es einfach richtig wird.

Der Gewinner tut dies instinktiv.

Der Verlierer versteht nur selten die Idee „mach es richtig“.

Künstlerische Präsentation ist immer in dem Masse erfolgreich, wie sie gut gemacht wird. Wie leicht sie gemacht wird, ist vollkommen zweitrangig.

Für die Welt der Präsentation, der Kreation, ist die einzige Richtlinie die, dafür die notwendige Sorge zu tragen, eine gute Arbeit zu leisten.

Für die Welt des Geschäftsmannes, des Fabrikanten, gilt die primäre Richtlinie „wie können wir es leicht tun“.

Diese beiden Philosophien kollidieren.

Täglich lehren uns Anzeigen, Gewerkschaftsführer, Sozialisten, dass das **Tun mit der geringsten Anstrengung** das höchste Ziel im Leben ist. Verrichten Sie am wenigsten Arbeit für die höchste Bezahlung. Kaufen Sie die automatische Maschine, die die meisten Kleider in der kürzesten Zeit ausspuckt. Benützen Sie die Dachpappe, die am schnellsten zu befestigen ist und den wenigsten Regen durchlässt. Stimmen Sie für J in X, der es fertig bringen wird, dass die ganze Welt zu essen hat, ohne arbeiten zu müssen. Tun Sie nichts selber. Schieben Sie es an die Buchführungsfirma ab – oder an den Mann am nächsten Schreibtisch.

Dass dies alles zu totaler Abhängigkeit von Vorrichtungen, zu totaler sklavischer Bindung an zunehmende ökonomische Probleme, ja sogar zu totaler sklavischer Bindung an Kommissar Krushtoad in der nächsten Generation führt, wird vollkommen ausser acht gelas-

sen. Dass wir vor weniger als zwei Jahrhunderten ganz gut lebten, dauerhafter bauten und um vieles gesünder waren, ohne all diese Anzeigen, Geräte und Kommissare, wird niemals erwähnt.

Der Mensch löst seine Probleme zu seiner Ausrottung.

Und alles unter dem Motto: „Bemühen Sie sich nicht selbst“.

Es ist so schlimm geworden, dass die Leute mit einem Achselzucken alle Verantwortung für den Staat, für ihre Freunde, für alles und jedes abtun. „Nichts hat irgendetwas mit irgendjemandem zu tun“, ist die Grabschrift, die sich niemand die Mühe machen wird, auf den Grabstein dieser Generation zu schreiben.

Nun, dies sind keine hochtrabenden Reden gegen Automation, Vorrichtungen oder sterilisierende Katzenliebhaber.

Bemühen Sie all die Vorrichtungen, die um Sie sind – sofern sie wirklich funktionieren und nicht Ihre ganze Zeit dafür in Anspruch nehmen, das Geld, das sie kosteten und das Geld für ihre Reparaturen zu verdienen.

Nein, mein Gedanke hier ist nur dieser – halten Sie Ihren Grad an Tätigkeit über dem Grad, den Ihre Hilfsvorrichtungen für Sie leisten.

Seien Sie der Automation voraus. Seien Sie dem „wir tun es für Sie“ voraus. Entrechten Sie sich nicht selbst, indem Sie all Ihre Arbeit weggeben – an eine Maschine, an einen Arbeitskollegen.

Wenn Sie zu einem Gerät gekommen sind, machen Sie damit zwei Dinge:

a) benützen Sie es, um Ihre Erzeugung von Wirkungen zu steigern;

b) schaffen Sie es sich vom Halse.

Aber zuallererst verschaffen Sie sich Klarheit darüber, dass beim Präsentieren irgendeiner Sache, beim Versuch etwas zu kreieren, die beste Methode nicht immer die einfachste Methode ist. Die beste Methode ist nur die effektivere Methode.

Arbeiten Sie zunächst aus, welche Wirkung Sie zu erschaffen versuchen. Dann erst, wenn Sie das genau herausgefunden haben, ziehen Sie die einfachste Methode, dies zu tun, in Erwägung. Ziehen Sie überhaupt nie die einfachere Methode in Erwägung, wenn sie die weniger effektive ist.

Kunst nimmt dieses extra Bisschen auf sich, diese extra Sorge, dieses bisschen mehr Bemühung, damit es effektive Kunst ist.

Es gibt keinen vollkommen leichten Weg, um eine wünschenswerte Wirkung zu schaffen.

Der Tag, an dem Sie irgendeine Ihrer Ideen der Wirkung, die Sie schaffen wollen, fallen lassen, ist der Tag, an dem Sie ein bisschen älter, ein bisschen schwächer, ein bisschen weniger gesund werden.

Seien Sie also nicht mit der einfachen Methode einverstanden, sondern nur mit der effektiven Methode. Wenn einige Punkte an ihr leicht gemacht werden können, gut; wenn nicht, machen Sie's auf die harte Weise.

Nur wenn Sie sich dies vor Augen halten, können Sie der gigantischen Falle der Gesellschaft entgehen, die das Massenziel hat: „Nichts sollte jemals durch irgendetwas anderes als eine Maschine oder irgendeine andere Person erledigt werden".

L. RON HUBBARD
Gründer

LRH:jw.cden

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 25. FEBRUAR 1984

Wiedervervielfältigen
Direktoren für Werbung
Marketing-Hüte

Kunst-Serie Nr. 13

TIEFENPERSPEKTIVE

Das Thema Tiefenperspektive findet sowohl auf Filmproduktion und Fotografie Anwendung als auch auf Kunst und Design. Unter Perspektive versteht man die Kunst, den Eindruck von Tiefe und Entfernung zu vermitteln; eine Darstellung von Szenen, wie sie dem Auge erscheinen, mittels korrektem Zeichnen, Schattieren usw. (Funk and Wagnalls Standard Dictionary of the English Language, International Edition)

Das Folgende sind die acht Arten von Perspektive:

1. Tiefe mittels Luftperspektive. Entfernte Bereiche erscheinen diesig, nahe Bereiche scharf.

2. Tiefe mittels Farbe. Warme Farben scheinen nach vorne zu rücken, während kalte Farbtöne vom Betrachter wegrücken. Alle Farben scheinen ihre relative Entfernung entsprechend dem Hintergrund zu haben, gegen den sie sich abheben.

   Dunklere und hellere Töne der gleichen Farbe sind, auch bei unterschiedlichen Schattierungen, für die Tiefenperspektive nicht entscheidend.

3. Tiefe mittels Linearperspektive. Es gibt zwei weitere Faktoren, die den Eindruck von Raum vermitteln. Der eine ist die Beleuchtung. In dem Masse, wie man einen Gegenstand zurücktreten und kleiner werden lässt, gewinnt man den Eindruck von räumlicher Tiefe.

   Der andere Faktor ist Perspektive, die durch die Parallelität“ von Linien gewonnen wird, die zu einem gemeinsamen Fluchtpunkt in der Unendlichkeit hinter“ dem Bild zusammenlaufen. Diese Linien werden stets so eingezeichnet, dass sie sich an diesem vorher ausgewählten Fluchtpunkt treffen. Dieser Punkt kann innerhalb oder ausserhalb des Bildrands liegen, ist jedoch stets hinter“ dem Bild – innerhalb, links, rechts, darüber oder darunter – aber immer in einem unendlich grossen Abstand vom Betrachter entfernt. Perspektive kann man tatsächlich dadurch erhalten, dass man ein Lineal am Fluchtpunkt anlegt und Fluchtlinien nach vorne einzeichnet. Dadurch entstehen Flächen, Linien, Verzerrungen von Rechtecken, usw

4. Tiefe mittels Licht.

5. Tiefe mittels Schattenwirkung des Lichtes.
6. Tiefe mittels Solidität. Solidität von Formen ist etwas anderes als die Ausnutzung der Schattenwirkung. Solidität an sich ist etwas Spezielles. Man kann etwas so darstellen, dass es solid wirkt. Dann kann man Perspektive hinzufügen. Schatten haben eher etwas mit Beleuchtung zu tun.
7. Tiefe mittels Schärfe. Relativ nahe Gegenstände erscheinen scharf. Weit entfernte Gegenstände werden etwas undeutlich. Durch strahlendes Sonnenlicht werden Details scharf. Wenn Sie beim Fotografieren einen Weichzeichnungseffekt erzielen wollen, streichen Sie spiralförmig etwas Vaseline in die Mitte des Objektivs.
8. Tiefe mittels lateraler Bewegung.

Dies ist die erste systematische Auflistung der verschiedenen Arten von Perspektive.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 26. FEBRUAR 1984 AUSGABE I

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 14

FARBE

Farbe ist eines der grundlegenden Mittel, die in vielen Bereichen künstlerischen Schaffens gut verstanden und verwendet werden müssen – in der Malerei, Fotografie, beim Szenenentwurf für Bühne und Film, der Innenarchitektur und so weiter.

FARBHARMONIE

Farbharmonie findet man durch die Verwendung eines Farbkreises. Nehmen wir die Gestaltung einer Filmszene als Beispiel. Die Farbharmonie bezieht sich auf die Schlüsselfarbe in diesem Szenenbild, die durch die Farbe bestimmt ist, die man nicht ändern kann – wie es bei einer Szene im Freien das vorherrschende grüne Gras sein könnte oder das Kostüm der Hauptfigur, das eine bestimmte Farbe haben muss. Es ist der größte Anteil der Farbe in dieser Szene oder der Teil im Bild, worauf Sie die Aufmerksamkeit Ihres Publikums konzentrieren wollen. Harmonische Farben beziehen sich auf die Schlüsselfarbe und dies wäre dann die Ausgangsbasis bei der Verwendung des Farbkreises für Szenenaufbau und Kostüme.

Die dominierenden Farben müssen sich integrieren, wenn sie zusammengestellt werden, und die Szene so erscheinen lassen, dass es zusammenpasst (was der Grund für die Verwendung des Farbkreises ist). Farbe muss so verwendet werden, dass sie den Eindruck vermittelt, etwas gehöre zusammen, und nicht, damit es gefällt“.

Es gibt vier Arten von Farbharmonien, die gewöhnlich in der Fachliteratur beschrieben werden:

1. „Direkte“ Harmonie: Dies ist die Farbe, die der Schlüsselfarbe im Farbkreis direkt gegenüber liegt. Diese Farbe ist auch als Komplementärfarbe“ oder Ergänzung“ zur Schlüsselfarbe bekannt. Bei der direkten Harmonie verwendet man die komplementäre Farbe in gleicher oder geringerer Menge.

2. „Verwandte Farben“: Die unmittelbar angrenzenden Bereiche zur Schlüsselfarbe sind die verwandten Farben“. Wenn man von der Schlüsselfarbe auf einem Farbkreis zwei Felder weitergeht, erfährt die Farbharmonie eine Dehnung. Einige Texte über Farbharmonie bezeichnen die Farben, die an die Schlüsselfarbe angrenzen als analoge Harmonien“.

3. „Split-Komplementärfarben“ oder „Splits“: Das bezieht sich auf die Farben, die der *Komplementärfarbe* zur Schlüsselfarbe unmittelbar benachbart sind. Wenn sie sich mit Split-Komplementärfarben befassen, sollten Sie diese tatsächlich nur auf kleineren Flächen im Bild verwenden, und selbst dann nur sparsam.
4. „Triadische Harmonie“, „Triadiken“ oder Triaden“: Das bezieht sich auf die Farben, die jeweils auf beiden Seiten zwei Felder von der Komplementärfarbe einer Schlüsselfarbe entfernt sind. Wenn man Triaden verwendet, dann nur als kleine Farbtupfer im Bild.

Triaden und Splits dürfen nur kleinflächig vorkommen.

Je weniger Farben in einer Szene vorhanden sind, desto integrierter wirkt sie.

Ein Farbkreis, der sich als brauchbar herausgestellt hat, ist der Grumbacher Color Compass, hergestellt von M. Grumbacher, Inc. 460 West 34th Street, New York, New York, 10001. Er ist in vielen Geschäften für Künstlerbedarf erhältlich und kann auch direkt beim Hersteller angefordert werden.

FARBTIEFE

Es gibt einen weiteren Aspekt zu Farbe, der verstanden werden muss, und das ist die Farbtiefe“. Dabei handelt es sich um die Erscheinung von Tiefe (relativer Abstand zum Betrachter), die für die verschiedenen Farben charakteristisch ist und vom Hintergrund abhängt, gegen den sie sich abheben.

Vor einem weißen Hintergrund vermitteln Farben die Illusion von Distanz – vom Blickpunkt des Betrachters aus – in folgender Reihenfolge:

- blaugrün (anscheinend dem Betrachter am nächsten)
- blau
- violett
- rot
- gelb
- gelbgrün (vom Betrachter anscheinend am weitesten entfernt).

Vor einem schwarzen Hintergrund ändert sich der Eindruck der Entfernung:

- rot (am nächsten)
- orange
- gelb
- grün
- blaugrün
- blau

- violett (am weitesten entfernt).

Farbtiefe und Farbharmonie müssen in Verbindung verwendet werden.

Beispiele für die Verwendung dieser Technologie: Ich bekam einmal einen Szenenentwurf für einen Film vorgelegt, der irgendwie desintegriert wirkte, als ob nichts wirklich zusammengehörte. Der Hauptfehler lag darin, dass eine Tafel in diesem speziellen Klassenraum so wirkte, als sei sie näher am Zuschauer als die Studenten, obwohl sie eigentlich weiter entfernt war; das nahm dem Szenenbild die Tiefe. Ich versuchte mit Hilfe des Farbkreises einen andersfarbigen Hintergrund für die Szene zu finden und stellte dann fest, dass ich die Kombination, die auf einem Farbkreis oder der Tabelle für die Wahrnehmung von Farbtiefe vorgeschlagen war, nicht realisieren könnte. Es stellte sich heraus, dass die Tafel gelb sein müsste, damit die Szenengestaltung gelänge.

Als weiteres Beispiel war bei einem vorgeschlagenen Szenenentwurf, der mir für einen griechischen Tempel vorgelegt wurde, die farbliche Tiefenwirkung verkehrt, sodass die Szene zusammenfiel und klein aussah. Die Rückwände, Böden und Säulen hätten in griechisch-weißem Marmor sein sollen, und ein dekorativer Fries in der Rückwand hätte (aufgrund des weißen Hintergrunds dieses Bildes) nur Apfelgrün sein können.

Die Kostüme hätten sich ebenfalls an der farblichen Tiefenwirkung orientieren müssen – in Griechenland gab es Stoffe praktisch aller Farbtöne.

Weitere Daten über Farbtiefe enthält das Buch The Techniques of Lighting for Television and Motion Pictures, von Gerald Millerson, veröffentlicht von Hastings House, 10 East 40th Street, New York, New York 10016[2].

FARBASSOZIATIONEN

Gemäß Marketing-Forschungen gibt es eine komplette Auflistung emotioneller Reaktionen in Bezug auf Farben. Beispielsweise wird Blau gewöhnlich mit Wissen oder Gelassenheit assoziiert; Gelb wird meistens mit Wert assoziiert und Rot veranlasst zu Spontankäufen. Verschiedene Studien über diese Assoziationen sind angefertigt worden, und der Zeitaufwand, um sich mit diesem Thema vertraut zu machen, lohnt sich für jeden Künstler. Das zuvor erwähnte Buch über Beleuchtung beim Fernsehen (Millerson) enthält einen kurzen Abschnitt über Farbassoziationen.

Als Beispiel für die Verwendung von Farbassoziationen würde man Blau, das mit Gelassenheit assoziiert wird, nicht als Schlüsselfarbe für ein Bild nehmen, das nackte Angst vermitteln soll. Dadurch würde die Aussage entstellt werden.

---

[2] [Anmerkung des Übersetzers: derzeit erhältlich bei Focal Press, Boston; 3. Auflage 1991. Aktueller Titel: The Techniques of Lighting for Television and Film. Die deutsche Ausgabe ist unter dem Titel Beleuchtungstechnik – Das große Handbuch über die Film- und Fernsehbeleuchtungstechnik im Fachbuchverlag Andreas Reil erschienen.]

Die Prinzipien von Farbtiefe, Farbharmonie und Farbassoziationen sind für die Übermittlung Ihrer Aussage unschätzbare Mittel. Lernen Sie sie gut.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 26. FEBRUAR 1984
Ausgabe II

Wiedervervielfältigen

Kunst-Serie Nr. 15

KUNST UND INTEGRATION

Kunst ist das Ergebnis der **Integration** aller ihrer Komponenten. Man kann hinzufügen, dass das Resultat zu einem **Beitrag** seitens des Betrachters einlädt.

Es ist nichts besonders Rätselhaftes daran.

Mit Komponenten meinen wir sämtliche Teile, die ein Ganzes ausmachen werden. In einem Bild oder Gemälde, einer Annonce oder der Filmarchitektur wären hierbei die tatsächlich zu zeigenden Gegenstände, die Farbe, Farbharmonie und Farbtiefe, die Tiefenperspektive, das geometrische Design und die Verwendung von Mood Lines (dt.: Stimmungslinien), Kalligrafie oder die zu verwendende Schriftart inbegriffen. Es mag noch andere Komponenten geben, die gleichfalls mit hinzukommen.

Die Komponenten, die in ein Kunstwerk einfließen, hängen von der Kunstform selbst ab. In der Musik ist es zum Beispiel eine Sache der Integration, dass die Melodie zum Rhythmus passen und die Tonalität der Instrumentierung die Stimmung treffen muss – sonst kommt keine Integration in der Musik zustande.

Komponenten werden nur gewählt, weil sie sich in ein Gesamtdesign **integrieren**. Nur dann bekommt man etwas Ansprechendes. Wenn nicht, stören Dinge schmerzlich.

Künstlerische Designs sind gut, wenn sie eine Harmonie der Komponenten erreichen. Wenn sich Komponenten „beißen“ – außer sie werden als Kontrast verwendet oder es ist beabsichtigt, dass sie im Widerspruch zueinander stehen -, liegt das daran, dass sie nichts gemeinsam haben. Ein Ford, Modell T, in einer Gartenanlage aus dem Jahre 1560 ist eine Verletzung der Integration. Denn es ist ein Outpoint. Sorgfältig aufgeschichtete und geordnete Würfel passen nicht gut zu zerbrochenem Glas.

Dinge müssen gewissermaßen von der gleichen Art sein, um zu Kunst zu werden, und die Einführung von etwas Gegensätzlichem darf nur als Kontrastelement verwendet werden, möglicherweise um die Stimmigkeit des Übrigen hervorzuheben.

AUSSAGE

Die Zielsetzung von Kunst liegt in der Kommunikation einer beabsichtigten **Aussage**. Aussage ist das, wovon man möchte, dass jemand so über die Dinge denkt. Sie ist keine Beschreibung von Dingen. Sie kommuniziert die Bedeutung

Aussagen können Gefühle, Empfindungen, Wünsche, Widerwillen – praktisch alles Erdenkliche sein. Die Idee ist dominierend. Die Technik ist dazu da, um die Idee zu vermitteln und ihr Durchschlagskraft und Wirksamkeit zu verleihen.

Somit wird die Auswahl von integrierenden Komponenten im Hinblick darauf getroffen, die Aussage zu unterstützen und zu fördern. Und mit dem Auswählen und Arrangieren von Komponenten, sodass sie sich wirklich integrieren, sind wir bei der Komposition angelangt.

Aber die Aussage hat Vorrang vor der Komposition.

Komposition ist kein eigenes Gebiet. Sie ist einfach ein Teil der schwierigeren Gebiete Bedeutung, Aussage und Emotion.

KOMPOSITION

Das Wort „Komposition“ ist in den meisten Wörterbüchern insofern falsch definiert, als diese Wörterbücher gewöhnlich angeben, dass es sich um ein eigenständiges Gebiet handelt. Aber unabhängig von einer Aussage kann Komposition nicht existieren. Deshalb bin ich zu einer umfassenden Definition für Komposition gekommen, und sie lautet folgendermaßen:

Komposition: Jede der oder alle Aktionen, die gebraucht werden, damit Integration erreicht wird und die Aussage Bedeutung erhält.

Und ich bin bei der Bearbeitung dessen noch weitergegangen als die vielen Lehrbücher mit ihren endlosen Regeln über Komposition, von denen einige gültig, viele jedoch falsch und irreführend sind. Ich habe das **Warum** gefunden, weshalb man eine Komposition richtig machen sollte, und das ist Folgendes: Sie sollte dazu führen, dass eine Szene oder ein Bild sich zusammenfügt, statt auseinanderzufallen. Deshalb benutzt man Farbharmonie, geometrisches Design, Mood Lines, Zentrum des Interesses und andere derartige Mittel.

Man versucht lediglich, dafür zu sorgen, dass sich eine Szene nicht selbst zerstört, indem Dinge in sie eingeführt werden, die von Natur aus nicht dazuzugehören scheinen, bzw. durch Einführung eines eindeutigen Gegensatzes, eine Schockwirkung oder einen starken Eindruck hervorzurufen.

Komposition bedeutet, Dinge so anzuordnen, wie man es erwarten würde, und, um eines starken Eindrucks willen, etwas so anzuordnen, wie man es nicht erwarten würde oder dass es einen Gegensatz bildet, und gleichzeitig Richtung und Interesse zu kontrollieren.

Komposition besteht einfach daraus, Formen zusammenzubringen, die zusammengehören, und nichts einzuführen oder mit einzubeziehen, was nicht dort hingehört. Dies findet Anwendung auf Objekte (Arten von), Farbharmonie, Farbtiefe, Tiefenwirkung usw.

ZENTRUM DES INTERESSES

Bei jeder Szene oder jedem Design gibt es ein Zentrum des Interesses, und es ist für gewöhnlich sehr eng mit der Aussage verbunden. Wenn man einfach keine Aussage hat, kann die Komposition danebengehen. Das entscheidende Faktum hierbei ist, dass Komposition nicht von Aussage zu trennen ist. Ohne Aussage wird es lediglich banale Komposition. Oder es kommt so weit, dass man zwei Aussagen übermittelt, und dies wird Spaltung des Interesses genannt, das bedeutet Zerstreuung, nicht Integration. Das heißt nicht, dass man nicht zwei Interessenpunkte haben könnte. Aber wenn, dann kombiniert (oder integriert) man die zwei Interessenpunkte. Wenn Sie das Interesse aufspalten und die zwei Interessenpunkte nicht kombinieren, ist das Ergebnis: keine Aussage.

GEGENSTÄNDE

Die Auswahl von Gegenständen ist für die Integration wichtig. Die Art oder Arten der für eine Szene ausgewählten Gegenstände müssen zusammenpassen. Man kann zum Beispiel mit einem nautischen Motiv arbeiten, aber das beträfe dann nur einen bestimmten Zeitraum nautischer Geschichte oder Erfahrung. Das Dekor aus dieser Zeit würde nicht mit dem aus anderen Zeitperioden vermischt werden. Sollte es sich um die Zeit der Klipper handeln – 1802 bis 1840 -, würde man Gegenstände aus dieser Zeit wählen. Galionsfiguren, zum Beispiel, passen zu einem Klipper – der romantischen Ära der Segelschifffahrt. Auch Captain's Chairs (dt.: Kapitänsstühle) passen. Die Einführung der Queen Mary (1930) in die Szene wäre ein Outpoint. Wenn die Szene **integriert** sein soll, müssten es Klipper sein, 1802 bis 1840.

GEOMETRISCHES DESIGN

Zum Thema geometrisches Design: Ein Design nimmt sich die geometrische Form des dominierenden Objektes, das man in die Szene mit einzuschließen hat, als Ausgangsbasis.

Geometrisches Design hat mit der Beibehaltung von Form zu tun. Es hat auch mit Integration zu tun.

Dinge, die kein übereinstimmendes geometrisches Design haben – wobei jedoch ein anderes geometrisches Design als Kontrapunkt verwendet werden könnte – vermitteln den Eindruck, als würden sie nicht dorthin gehören.

Als Beispiel eines grundlegenden Design-Fehlers könnte man zuerst den Fehler begehen, Kreise auf ein Rechteck zu legen, und dann den Irrtum noch verschlimmern, indem man die Beschriftung rechtwinklig setzt. Unterschiedliche Schriftarten auf unterschiedlichen Höhen, die nicht parallel verlaufen, würden zur Verwirrung beitragen. Dem Design würde es an geometrischer Integration mangeln; es ließe sich nicht richtig mit seinen Formen integrieren. Der Fehler im Design hätte mit der Nicht-Parallelität der Linien zu tun.

Der Künstler mag wissen, was gemeint sein soll; Tatsache ist jedoch, dass er versucht, einem Publikum etwas zu kommunizieren. Wenn man ein Design ohne Integration hat – eine

Mischung aus Kreisen, Kugeln, Dreiecken und Rechtecken und/oder unterschiedlichen Schriftarten auf unterschiedlichen, nicht parallelen Höhen -, ist die geometrische Aussage verwirrend. Und das wird beim Publikum in Verwirrung resultieren.

Beim klassischen Design geht es um geometrische Muster, die in Beziehung zu ähnlichen geometrischen Mustern stehen – Kreise mit Kreisen, Quadrate mit Quadraten usw., denen man als Kontrast andere geometrische Formen gegenüberstellen kann. Andere Grundformen sind Dreiecke, Ovale, Rechtecke, horizontale und vertikale Linien. Eine Beibehaltung der gewählten Form, die sich in anderen Formen wiederholt, bildet die Grundlage des klassischen Designs.

Die ganze Idee eines Designs besteht darin, etwas so aussehen zu lassen, als gehöre es zusammen. Das ist der Grund für die Verwendung geometrischer Designs. Es geht nicht darum, dass es sich um geometrische Formen handelt. Es geht darum, das Ziel von Beibehaltung einheitlicher Form und Integration zu erreichen. Das ist der Grund, weshalb Dinge harmonisch und schön oder weshalb sie unharmonisch und hässlich aussehen. Entweder sind sie in ein geometrisches Design integriert oder sie bilden ein Durcheinander von gemischten geometrischen Designs.

Rechteckige und achteckige Formen passen zum Beispiel nicht zusammen. Achtecke und Dreiecke passen jedoch sehr wohl zusammen, da sich das Achteck in Dreiecke aufteilen lässt. Rechtecke passen dort jedoch nicht hinein und bilden nicht einmal einen Kontrapunkt dazu. Das Wesentliche an geometrischen Designs ist die Beständigkeit geometrischer Form.

Mood Lines kommen hierbei ins Spiel, als ein Mittel, um die Emotion einer Szene oder eines Designs zu kommunizieren. Eine Mood Line von links unten nach rechts oben stellt zum Beispiel Optimismus dar, und wenn das die Stimmung ist, die aufgrund der Aussage erforderlich ist, sehr gut. Falls nicht, so wählt man besser die Linien aus, die die beabsichtigte Stimmung übermitteln. Die Mood Lines zu kennen und sie zu beachten, ist wichtig, wenn eine Sache vollständig zur Integration kommen soll.

Bei einer Film- oder Theaterszene sind selbst die Menschen, die Schauspieler, Teil des Designs und wenn ihr Aussehen nicht dem Plan des gleichen geometrischen Designs entspricht wie die Szene, wird es den Anschein haben, als seien sie fehl am Platz.

Wenn Ihre Szenen aus Dreiecken oder Vielfachen von Dreiecken arrangiert sind, sollten auch Ihre Kostüme diese geometrischen Formen aufweisen.

Wenn dies nicht durchgängig ist, sehen die Teile der Szene und die Darsteller nicht so aus, als gehörten sie zusammen. Es zerfällt optisch.

Der Grund, weshalb es beim Szenenaufbau und bei den Kostümen Beständigkeit in der geometrischen Form gibt, ist der gleiche, weshalb man Farbharmonie hat. Das hat alles mit Integration zu tun.

FARBE

Um Farbe effektiv und als Mittel der Integration zu verwenden, muss man wissen, wie man mit dem Farbkreis umgeht und wie man Farbharmonie unter Berücksichtigung der Tabelle für die Wahrnehmung von Farbtiefe verwendet. Farbharmonie und Farbtiefe müssen übereinstimmen

Die Verwendung von Farbe als Mittel, um bei einer künstlerischen Arbeit Integration zu erreichen, ist detailliert im HCOB vom 26. Febr. 84 I, Kunst-Serie Nr. 14, FARBE, behandelt.

Man kann und sollte mit diesen Daten experimentieren, um mit der Verwendung von Farbe und Farbtiefe vertraut zu werden. Mit ein wenig Experimentieren kann man rasch sehen, wie zum Beispiel ein Gegenstand allein unter Verwendung von Farbe in die Ferne gerückt und andere Gegenstände in den Vordergrund geholt werden können.

Es kann beim anfänglichen Erarbeiten eines Designs hilfreich sein, schlichte Bleistiftskizzen zu machen, dabei integrierte geometrische Formen zu verwenden und mit verschiedenen Farben zu experimentieren, um zu etwas zu gelangen, das eine Integration ergibt.

KALLIGRAFIE UND SCHRIFTTYPEN

Die Kalligrafie, Schriftart oder Beschriftung, die man verwendet, spielt hier mit hinein. Das Gleiche gilt auch für Schriftgrößen und Anordnungen.

Unterschiedliche Schriftgrößen in Bereichen, die miteinander in Zusammenhang stehen und bei denen man Einheitlichkeit erwarten würde, werden eine Disharmonie hervorrufen. Eine Seite voller verschiedener Schriftarten steuert nur Verwirrung bei und bewirkt einen Mangel an Integration.

Und, vom Standpunkt der Integration aus, kommen fließende Farbmuster oder fließende Farblinien nicht zu einer Integration mit einem scharfen, modernistischen Schriftbild. Die Schriftart harmoniert nicht mit der Kunstform, also kommt es bei den beiden nicht zur Integration. Sie erwecken nicht den Eindruck, als gehörten sie zusammen, also werden sie auch nicht den Eindruck von Kunst erwecken.

Um mit fließenden Farbmustern Integration zu erreichen, müssen Kalligrafie oder Beschriftung mit Linien im Einklang sein, die den Eindruck von „in Bewegung“, „Fließen“ oder etwas Ähnlichem vermitteln. Unterschiedliche Farbmuster oder geometrische Linien verlangen nach unterschiedlichen Arten von Kalligrafie.

Mit anderen Worten: In einer Anzeige oder einem anderen Design müsste die Kalligrafie oder die Schriftart mit der verwendeten Kunstform in Einklang stehen und sich integrieren.

Und die Schriftart selbst sollte mit den Farben harmonieren.

Man sollte darauf hinarbeiten, dass sich geometrische Aussage, Farbtiefe, Anordnung des Textes und der Text an sich integrieren.

Auf eine sehr direkte Kommunikation in all diesen Bereichen kommt es an.

Um bei einem endgültigen Design anzukommen, einem, das die Aussage kommunizieren wird, muss man wissen, dass tatsächlich eine Integration stattfindet

Man kann ein mögliches Design beschreiben, aber das ist kein Roh-Layout. Es ist nur eine *Idee* für ein Layout. Was fehlt, ist der Künstler und seine Entwurfsskizzen der vollständigen Designs. Ohne diese kann man nicht beurteilen, ob eine Integration möglich ist.

Das Vollenden eines Kunstwerkes basierend auf willkürlichen Komponenten, die **vielleicht** zu einem Design werden, ist nicht der elementare Schritt; denn wer weiß, was deren Kombination im endgültigen Produkt ergibt?

Man macht als Erstes ein Roh-Layout oder viele, wobei man sich auf eine oder mehrere Ideen stützt, und erst *dann* könnte man erkennen, was es bewirken oder sein wird. Nur dann kann man sehen, ob sie „funktionieren“ – d.h. sich integrieren. Ohne das würde man einfach im Dunkeln tappen.

Diese Daten finden auf **jede Art** von Design Anwendung – Anzeigen, Sets beim Film, große Gemälde, Autos. Und, im Grunde genommen lassen sie sich auf die Gebiete anderer Kunstformen übertragen. Musik, Literatur und jede andere Kunstform.

Der Schlüssel heißt **Integration**.

Beginnen Sie mit einer Aussage.

Erarbeiten Sie eine Harmonie der Komponenten, die die Aussage unterstützen wird. Erreichen Sie eine Integration aller Komponenten.

Dann werden Sie eine Qualität der Kommunikation erlangt haben, die zu einem Beitrag seitens des Betrachters einlädt. Und das ist Kunst.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 10. MÄRZ 1984
Ausgabe I

Wiedervervielfältigen
Kunst-Checksheet

Kunst-Serie Nr. 16

AUSSAGE

Kunstwerke, die Anklang finden, haben eine Aussage.

Sie kann stillschweigend inbegriffen oder selbstverständlich, emotional, ideell oder wörtlich, angedeutet oder ausgesprochen sein. Aber es ist eine Aussage.

Dies findet auf jede Art von Kunst Anwendung: Malerei, Bildhauerei, Dichtung, Schriftstellerei, Musik, Architektur, Fotografie, Film – jede Kunstform und jede Form, die sich auf Kunst stützt, sogar Werbebroschüren und Schaufenster.

Kunst ist für den Empfänger da.

Wenn er das Kunstwerk versteht, dann mag er es. Wenn es ihn verwirrt, dann kann es sein, dass er es ignoriert oder verabscheut.

Es genügt nicht, dass der Schöpfer sein Kunstwerk versteht; diejenigen, an die es gerichtet ist, müssen es verstehen.

Zahlreiche Elemente und viel fachliches Können fließen in den Vorgang des Kreierens von Kunstwerken ein, die Anklang finden. Dominierend unter diesen Elementen ist die Aussage, weil dadurch das Ganze vereinigt und Verstehen und Wertschätzung bei denjenigen erzeugt wird, für die das Werk gedacht ist.

Verstehen ist die Grundlage von Affinität, Realität und Kommunikation.

Eine Aussage bildet das Fundament für Verstehen.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER

HUBBARD-KOMMUNIKATIONSBÜRO
Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex
HCO-BULLETIN VOM 16. NOVEMBER 1989

Wiedervervielfältigen
Hubbard grundlegender Kunst-Kurs

Kunst-Serie Nr. 17

KUNST UND AUSRÜSTUNG

(Ursprünglich von LRH im Jahre 1979 geschrieben;
am 16. Nov. 89 als Teil der Kunst-Serie herausgegeben.)

Bezugsmaterialien: HCOB 29. Juli 73 Kunst-Serie Nr. 2 MEHR ZUM THEMA KUNST
Buch: Die Probleme der Arbeit, Kapitel: DAS GEHEIMNIS DER LEISTUNGSFÄHIGKEIT

Künstler auf jedem Gebiet verfügen über Ausrüstung, die sie benutzen, um ihr Endprodukt zu erhalten. Ob es sich um den Pinsel des Malers, die Kamera des Fotografen oder die elektronischen Zubehörteile eines Tonmischers handelt, der Künstler muss die verschiedenen Aspekte seiner Ausrüstung genau verstehen, bevor er die Aussage, die ihm vor Augen steht, mühelos kommunizieren kann.

Wenn man versucht, ein Bild aufzunehmen, aber die Funktionsweise der Kamera nicht versteht, kann man derart in die Kamera interiorisiert werden, dass man seine Aufmerksamkeit nicht auf das Bild vor sich richtet, das man aufnehmen möchte. Ein Maler kann derart in die Funktionsweise eines Pinsels interiorisieren, dass er nicht sieht, was er auf die Leinwand malt.

Der Schlüssel zu dieser Situation ist Übung. Der Künstler sollte mit seiner gesamten Ausrüstung üben, bis er ein sicheres Gefühl im Umgang damit hat und nicht seine gesamte Aufmerksamkeit auf deren Bedienung richten muss. Ein guter Fotograf wird kein Bild aufnehmen, außer er ist genügend mit der Kamera vertraut, dass er aus ihr exteriorisieren kann. Ein Tonmischer muss seine Ausrüstung gut genug kennen, damit er nicht darin interiorisiert ist, sonst wird er es zu nichts bringen.

Wenn der Künstler mit seinen Werkzeugen einmal völlig geübt ist und kompetent damit umgehen kann, wird er mit seiner Aufmerksamkeit nicht mehr in die Ausrüstung bzw. dem, was er zu tun versucht, introvertiert sein. Er kann sich dann frei ausdrücken; und er wird feststellen, dass er sehr stark verbesserte künstlerische Produkte hervorbringt.

L. RON HUBBARD
GRÜNDER