

Handelsblatt

DIGITALE KUNST

Für das Netz - aus dem Netz

von: Susanne Schreiber
Datum: 31.03.2016 16:27 Uhr

Kunst und Computer können schon auf lange gemeinsame Geschichte blicken. Pioniere und junge Talente des digitalen Raums versammelt eine aufschlussreiche Ausstellung im NRW-Forum in Düsseldorf.



Gemacht mit Hilfe eines Avatars

"Bodypaint III" (2016) von Giulia Bowinkel und Friedemann Banz. CGI-FineArt-Print auf Aluminium kaschiert, 120 x 160 cm. Quelle: Courtesy Giulia Bowinkel, Friedemann Banz

Düsseldorf. Den menschlichen Körper überzeugend darzustellen, ist ein zentrales Anliegen der Kunst. Während Giotto Heiligen räumliche Präsenz auf Kirchenwänden verlieh, Rembrandt die Eigenschaften der Haut mit Ölfarben erkundete, fragmentierte Picasso Körper kubistisch auf der Leinwand. Selbstverständlich spielt der Körper auch in der Netzkunst von heute noch eine Rolle, lassen sich doch auch hier technische mit ästhetischen Herausforderungen kombinieren.

Dass es mittlerweile Klassiker der digitalen Kunst gibt und welche innovativen Kräfte diese Spielart der Medienkunst vorantreiben, ist leider viel zu wenig bekannt. Eine erste, kleine Übersicht verschafft die Ausstellung „Virtual Body. Der Mensch in der digitalen Kunst“ im NRW-Forum Düsseldorf (bis 17. April). Neun Künstlerinnen und Künstler haben Wolf Lieser und Leonie

Spiekermann gemeinsam ausgesucht. Lieser hat sich der virtuellen Kunst schon vor 20 Jahren verschrieben und die DAM Gallery in Berlin gegründet. Spiekermann betreibt das vielfältig aufgestellte Kunstberatungsunternehmen ArtGate in Düsseldorf und wollte wissen, „wie es das Spiel Second Life in die Kunst geschafft hat“.

Sinnlich wie Malerei

Die größte Überraschung sind die farbstrakten Abstraktionen des Künstlerduos Giulia Bowinkel und Friedemann Banz. Die beiden Albert Oehlen-Meisterschüler arbeiten seit 2011 ausschließlich mit 3D-Programmen. Ihre Unikate verlocken mit der sinnlich perfekten Oberflächen simulierter Flüssigkeiten, die an gestische oder geschüttete Malerei erinnern.

Doch entstanden sind diese Formen durch mehrfach Umwandlung am Computer. Zunächst vollzieht ein Modell Bewegungen im Raum, die eine Bewegungskamera in eine Avatar-Gestalt übersetzt. Vereint mit den Flüssigkeitsspuren wird daraus eine neue individuelle Datenspur. Der Sammler, der einen dieser Dataprint erwirbt - bei Spiekermann kosten die mittelgroßen Unikate 5.900 Euro - bekommt dazu eine App, die die faszinierende Entstehungsgeschichte dieser zunächst gegenständlichen, dann aber abstrakten virtuellen Kunstwerke erläutert.

Gewollte Pixel



Im Reich der Codes

Vuk Cosic übersetzte seit den frühen 1990er-Jahren berühmte Filmsequenzen in das ASCII-Zeichensystem. Abgebildet: "SLO, Raging Bull", Software-Computer-Bildschirm, Variable Größe, 2009. Quelle: Courtesy DAM Gallery, Berlin

Übersetzung, dieses Stichwort erläutert auch die frühe Überführung berühmter Filmsequenzen, die der Pionier Vuk Cosic seit den frühen 1990er-Jahren mit dem ASCII-Zeichensystem in grün unternimmt. Während bei ihm der filmische Inhalt vor lauter Zeichengewirr verschleiert bleibt, hält ihn die viel jüngere Meisterin zweideutiger Situationen, Lorna Mills, mit ihrer pixeligen GIF-Animation hübsch in der Waage. In „Knee Slapper“ (Ed 3) schnippt ein Mann mit den Fingern, eine Frau legt daraufhin ihre Hand auf ein Bein. Alles Weitere spielt sich im Kopf des Betrachters ab.



Pamela virtuell collagiert

Mark Napier: "PAM Reflected", Generative Software, Bildschirm, Computer, Variable Größe, 2009.
Quelle: Courtesy DAM Gallery, Berlin

Mark Napier holt sich für seine „Venus 2.0“-Collagen Pamela Anderson aus dem Netz, Gazira Babeli ist eine selbst schon eine virtuelle Künstlerin, die Online-Performances in Second Life abhält. Ausgesprochen schöne Arbeiten steuert Laurence Gartel bei. Seit den 1980er-Jahren benutzt der Amerikaner den Computer schon für Kunst. Mit dem von Nam June Paik entwickelten Colorizer gelangen ihm popartige Manipulationen der weiblichen Gestalt, die der Zeit entsprechend noch recht klein im Format sind, aber kraftvoll im Ausdruck.

Befremdlich, was den erlaubten Zugriff auf Daten australischer Entbindungskliniken betrifft, ist die Animation von Huang Siying. Die Chinesin überführt in „Initial Psalm“ die Hormonlevel von zwölf Neugeborenen in einer generativen Computeranimation in ein fraktale Geometrien. Diese erinnern an Bauzier vergangener Epochen, an Jugendstil-Blüten oder an Architekturelemente. Immerhin so individuell jedes Kind ist, so individuell sind auch die schnell gespiegelten und dann vergehenden Muster. Fragen nach Datenschutz drängen sich hier auf, auch wenn Huang Siying glaubhaft versichert, dass die australischen Daten nach einer Registrierung frei zugänglich waren.

ANZEIGE

AUTOMATISIERUNG

Praxistipp: Das Drucksystem richtig schützen

Drucker und Multifunktionssysteme sind in den letzten Jahren zunehmend ins Visier von Hackern geraten - in öffentlich zugänglichen Einrichtungen ebenso wie in Unternehmen. Wie Sie sich schützen können: mehr...



"Virtual Body", NRW-Forum Düsseldorf, bis 17. April 2016, Mo. bis So. 11 bis 18 Uhr, Fr., Sa. 11 bis 20 Uhr