

Süden importiert wurde. Römische Kochrezepte sind überliefert, so daß man sich unter Vorbehalt auch vorstellen kann wie man ein paar Jahrhunderte früher in der Laténezeit gekocht hat.

Die größte Unbekannte ist wohl die keltische Musik. Wir kennen Leierdarstellungen, Bilder von ca. 75 cm großen harfenartigen Instrumenten. Originale Teile haben sich nicht erhalten. Das jüngste, aus dem 7. Jahrhundert nach Chr. stammende derartige Instrument, ist eine Leier. Selbst wenn wir das Instrument hätten, so wüßte man nicht, wie die Saiten zu stimmen sind. Es fehlen die Melodien und die Liedertexte. Aber es hat Musik gegeben, denn wir kennen ja die Bilder der Instrumente. Es sei daher erlaubt, daß musikalisch eine Anleihe genommen wird aus Irland, Wales und der Bretagne, wo Kelten heute noch – kaum vermischt mit zugewanderten Völkern – leben und ihre Kultur kontinuierlich weiter entwickeln

konnten. Gitarre und Geige der Gruppe »Tensaits« sind moderne Mittel, Vergangenes nachzuempfinden.

Alte Handwerkstechniken werden wieder angewandt und demonstriert. Bei Schmiede- und Metallgußvorführungen können auch Besucher mitwirken.

Die »Kelten« erklären ihre Tracht, Schmuck, Ausrüstungsgegenstände, Waffen und deren archäologisch gefundene Vorbilder.

Führungen durch die Sammlung Vor- und Frühgeschichte zum Thema Kelten und Angebote des Kunst- und Kulturpädagogischen Zentrums (KPZ) für Kinder und Erwachsene runden das Programm ab.

Abgesehen von einem malerischen Bild, bieten sich bei hoffentlich schönem Wetter bereichernde neue Einblicke in die Wurzeln unserer Kultur.

Tobias Springer

Mitglieder der »Interessengemeinschaft Vor- und Frühgeschichte« um Werner Bodensteiner in keltischer Tracht und Ausrüstung.



Aus die Maus ...

5 Jahre AndyMachine

mehr als 4.000 AndyGraphien

Freude und Erkenntnis waren gute Begleiter der Aktion »Pop-Porträts mit der AndyMachine«, die seit 1993 immer wieder vom KPZ, dem Kunst- und Kulturpädagogischen Zentrum der Museen in Nürnberg, veranstaltet wurde.

Die ersten Teilnehmer dieser Aktion waren die Besucher der Ausstellung *LudwigsLust*. Dort war unter anderem Andy Warhols Siebdruck Serie »Marylin« zu sehen.

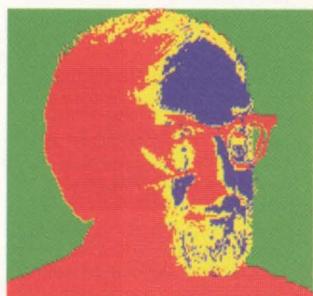
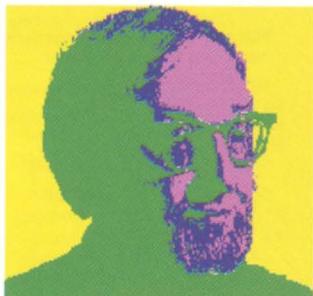
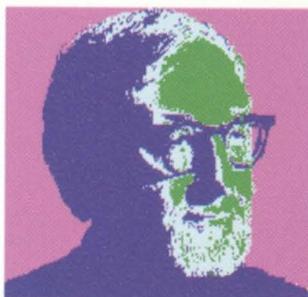
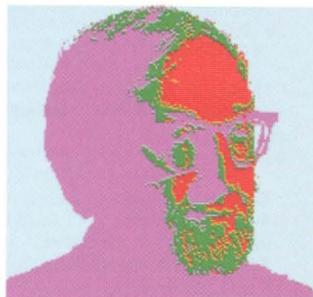
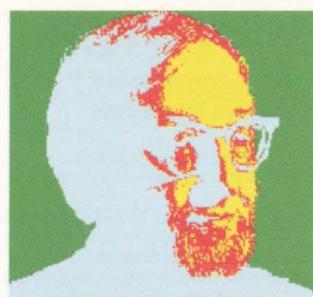
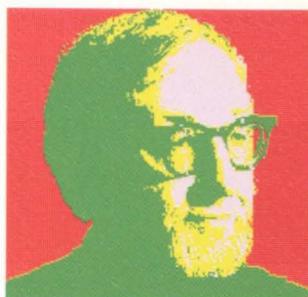
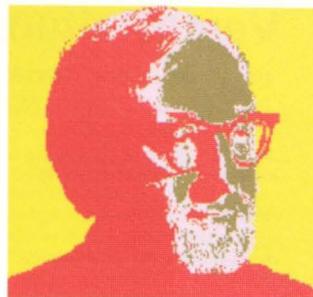
Die Aktion »Andy-Machine« sollte einen neuen, subjektiven Zugang zu diesem Werk ermöglichen. Das geschah auf folgendem Weg: Im Eingangsbereich des GNM war ein kleines Porträtstudio mit Sitzgelegenheit vor neutralem Hintergrund, Videokamera, Bildschirm, Computer und Farbdrucker aufgebaut. Angeleitet von einem Moderator konnte man ein elektronisches Porträt von sich einfrieren lassen, das so lange revidiert werden konnte, bis der Abgebildete damit zufrieden war. Anschließend begann – vor den Augen aller Anwesenden – die vom Computerprogramm gesteuerte Umwandlung des Bildinhalts. Die Farbpalette wurde von 256 auf 4 Farben reduziert und die verbleibenden 4 Farbformen dann permutierend durch Popfarben ersetzt. All dies geschah Schritt für Schritt auf dem Bildschirm und nach etwa 50 Sekunden waren 9 kleine Popgrafiken zu sehen. Diese konnte man sich sofort im Format A4 farbig ausdrucken lassen. Der ganze Vorgang wurde von

der Gruppe der übrigen, geduldig auf ihre AndyGraphie wartenden, Besucher kommentiert: Welche Pose für das Porträt ist die Beste? Welche Farbkombination ergibt das erkennbarste Bild? Warum unterscheidet sich die Farbigkeit auf dem Bildschirm von der des Ausdrucks? Warum wirkt die Kombination aller neun Bilder so wesentlich anders als die einzelnen Teilbilder? Welches Teilbild sieht am Besten aus?

All diese Fragen sind wichtig in der kunstpädagogischen Arbeit. Der anwesende Moderator versuchte, die entstehenden Gespräche mit Sachinformationen z.B. über Licht- und Körperfarben, Serigraphie, Abstraktion in Farbe und Form zu ergänzen. Der anschließende Gang in die Ausstellung zur originalen »Marylin«, mit der eigenen AndyGraphie in der Hand, führte oft zu intensiver Auseinandersetzung mit dieser Serigraphie: An der Wand Warhols bewußt gestaltete Werke – in der eigenen Hand eine, nach festgelegtem Maschinensalgorithmus erzeugte, lustige Spielerei, die gefällig aussieht.

Auch der Sammler Peter Ludwig, dessen drei von Warhol gestaltete Pop-Porträts gleichzeitig zur Ausstellung *LudwigsLust* in der Eingangshalle des GNM gezeigt wurden, ließ sich 1993 mit viel Vergnügen eine AndyGraphie fertigen und kaufte davon sieben Ausdrücke, um sie in seine Sammlungen einzugliedern.

Die Aktionen mit der AndyMachine fanden auch nach *LudwigsLust* weiterhin statt. Im Sommer 1996 nahmen z.B. mehr als 1.000 Berliner Schüler während einer Pop-Art Ausstellung für Kinder im Bode Muse-



Horst Henschel, AndyGraphie 1993

© Wolfgang Sachße, 1993

um die Gelegenheit wahr, sich von der AndyMachine porträtieren zu lassen.

Ein guter Anlaß für den Einsatz der AndyMachine wäre auch die aktuelle Fotoausstellung des KPZ »Und das bin ich – Kinder und Leute auf alten Fotos« im Spielzeugmuseum Nürnberg gewesen. Der Einsatz war geplant und angekündigt – doch es kam anders. Das im Jahr 1993 vom Autor erstellte Computerprogramm, welches in der der AndyMachine ablief,

war maßgeschneidert für eine damals hochmoderne spezielle Video- und Grafikkarte. Dieses technische Kernstück des Bildverarbeitungssystems der AndyMachine, hat im Juni 1998 endgültig den Geist aufgegeben. Die Aktion AndyMachine kann in der bisherigen Form nicht mehr stattfinden. Eine Neuprogrammierung ist zu zeitaufwendig. Deshalb wird es leider bis auf weiteres keine neuen AndyGraphien geben.

Wolfgang Sachße

Ausführlicher wird die Aktion AndyMachine in der kleinen Broschüre »Andy find' ich gut!« (16 S., mit vielen vierfarbigen Abbildungen) beschrieben, die im KPZ für 5 DM erhältlich ist.