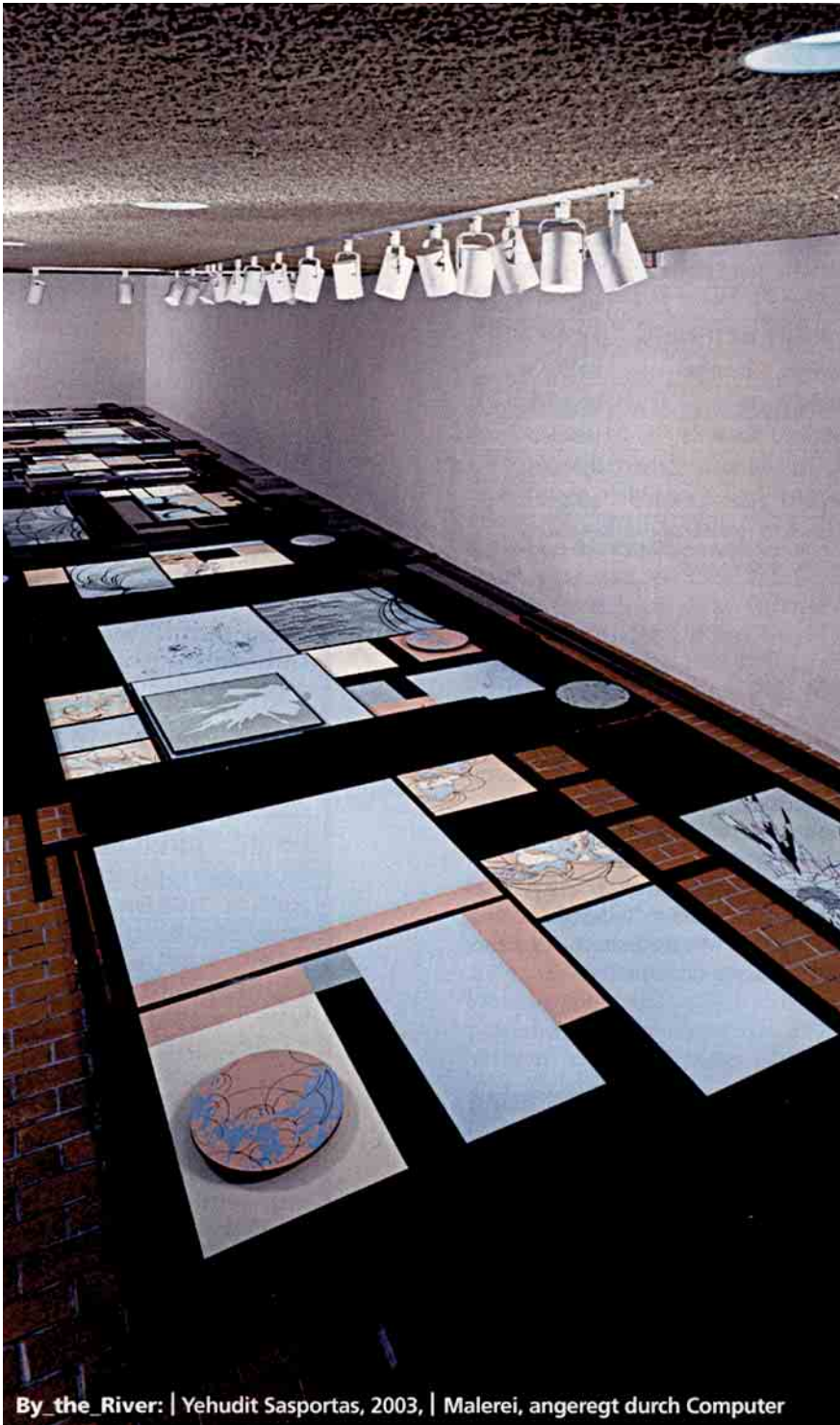


# Digitale Welten

Rechner und Flachbildschirme ziehen ein in Galerien und Museen: Junge Künstler integrieren den Computer in ihr Schaffen. Medienkunst ist im Kommen



By the River: | Yehudit Sasportas, 2003, | Malerei, angeregt durch Computer

Mein Ziel ist es, der faulste Künstler der Geschichte zu werden“, behauptet Holger Bär. Statt selbst zu pinseln, lässt der 41-Jährige Maschinen für sich malen. Während der Kölner Kunstmesse Art Fair setzte eine von Bär konstruierte Malmaschine Tupfer für Tupfer Farbe zu Bildern zusammen. Dabei hielt ein Metallarm den Pinsel und eine Farbampulle. Die eigens entwickelte Software und ein computergestütztes Druckluftverfahren sorgten dafür, dass immer neue Farbe auf den Pinsel gespritzt wurde. Algorithmen bestimmten danach jeweils Tempo und Größe des Strichs.

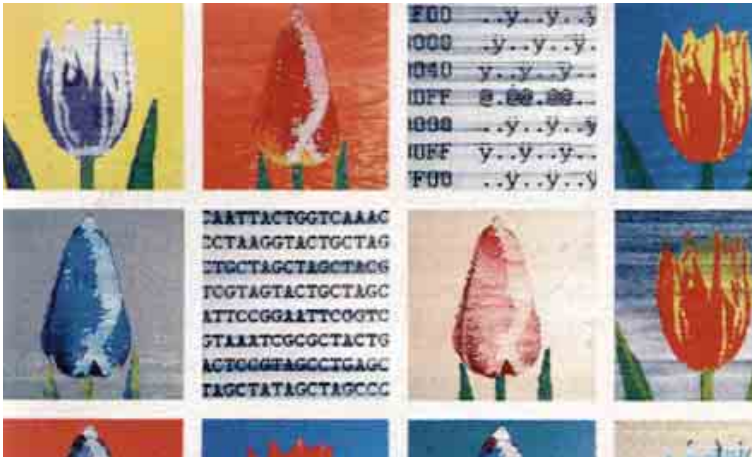
**Kunst und Technik.** Rechner ziehen in die Kunst ein. Wie Holger Bär integrieren immer mehr junge Künstler Technik in ihr Schaffen. Sie überlassen beispielsweise dem Computer die Farbwahl oder überprüfen mit seiner Hilfe die Bildkomposition. Fotografen verfremden Motive mit Hilfe von digitalen Filtern. Grafiken werden am Computer zu bewegten Bildern animiert und als Kunstfilm auf DVD gepresst. Der Zufall mit Berechnung macht Kunst.

„Noch ist die Medienkunst ein Geheimtipp“, urteilt Henrik Hanstein, Inhaber des renommierten Auktionshauses Lempertz in Köln. „Aber für sie wird sich ein

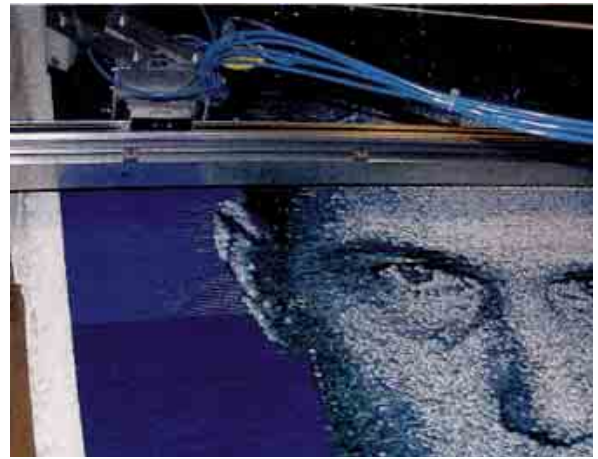


„Noch ist die Medienkunst ein Geheimtipp, hier tummelt sich die Avantgarde“

Henrik Hanstein,  
Inhaber Kunsthaus  
Lempertz, Köln



Gene\_Rated Tulips | Holger Bär, 2003, | computergesteuerte Malerei



Selbstporträt | Holger Bär, 2000, | computergesteuerte Malerei

eigener Markt entwickeln. Schon jetzt gibt es einen kleinen, sehr interessierten Sammlerkreis.“ Und der lässt sich Computerkunst bereits einiges kosten.

Während der Kölner Art Fair entstanden am Stand der Berliner Galerie Deschler mit Hilfe der bärchen Malmaschine die Porträts von Marilyn Monroe und Saddam Hussein oder pointillistische Blumen. Der Preis für einen halben Quadratmeter Tulpen auf Leinwand: 1250 Euro. So zahlt sich Faulheit aus.

**Entdecke die Möglichkeiten.** Trotz technischer Raffinesse resultiert Medienkunst weiterhin aus Können und nicht von den Fertigkeiten eines Computers. „Es kommt darauf an, wie virtuos der Künstler mit diesem Instrument umgeht“, erklärt Luminita Sabau, Leiterin der fotografischen Sammlung der DZ-Bank in Frankfurt. „Für viele Fotografen führt der Einsatz des Computers jedenfalls zu einer enormen Bereicherung der

Möglichkeiten. Es entstehen Bilderfindungen, die es noch nie gegeben hat.“ Schon seit Jahren nutzt Andreas Gursky, international höchstbezahlter Fotokünstler aus Düsseldorf, digitale Verfahren.

Vor allem aus der jüngeren Generation tun es ihm nun viele nach. Eine von ihnen ist Mona Breede. Der Karlsruher Galerist Heinz-Martin Weigand sieht sich in jüngster Zeit von einer überraschenden Nachfrage nach deren Fotografien überrollt: „Sogar eine große amerikanische Institution hat starkes Interesse angemeldet.“ Breedes Bilder entfalten ihre faszinierende Wirkung durch die rhythmische Anordnung der Personen im architekturbeherrschten Raum. Zurzeit sind ihre Arbeiten ab 1200 Euro zu haben. Aber Weigand ist schon überzeugt: „Sie werden mit Sicherheit bald steigen.“

Auch Nadja Schönings Stadtbilder finden Liebhaber. In Form von Dreiecken hat die 29-Jährige am Computer auf ▶

## LEXIKON

### Druck und Technik

**AP:** Abkürzung für Artist Proof. Das sind Künstlerexemplare, die nicht für den Markt bestimmt sind oder als Extra mitverkauft werden. Auch é.p. (épreuve d'artiste) genannt.

**Auflage:** die Anzahl der Exemplare eines Werkes aus dem Computer. Jedes Einzelne wird nummeriert und signiert. Dabei gilt: Je kleiner die Auflage gehalten wird, umso werthaltiger bleibt die Kunst.

**C-Print:** Colourprint oder Farbausdruck in Fotoqualität einer Kunstdatei.

**DVD:** Zum Abspielen auf Flachbildschirmen oder am Computer werden Animationen oder Videos auf DVD gespeichert. Auch die Auflage der Scheiben ist limitiert. Dazu gehören wie bei Ausdrucken immer ein signiertes und nummeriertes Zertifikat sowie ein Vertrag über Urheberrechte und die Herstellung des Werkes.

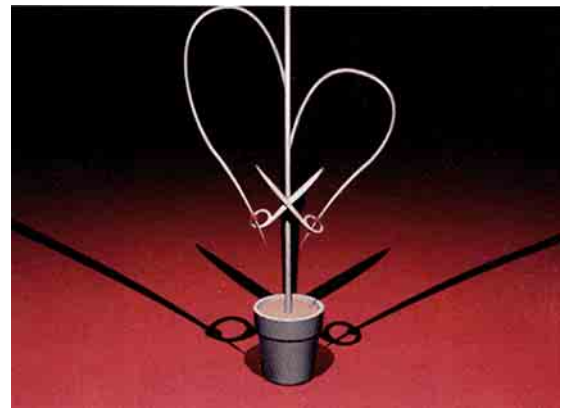
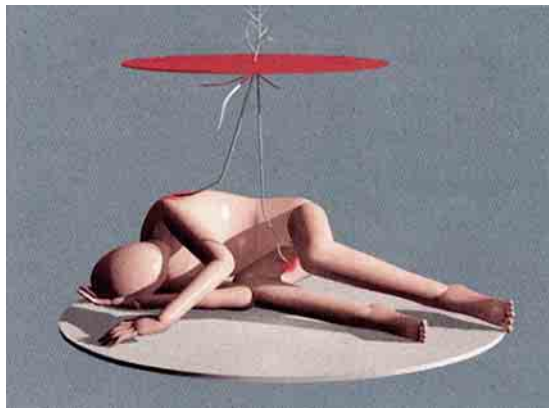
**Filmstill:** Standbild aus einer Animation. Es wird entweder am Tintenstrahl-(Inkjet-Print-) oder Laserdrucker (Laserprint) ausgedruckt.

**LED:** Light Emitting Diode (hocheffiziente Leuchtdiode). Animationen oder Filme werden in Museen meist auf LED-Bildschirmen präsentiert.



Fotocutup\_Metropolis\_Bonn II | Nadja Schönings, 2003, | Fotografien digital verfremdet

Die umgekehrte Rüstung | Yves Netzhammer, 2002, | Filmstills aus 23:30-Minuten-Film auf DVD



Die 3. Kammer\_bildhausworthain | Bittermann & Duka, 2004, | Computermalerei

jedes Foto zahlreiche Ausschnitte desselben Motivs in mehrfachen Belichtungen übereinander geschichtet. „Fotocutups“ nennt die Kölnerin die spannungsreichen Licht-Schatten-Gebilde aus vielen Blickwinkeln. Die Multimedia-Künstlerin hat an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe und an der Kunsthochschule für Medien in Köln studiert, zudem mit dem bekannten Medientheoretiker Peter Sloterdijk gearbeitet.

**PC im Atelier.** Auch Maler und Zeichner entdecken den Computer. Was bei Bär zu einem guten Teil als Ironie gemeint ist, gehört anderswo – heimlich oder offensichtlich – zur Routine. So entwirft der Brite Julian Opie seine hoch gehandelten Arrangements am Computer und druckt sie als Tapeten aus. Die häufig auf Vinyl

fixierten Porträts und Figuren erinnern an Comics. Wie auch seine Animationen auf Flachbildschirmen entführen die Bilder den Betrachter in virtuelle Welten.

Abstrakt dagegen sind die Szenarien von Michael Hakim. Geometrische Ornamente fügen sich hier zu visuellen Räumen, die den Blick in neue Dimensionen zu lenken scheinen. Hakimis Computergrafiken demonstrieren nicht nur, wie sehr sich die Möglichkeiten dieses Mediums erweitert haben. Sie zeigen auch, dass der Vormarsch von Computerbildern in den Olymp der Kunst nicht mehr zu stoppen ist.

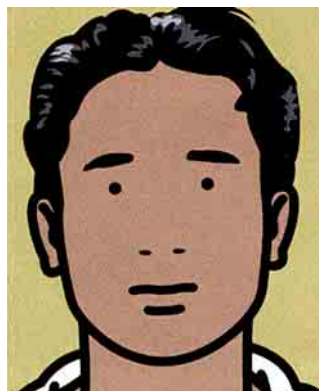
Vorbei die Zeiten, da die Feuilletons den Pionieren der Computergrafik Phantasielosigkeit bescheinigten und sie mit Spott überzogen. Wurden Computer und

Technik Mitte der 60er-Jahre noch als Endstation von traditioneller Kunst und exklusiver Handarbeit beargwöhnt, sind sie heute im Kunstbetrieb geschätzt. Denn das Problem unendlicher Vervielfältigung ist gelöst: durch bewusste Limitierung. Hakimis Ausdrucke sind, wie die Hamburger Galeristin Nina Borgmann versichert, „in der Regel auf fünf Exemplare beschränkt“. Massenproduktion ist ausgeschlossen in der Medienkunst. „Daher steht ihre Wertsteigerung der von herkömmlicher Originalgrafik kaum nach“, weiß Borgmann.

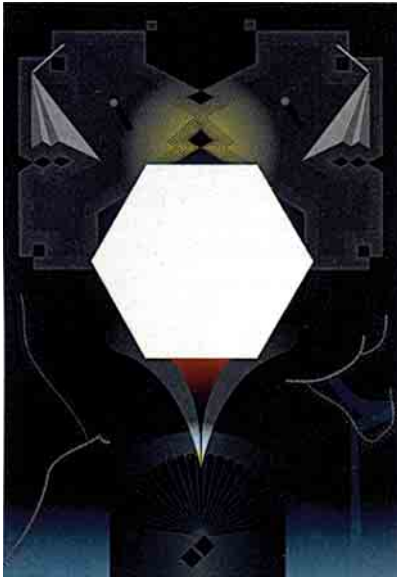
**Surreale Animation.** Yves Netzhammers Science-Fiction-Visionen sind ausschließlich am Computer gefertigt. In Kunstfilmen lotst der 34-jährige Schweizer sein Publikum durch einen surrealen Kosmos, der sich stetig wandelt. Protagonist dieser meist auf Flachbildschirmen präsentierten Animationen ist eine gesichts- und geschlechtslose Gliederpuppe. Im Handel erscheinen seine Arbeiten auf DVD oder aber einzelne Standbilder (Filmstills) als C-Prints.

Inzwischen interessieren sich auch Museen für Netzhammers Kunst. In den vergangenen Jahren zeigten viele wichtige Häuser, zuletzt das Lehmbruck-Museum in Duisburg, seine Animationen: „Vor vier Jahren habe ich die Videos für 5000 Mark verkauft, heute kosten sie zwischen 7000 und 12500 Euro“, erläutert die Frankfurter Galeristin Anita Beckers. „Sowohl die DVDs als auch die C-Prints sind immer ganz schnell weg.“ Weitere Preissprünge sind vorhersehbar.

**Gepixelte Naturmalerei.** Während Netzhammer bereits boomt, sind Arbeiten des Aufsteiger-Duos Bittermann & Duka noch vergleichsweise günstig für rund 2800 Euro zu haben. Obwohl sie sich ebenfalls auf ihren Computer verlassen, spielen Natur und Landschaft auf



Fiona, artist 3 (l.) | Nantra, pool attendant (r.) | Julian Opie, 2001 und 2002, | C-Prints von Computergrafik auf Vinyl und Holz

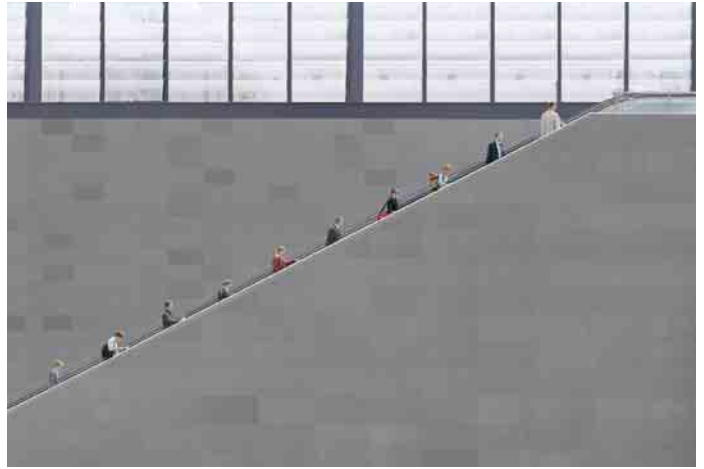


**Ey Dad\_e Bidad | Michael Hakimi, 2002, | Inkjet-Print aus Animation**

ihren geheimnisvollen Bildern eine große Rolle. Schließlich hat das vielseitige Paar auch schon Gärten ausgestaltet.

**Digitales Vor-Bild.** Dass Künstler auch im digitalen Zeitalter weiterhin an der Staffelei stehen, beweist Dag Seemann. Er prüft mit Hilfe des Computers die Bildkomposition, spielt digital mit Farbkombinationen – und überträgt die so ausgetüftelten Motive auf Leinwand: konventionell von Hand und so, wie er es in der Akademieklasse des Düsseldorfer

**Upstairs | Mona Breede, 2002, | Fotografie, digital bearbeitet**



Malers Markus Lüpertz lernte. Der Kontrast aus sichtbarer Handarbeit und technischen Formen wirkt fremd und erregte kürzlich in der Pforzheimer Galerie Supper Aufmerksamkeit.

Wie sehr die fortschreitende Digitalisierung im Alltag auch die Wahrnehmung von Künstlern verändert, lässt sich wiederum an den Arbeiten von Yehudit Sasportas ablesen. Darin beherrschen Strichcodes das Bild. Über Wände und Boden breiten sie sich aus, betten minutiös gezeichnete Landschaften ein. Vor zwei Jahren als „Entdeckung“ in einer Förderkoje auf der Kunstmesse Art Cologne präsentiert, nimmt die gebürtige Israelin inzwischen rege am internationalen Ausstellungsbetrieb teil. „Auf dem

europäischen Markt wird sie in nächster Zeit immer stärker präsent sein“, prophezeit der Berliner Galerist Gerd Harry Lybke. „Ihre jüngste Galerieausstellung in Los Angeles war ausverkauft.“

**Zurück zu den Wurzeln.** Überraschte Sasportas erst mit kleinen überarbeiteten Laserprints, entstehen ihre neuen großformatigen Tuschearbeiten ohne technische Hilfe. Jede Linie im rasterähnlichen System ist sorgfältig von Hand gezogen. Was wie Computerkunst aussieht, ist gar keine. Mag Holger Bär das mit seinen Malmaschinen auch suggerieren: Vom Verschwinden des Künstlers aus der Kunst kann in der Computerepoche keine Rede sein. ■

MARION LESKE

## Zehn Computerkünstler – ihre Werke, ihre Preise

Künstler	Technik	Preise	Kontakt zur Galerie
Nadja Schöning, 1975*	Fotografien, holografische Arbeiten, digitale Collagen	2300 Euro (ca. 90 + 110 cm)	Marion Scharmann, Bonn, Tel. 02 28/684 88 80, Marion-f@gmx.de
Michael Hakimi, 1968*	Computermalerei, Inkjet-Prints	ab 1800 Euro (ca. 80 x 120cm) Aufl. 5 + 1 AP	Galerie Karin Günther, Hamburg, Tel. 0 40/37 50 34 50
Yehudit Sasportas, 1969*	Tuschezeichnungen, bearbeitete Laserprints	je nach Format 3500–5500 Euro	Galerie Eigen + Art, Berlin und Leipzig, Tel. 0 30/2 80 66 05 www.eigen-art.com
Bittermann & Duka	Computermalerei	ab 2800 Euro	Galerie Rehbein, Köln, Tel. 02 21/31 01 00 00
Mona Breede, 1968*	digital bearbeitete Fotografie	ab 1200 Euro (Aufl. 6 + 2 AP)	Galerie Weigand, Karlsruhe, Tel. 0 72 43/53 62 62, www.galerie-weigand.de
Holger Bär, 1962*	computergesteuerte Malerei	400–1500 Euro	Galerie Deschler, Berlin, Tel. 0 30/2 83 32 88, www.deschler-berlin.de
Julian Opie, 1958*	Porträts auf Vinyl, LED-Animationen auf Flachbildschirm	6000–33 000 Euro <sup>1)</sup> (4 Größen), 27 000 Euro <sup>1)</sup>	Galerie Thumm, Berlin, Tel. 0 30/28 39 03 47 www.bthumm.de
Yves Netzhammer, 1970*	Videos, C-Prints in Objektkästen, fünffarbige Siebdrucke nach Computerzeichn.	ab 7500 Euro, 2500–5900 Euro (Aufl. 2), 4100 Euro (Aufl. 10 + 2 AP)	Galerie Beckers, Frankfurt Tel. 0 69/73 90 09 67
Dag Seemann, 1959*	Malerei nach Computer „Paradise Garden“ (ca. 120 x 100 cm)	900–6400 Euro	Galerie Supper, Pforzheim, Tel. 0 72 31/5 07 02, www.galeriesupper.de

Stand: 9. Juni 2004; <sup>1)</sup>umgerechnet aus brit. Pfund und gerundet; \*Geburtsjahr

Quellen: eigene Recherche, Galerieangaben