

Medienstudien zur Österr. 1992-1993

Peter Weibel

Schichtenmodelle in Malerei und Medien
Zu den Computerbildsequenzen von Johannes Deutsch

(1993)

Das Auge des Betrachters eines Bildes wie auch das Auge des Konstrukteurs eines Bildes gehorchen der Struktur der Zentrik. Die jeweilige Beobachtungsperspektive stellt das Zentrum dar, das wie die Spitze einer Pyramide fungiert, deren Basis das Bild ist. Innerhalb dieser visuellen Pyramide hat die Malerei eine Hierarchie aus drei Teilen errichtet, nämlich Vordergrund, Hintergrund und Mittelgrund. Die Zentralperspektive staffelt den Raum auch nach Proportionen. Das Kleine scheint weiter entfernt, das Größere näher. Die von der Zentralperspektive geschaffene Hierarchie der visuellen Pyramide ermöglicht die Illusion eines dreidimensionalen Raumes auf der 2-D-Fläche des Bildes. Dieses Tripel-Schichtmodell der Malerei hat die Fotografie auf rein technischer Grundlage stabilisiert. Denn durch die Scharfeinstellung auf irgendeine Raumzone wird diese automatisch zur Mittelachse und die Zonen davor bzw. danach werden zu Vordergrund und Hintergrund des Bildes.

Im elektronischen Medium hingegen gelten die spatialen Gesetze der Malerei und der Fotografie nicht mehr. Hier kann sich der Fokus frei bewegen. Multiple Schichten und Zonen können sich ebenso überlagern, wie multiple Perspektiven. Der Raum besteht im elektronischen Medium aus einer Vielzahl abgestufter Raumschichten, die frei beweglich sind, d. h. die nach vorne und nach hinten rücken können. Im multiplen Schichten-Modell der Medienkunst gibt es keine Hierarchie wie in der visuellen Pyramide. Was hinten war, kann nach vorne rücken, was vorne war, nach hinten. Es gibt keinen Fetisch der Totalität und der Einheit, keine Konsistenz der Proportion. Von einem Ganzen können nur Teile übernommen werden und ein Teil kann als Ganzes hochvergrößert werden. Digitale Malprogramme entwerfen das Realbild zum Rohbild, zum bloßen Entwurf. Die Bildvorlagen werden vom Computer digitalisiert und mit dem Computer ausgeschnitten, vergrößert, verkleinert, verschoben, gequetscht, perspektivisch verzerrt, überlagert, durch- oder undurchsichtig übereinandergeschichtet, herumgeschoben, proportional und farblich skaliert, überschritten und mit der Computerpaintbox übermalt. Nicht nur werden viele Raumschichten übereinandergelagert, sodaß mehrere 2-D-Flächen hintereinander einen fast endlosen Raum bilden, sondern diese Überlagerungen sind auch reversibel. Das Computerbild dezentralisiert sich auch in der Zeit.

Das Multischichten-Modell des Medienbildes führt zu zwei Konsequenzen. Erstens sprengt die Reversibilität der Raumschichten den Rahmen des Raumes und verwandelt das Raumbild zum Zeitbild, den statischen Bildzustand zum Bewegungsbild. Zweitens werden auch die zeitlichen Grenzen des Bildes gesprengt. Das Bild kann seine Geschichte behalten, seinen eigenen Entstehungsprozeß aufzeichnen, seine Arbeitsschritte archivieren. Variable Raumschichten und Zeitfalten (Speicherung) der Geschichte des Bildes erweitern die räumlichen und zeitlichen Grenzen des Bildes, drängen das Einzelbild zur Bildsequenz. Die sequentielle Bildgestaltung der Fotografie, welche das traditionelle 3-schichtige Raumbild in der Zeit entfaltet, verbindet sich mit der multiplen Raumschichtung des digitalen Bildes, welche die Elemente des Bildes im Raum entfaltet. Zusammen, sowohl zeitliche wie spatiale Entfaltung der Elemente, bilden sie erste Ansätze einer Symbiose von Malerei und Medien. Die Computerbilder bzw. Computergrafiken zeigen daher Fluidität statt Festigkeit, Aufbau und Auflösung gleichermaßen, Variabilität statt Geschlossenheit, Kombination statt Komposition, Metamorphosen statt fertiges Bild, Kontinuität und Dynamik statt Wiederholung und Isolation, Entstehungs-, Übergangs-, und Zustandsphasen statt Endzustände. Gegen die formale, spatiale und temporale Begrenztheit des Tafelbildes, gegen die historischen Kompositionszwänge des Ölbildes (seine räumliche Aufteilung und seinen bloßen Jetztzeit-Charakter) wird hier die Struktur der Malerei erweitert, indem sie um digitale Möglichkeiten erweitert wird. Die Computergrafiken als vorläufige Endzustände, wo alle Bildteile einer wechselseitigen Veränderung unterworfen sind und ständig neu reorganisiert werden können, verhelfen einer vielschichtigen und komplexen Bildvorstellung zum Ausdruck. In dieser Welt der digitalen Durchsichtigkeit aus einer beliebigen Anzahl von Schichten mit jeweils beliebigem Grad an Durchsichtigkeit, mit einer freien Skalierung und hierarchiefreien Raumschichten schwirren die Elemente eines Bildes frei herum. Sie entfalten sich in der Tiefe des Raumes und der Zeit. Daher drängt dieser Bildgedanke des freien Bildes das Bild zur Bewegung, zur Animation, zum bewegten Bild. Bildzustände werden Sequenz-Bilder und Bewegungsbilder.

298/0615

Johannes Deutsch, 1960 in Linz geboren,
lebt in Wien und Frankfurt

Einzelausstellungen:

1988 Galerie Stubenbastei, Wien
1989 Forum Stadtpark, Graz „Der konstruierte
Inhalt“ (Kat.)
1990 Galerie Fészek, Budapest „Positionen VI“
(mit K. Borbás) (Kat.)
1991 Kunstverein Paradigma, Linz,
Galerie Stubenbastei, Wien „Farbe: zur Deutung
des Inhalts“ (Kat.)
Galerie der Stadt Wels (mit K. Borbás)
Österreichisches Kulturinstitut, Rom

Ausstellungsbeteiligungen:

1987 Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum,
Graz „XXII. Internationale Malerwochen“ (Kat.)
1988 Galerie Stubenbastei, Wien
Galerie im Stadthaus, Klagenfurt,
Neue Galerie, Linz, Secession, Wien „8. Römer-
quelle-Kunstwettbewerb“ (Kat.)
Galerie Lendl, Graz
1989 Künstlerhaus, Graz „Conversazione“ (Kat.)
1990 Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum,
Graz „Kunst der 80er Jahre“ (Kat.)
1991 Kunstverein Paradigma, Linz „Katzen“
Österreichische Galerie am Oberen Belvedere,
Wien, Képtár-Museum, Szombathely „Junge
Österreicher“ (Kat.)
Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz
„Wir Menschen, alle“
Galerie Pryzmat, Krakau „Sasiedzi/Common
Cultural Heritage“ (Kat.)

Ausstellung und Katalog:

Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum
A-8010 Graz, Sackstraße 16
Univ.-Prof. DDr. Wilfried Skreiner,
Dr. Christa Steinle
Computertechnische Assistenz
Institut für Neue Medien, Frankfurt
Bob O'Kane
Fotos: ECG TV-Studios, Frankfurt
Repros: ReproKolbl, Graz
Druck und Gesamtherstellung:
Grazer Druckerei
A-8010 Graz, Bienengasse 29



Fortsetzung Weibel ...

Aber die Abfolge der Bilder ändert auch ihren Abbildungscharakter. Das Wissen um die Gestaltungsfreiheit ermöglicht rückwirkend bereits die Synthese ansonsten widerstreitender Elemente. Es entsteht eine digitale Collage aus Ölbildern, Zeichnungen und Fotografien, die im Abekas digitalisiert und mit dem Paintprogramm des Computers transformiert werden. So verbinden sich im Computerbild plastische, fotografische und malerische Werte, 2-D-Techniken mit 3-D-Illusionen, Figur und Abstraktion, realistische und surreale Leseweisen, literarische und malerische Verfahren.

Die selbstaffinen Überlagerungen malerischer, grafischer, fotografischer und digitaler Elemente im Computer löschen den Begriff des Originals und der Komposition. Alles ist gleichwertig mit dem Original(-gemälde). Es gibt keine Kopie mehr. Auch die Komposition als Instrument und Zwang zur Finalisierung – jedes Bild muß ja einmal zu Ende kommen, einen Endpunkt erreichen – fällt. Da die technische Notwendigkeit fehlt, den Höhepunkt der Komposition als Endpunkt zu gestalten, kann das Bild alle Variationen zulassen und entfalten. Die Geschichte des Bildes, seine Entwicklungsphasen, seine Möglichkeiten werden in der Sequenz aufbewahrt. Es gibt kein Endbild wie in der Malerei, die nur einen einzigen Lösungsvorschlag zeigt. Es gibt in der Computermalerei keine Hierarchie und keine Privilegien, sondern nur die Kombination aller Lösungsvorschläge. Der Aufbau der Einzelbilder wird von der Bewegung der Vielbilder bestimmt. Neue Gesetze der Ästhetik. Nichts wird übermalt, keine Entscheidung ist falsch, sondern alle Stellen, Zustände und Phasen der malerischen Konstruktion bleiben, alle Entscheidungen sind richtig, konkurrieren nicht miteinander und werden erhalten. Solche neuronale Bilder entwickeln eine neue narrative Struktur. Die Entwicklungsphasen der Bilder werden ebenso gezeigt wie die Endphasen, da alles nur Übergangsphasen, Verwandlungsphasen sind. Die Computer-Bildsequenz ist ein der Mechanik der Vorstellung und der mentalen Bildproduktion selbst abgesehenes Netzwerk. Das Realbild nähert sich dem Vorstellungsbild. Das computerisierte Bild soll helfen, den formalen Unterschied zwischen Wirklichkeit und Traum, zwischen Erinnerungs- und Fantasie-Bild, zwischen Realbild und Vorstellungsbild zu überwinden bzw. die Übergänge fließend zu machen. Ölgemälde, Zeichnungen, Fotos von Plastiken, realen Objekten, Gebäuden und Figuren und artifizielle digitale Fantasiegebilde schließen einander nicht mehr aus. Jeder Bildteil, gleich welcher Herkunft, ob abgeleitet oder konstruiert, ist im Computer gleichwertig.

Der Reichtum der möglichen Bild-Welten fällt nicht dem zwanghaften Reich der Notwendigkeit des Einzelbildes zum Opfer. Wenn Entstehung und Resultat gleichwertig sind, wenn der Bildprozeß wichtiger wird als das Bildprodukt, wenn alle Bildmedien wie alle Raumschichten gleichwertig werden, dann entstehen nicht nur vielschichtige Bildvorstellungen und vielschichtige Einzelbilder, sondern im sequentiellen Netzwerk der Bilder entsteht eine neue vielschichtige und -stimmige Bildvorstellung.