

## die analogisierung des digitalen

das digital virtuelle wird zu einem sinnfälligen motiv in der analogen malerei. während es bisher konzept- und medienkünstlern vorbehalten war, sich mit den potentialen von algorithmen konkret und kompetent auseinanderzusetzen, entdecken nunmehr vollblutmaler die neue medienwelt. in einer zeit, in der per software generierte und manipulierte bilder omnipräsenter werden und eine neue ästhetische relevanz beanspruchen, entwickelt sich der computer zu einem ideengeber auch für die konventionelle kunst. vielversprechend ist dieser trend, wenn das immanente der digitalen medien von einem veränderten standpunkt aus nicht bloss bearbeitet oder abgemalt wird.

sehr erfolgreich transformiert auf diese weise der aus Dresden stammende Eberhard Havekost digitale vorlagen. schon mitte der 1990er jahre begann er zeitungsfotos und stills von fernsehbildern zu übermalen und irgendwann sammelte er screenshots, die für einen manuell kopierbaren inkjet-ausdruck analysiert und bearbeitet wurden. dabei ist Havekost weder analytiker noch kritiker, sondern ein virtuoser dokumentarist, der kontemporär die malerei inszenieren will. wenn er bis heute artefakte der medienwelt subtil mit den pinsel transponiert, bricht er bewusst mit seh- und stilgewohnheiten. eine starke rückbindung an gegenständliche sujets bleibt bei ihm jedoch bestehen, so dass sich seine arbeiten an der grenze zu medialen kontexten bewegen.

unmittelbarer, mehr in bezug auf die software, nutzt seit dem millennium der abwechselnd in Berlin und New York lebende Torben Giehler den computer. mit gängigen bildbearbeitungsprogrammen entwirft er generische schachbrettmuster, die grossformatig gemalt sich als kühne raummodelle zu komplexen labyrinthen entfalten. eine affinität zu virtuellen welten, wie man sie aus computerspielen und von flugsimulatoren kennt, ist nicht zu übersehen. mit der manuellen übertragung auf die leinwand will Giehler die kompositorischen potentiale von digitalen medien erkunden, um der malerei eine zeitgemässere perspektive zu geben. angestrebt wird

gleichfalls bei ihm eine symbiose aus digitaler und malerischer bildsprache.

der amerikaner Douglas Melini gehört zu den bildenden künstlern, welche seit einigen jahren auf einen malerischen impetus verzichten. die bilder sollen wie die oberfläche eines bildschirms glatt erscheinen und mediale eigenarten sichtbar machen. indem er die typische ästhetik von texturen und spiegelungseffekten auf malgründe bringt, werden seine arbeiten zu einem patchwork von abstrakten muster, wie man sie aus photoshop-menus kennt. der Schweizer Frank Wackerbarth verwendet für seine cyberspace-kompositionen spiegelndes aluminium als trägermaterial, das für eine leuchtende farbigkeit sorgt. seine motive erinnern an zellstrukturen und mikrochip-implantaten. hier wird deutlich, wie sich in der analogen malerei mit der abwesenheit von gegenständlichen bezügen und der hinwendung zum formelhaft technischen eine sichtbare zäsur anbahnt.

die akkurate übertragung von streng geometrischen farb-raum-variationsen auf eine leinwand war vor der verwendung von c-prints in der konkreten und konstruktivistischen kunst bereits üblich. mit dem lineal und mit klebebändern wurde eine präzision angestrebt, die heute erst moderne druckverfahren erlauben. künstler wie Max Bill und Richard Paul Lohse hatten pinsel-techniken entwickelt, welche zu einem gleichmässigen und brillanten farbauftrag führten. inzwischen geht es weniger darum, in der malerei mit der print-technologien zu konkurrieren, eher um ein erweitertes realitätsverständnis oder einfach nur um neue sujets. das artifizielle der digitalen medien reizt als motiv, fällt aber als eine malerische komposition schnell unter den verdacht der blossen imitation, insofern keine reibung mit den traditionellen techniken erkennbar ist.

wo es nicht gelingt, mit einer physischen präsenz den handwerklichen entstehungsprozess erkennbar und produktiv zu machen, bleibt das gemalte des digitalen eine blasse reproduktion oder blosses designer-handwerk. farbflächen, die am computer entstehen und auf fotopapier ausgedruckt werden, haben eine höhere tiefenschärfe, da sie sich nicht mit einem träger, der grundierung auf der landwand mischen. es wird vor allem bei kleinen druck-formaten eine höhere detaildichte und transparenz erzielt, so

dass hier raffiniertere strukturen möglich sind. dennoch konnten künstler, die mit der software virtuelle settings mit vielen dimensionen entwickeln und ihre ergebnisse als c-prints vorlegen, in den letzten jahren selten den kunstmarkt erobern.

obwohl eine generative softwarekunst nicht nur eine zeitgemässe ästhetik anbietet, sondern ebenso die digitalen medien als ein soziales phänomen thematisiert, bleibt das interesse der museen und sammler gering. in gale-rien erzielen ihre artefakte nicht die nachfrage und keinesfalls solche prei-se wie manuell gefertigte öl- oder acrylbilder. das mag daran liegen, dass c-prints keine überzeugenden unikate oder wirklich limitierbare grafik-seri-en sein können. zudem ist von einer geringeren lebensdauer bei solchen drucken auszugehen. und dennoch sind bei arbeiten, die direkt durch und mit digitalen apparaten entstehen, mehr imaginative innovationen zu er-warten.

das experimentieren mit algorithmen ist dafür aber, da die spezialisierung auf ein medium und die ausrichtung auf kybernetischen modelle ästheti-sche prozesse immanent einschränkt, an eine symbiose mit traditionellen techniken der kunst gebunden. seitdem technologische forcierungen auch nicht mehr so optimistisch wie in der vergangenheit gesehen werden, be-gegnet man virtuellen kunsträumen auch mit mehr vorbehalten. sie sind letztlich mit ihren ästhetischen potentialen vage behauptungen, wo sie ab-gekoppelt von kunsthistorischen entwicklungen nur explizit mediale ent-wicklungen zu konkretisieren versuchen.