

ART POCKET

DIGITAL ART

*h.f.*fullmann

Wolf Lieser

Digital Art

ART POCKET

mit Beiträgen von

Tilman Baumgärtel,

Hans Dehlinger,

Wulf Herzogenrath,

Susanne Jaschko,

Susanne Maßmann,

Manfred Mohr,

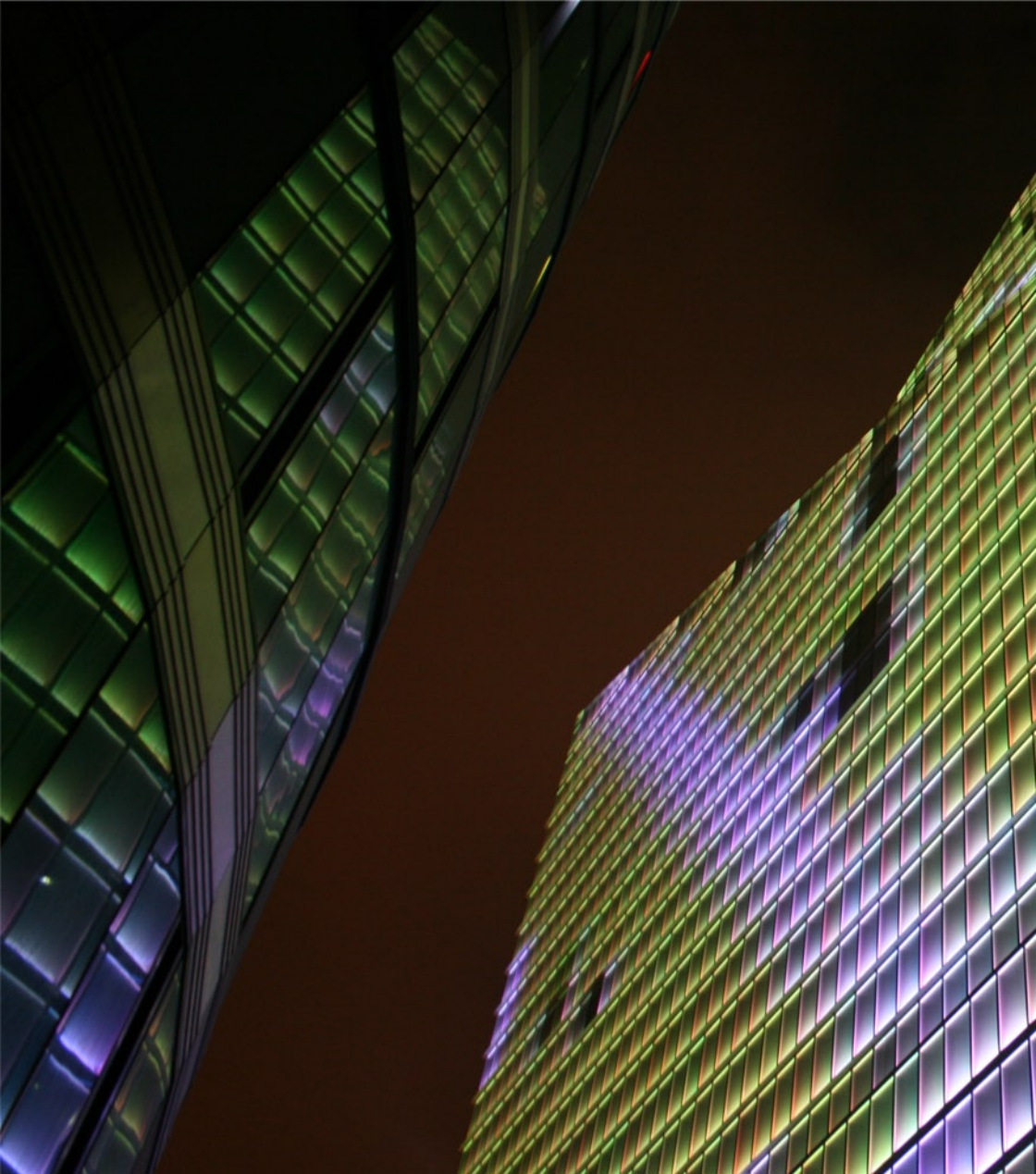
Frieder Nake,

Domenico Quaranta,

Mark Tribe

und Mitchell Whitelaw

*h.f.*ullmann







boredomresearch, UK
biome, 2005
Software, Computer, Bild-
schirm, MDF

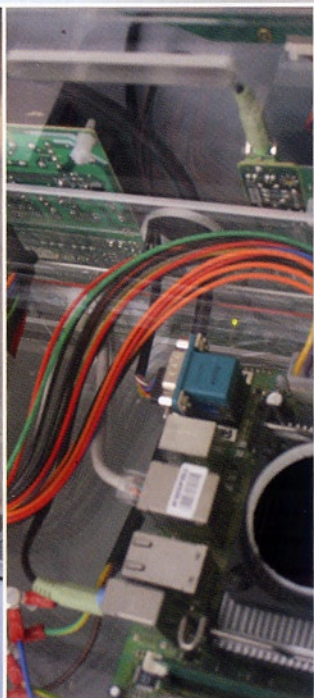
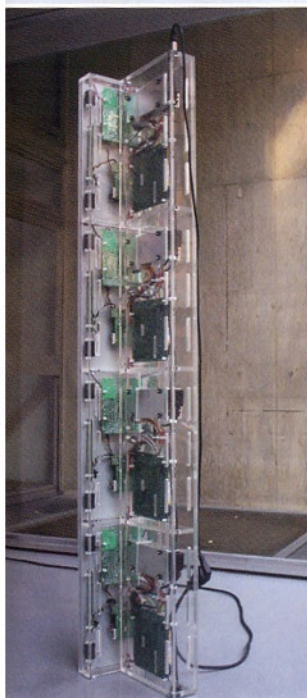
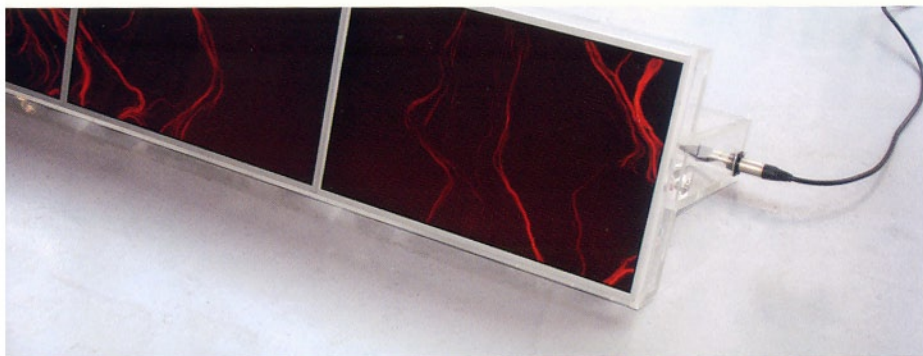
Bild rechts:
LAB[au], B
Pixflow, 2007, 3 Ex.
Software, Computer,
4 Bildschirme

Vorherige Doppelseite:
LAB[au], B
Touch, Dexia Towers, 2006–07
Software, Computer, Installa-
tion

Deutschland, Jérôme De-
cock, Belgien, Alexandre
Plennevaux, Belgien und Els
Vermang, Belgien. Eines
ihrer großen Projekte war
eine Lichtinstallation mit
dem Dexia Tower in Brüssel,
zu der die 4200 Fenster des
riesigen Gebäudes in festge-
legten Zeitrhythmen ver-
schiedenfarbig angesteuert
werden konnten. Bei einer
anderen Variante der Instal-
lation repräsentierte die
Beleuchtung des Gebäudes
die Uhrzeit, auch hier wurde
das Licht hinter den Fens-

tern nach einem festgelegten System für die verschiedenen
Zeiteinheiten über ein Computerprogramm gesteuert.

2007 entstand als erste Skulptur der Gruppe die Arbeit
Pixflow #2. Die Arbeit ist konzeptionell sehr schlüssig. Sie
zeigt nicht nur eine ästhetisch überzeugende Software-Kunst,
sondern bezieht auch die Hardware bewusst in die Gestaltung
der Arbeit als Skulptur mit ein. Die Bildsäule ist im Ganzen
aus Plexiglas gefertigt und die Technik dadurch vollkommen
transparent. *Pixflow #2* besteht aus vier vertikal montierten,
miteinander vernetzten LCD-Bildschirmen, über die die ei-
gentliche Software-Arbeit abläuft. Sie besteht aus roten Pixel-
flüssen, wie Schwärme, an deren Spitze sich jeweils ein einzi-
ger weißer Pixel befindet. Der Ablauf der Bewegungen wirkt
sehr kontemplativ. Die Formen sind organisch und erinnern
entfernt an Lavaflüsse.



Kein Werkzeug hat seit der Fotografie die Kunst und Kultur so stark beeinflusst wie der Computer. **Digital Art** entstand in den 1960er Jahren, als Wissenschaftler und später auch Künstler die ersten Versuche unternahmen, mit Hilfe von Zeichengeräten Graphiken zu erstellen. Heute nutzt ein Großteil der Künstler den Computer als vielseitiges Werkzeug. Eine Reihe von Künstlern sucht die ästhetische und konzeptionelle Auseinandersetzung mit dem Medium. Jenen ist dieses Buch gewidmet. Es untersucht die verschiedenen Erscheinungsformen von digitaler Kunst – Prints, Zeichnungen, Animationen, Installationen, Bildschirm-Objekte und Skulpturen bis hin zur Kunst im Internet und der sich stetig wandelnden Software-Kunst auf dem Flachbildschirm. Dies ist die Kunst unserer Zeit, des 21. Jahrhunderts.

