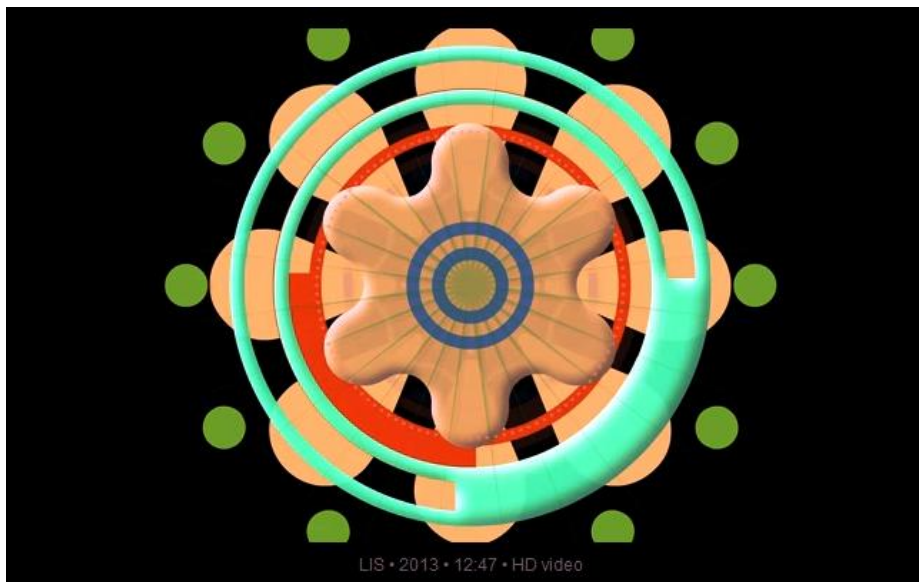


Gerhard Mantz

Künstlerprofil

"Für Gerhard Mantz erwuchs die Beschäftigung mit den 3D-Programmen aus seiner Bildhauerarbeit. Er versprach sich davon zunächst ausschließlich optimierte Entwürfe für die zu bauenden Skulpturen. Über die ersten Erfahrungen fand er jedoch mehr Gefallen an den virtuellen Ergebnissen, erlaubten sie ihm doch Konstruktionen, die als reale Objekte nicht mehr zu bauen waren, die aber in der bildmäßigen Fassung zu ungewöhnlichen Ergebnissen führten. Inzwischen hat die Arbeit an virtuellen Skulpturen das praktische Bildhauern überflügelt und zu den Objektdarstellungen kamen Landschaften, oder besser gesagt, landschaftsähnliche Bilder hinzu. Denn die in diesen Motiven angelegten Texturen stehen dem Landschafts- und Natursujet zwar sehr nahe, im definitiven Bildausdruck spürt der Betrachter aber die Veränderungen zu den Gräsern, Steinen und Naturformationen, die er kennt. (...)" [Enno Kaufhold, 2001]



Gerhard Mantz, LIS 2013, HDvideo

Gerhard Mantz generiert seine virtuellen Landschaften am Computer mittels eines 3-D-Modelling-Verfahrens. Ausgehend von Grundstrukturen verkleidet Mantz gebaute Körper und räumliche Situationen mit Landschaftsattributen. Die virtuellen Landschaften sind gekennzeichnet durch ein dynamisches Gleichgewicht zwischen vertrauten und verfremdeten Bildern. Es entsteht ein schwankendes Distanz-Nähe-Verhältnis, in dem der Betrachter angezogen und doch wieder zurückgewiesen wird.

Die Videos zeigen räumliche Strukturen, die sich kontinuierlich verändern. Man beobachtet Verschiebungen in einer dreidimensionalen Bildwelt oder gleitet langsam durch endlos variierende Raumfluchten. Im Rahmen einer stilistischen Einheitlichkeit entstehen immer neue überraschende Kompositionen.

Es folgen ähnliche, aber nie gleiche Räume und Farbfelder aufeinander – vergleichbar den Wellen einer Meeresbrandung, die ähnlich aber doch verschieden sind. Wie bei einem Labyrinth fällt es schwer, sich an den zurückgelegten Weg zu erinnern. Im Rahmen einer stilistischen Einheitlichkeit entstehen immer neue überraschende Kompositionen. Die Erinnerung wird zunehmend durch neue Eindrücke überlagert. Wir sehen räumliche Darstellungen mathematisch definierter Formen. Bewegung und Veränderung werden gesteuert durch Variablen innerhalb der mathematischen Struktur des Computerprogramms. Die Variablen verändern sich spontan und unvorhersehbar.

Gewohnte Qualitäten von Architektur, Skulptur oder Bild wie Festigkeit, Beständigkeit und Unverrückbarkeit sind aufgehoben.

Das Kunstwerk ist kein Gegenstand, sondern ein Computerprogramm, in dessen Programmierung die Information einer dynamischen Struktur eingeschrieben ist.

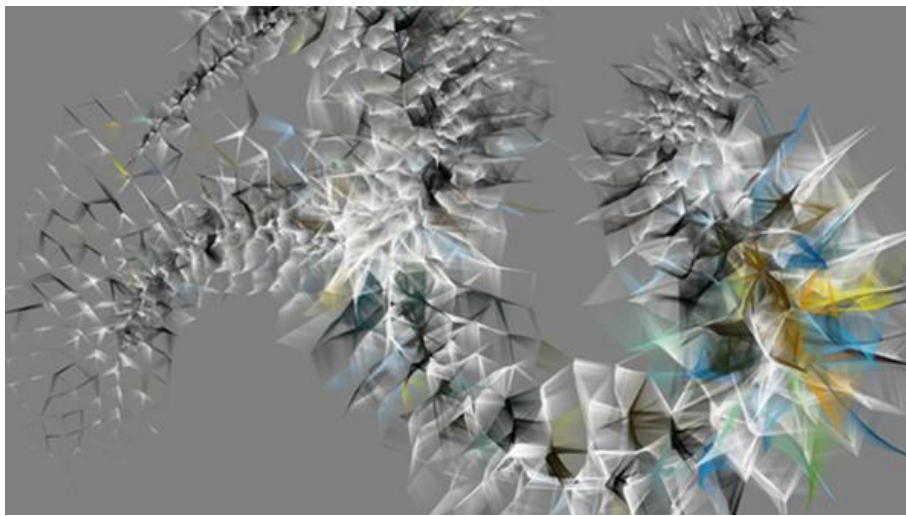


Gerhard Mantz, Forever Ago 2013, HDvideo

Casey Reas

Künstlerprofil

Für Casey Reas (*1972) ist Software kein Werkzeug, sondern der Akt des Programmierens selbst ist das Zentrum des Kunstwerks. In seiner Kunst ersetzen generative Software-Systeme die Ausführung per Hand, die das Konzept des Künstlers umsetzen. Seine Software-Arbeiten setzt Reas in verschiedenen Medien wie Projektionen, Bildern oder Skulpturen um. Jedes Material streicht einen anderen Aspekt der Software heraus.



C. Reas, Network A, 2009

Reas Softwarekunst, Prints und Installationen wurden in zahlreichen Solo- und Gruppenausstellungen in Museen und Galerien in den USA, Europa und Asien gezeigt, u.a. im Victoria & Albert Museum, ICA (London), New Museum for Contemporary Art (New York), NTT ICC (Tokyo), Künstlerhaus Wien, Laboral Gijon, ZKM (Karlsruhe), Zendai Museum of Modern Art in Shanghai, Telic (Los Angeles), BANK (Los Angeles), Eyebeam (New York), CCCB (Barcelona), STUK (Leuven), National Museum for Art, Architecture and Design (Oslo).

Reas lebt und arbeitet in Los Angeles, wo er eine Professur für Medienkunst an der University of California besetzt.

Boredomresearch

Künstlerprofil

Mit der zunehmenden Verfügbarkeit neuer Technologien beginnen immer mehr Künstler, Techniken und Technologien aus der Wissenschaft in die Kunst zu transferieren. Boredomresearch nutzen diese neuen Techniken nicht nur in einem ästhetischen Sinn, sie sind gleichsam von den Gesetzmäßigkeiten biologischer, autopoetischer Systeme inspiriert. Ihre Arbeiten gleichen einer Erforschung ökologischer Prinzipien, vernetzter Gemeinschaften und Wahrnehmungsphänomene, und erschaffen zugleich Objekte von betörender Schönheit. Wissenschaftlichen Objekten nachempfunden, existieren sie jenseits der zweckgebundenen Zusammenhänge eines Labors in einer eigens für sie kreierten ästhetischen Umgebung.

Seit der Jahrtausendwende schaffen Boredomresearch Kunstformen, die sich mit Leichtigkeit zwischen den Disziplinen der Kunst und wissenschaftlicher Forschung bewegen. Ihr eigenwilliger Stilmix vermag neueste Technologien mit traditionellen Ästhetiken zu einer neuen - ebenso befremdlichen wie schönen - Ausdrucksform zu verbinden. So verwendeten sie beispielsweise in der Serie Lost Calls of Cloud Mountain Whirligigs (2010) die Java-basierte Software Processing, um biologischen Lebensformen nachempfundene Wesen zu kreieren, die in ihren physikalischen Eigenschaften wie Bewegung, Elastizität und Schwerkraft der Realität perfekt nachempfunden sind. Diese intergrierten sie in ein Setting, das an die Malerei aus der japanischen Nedo-Epoche erinnert.



Boredomresearch, Infection: 626, 239, 238 Plasmodium knowlesi, 2015

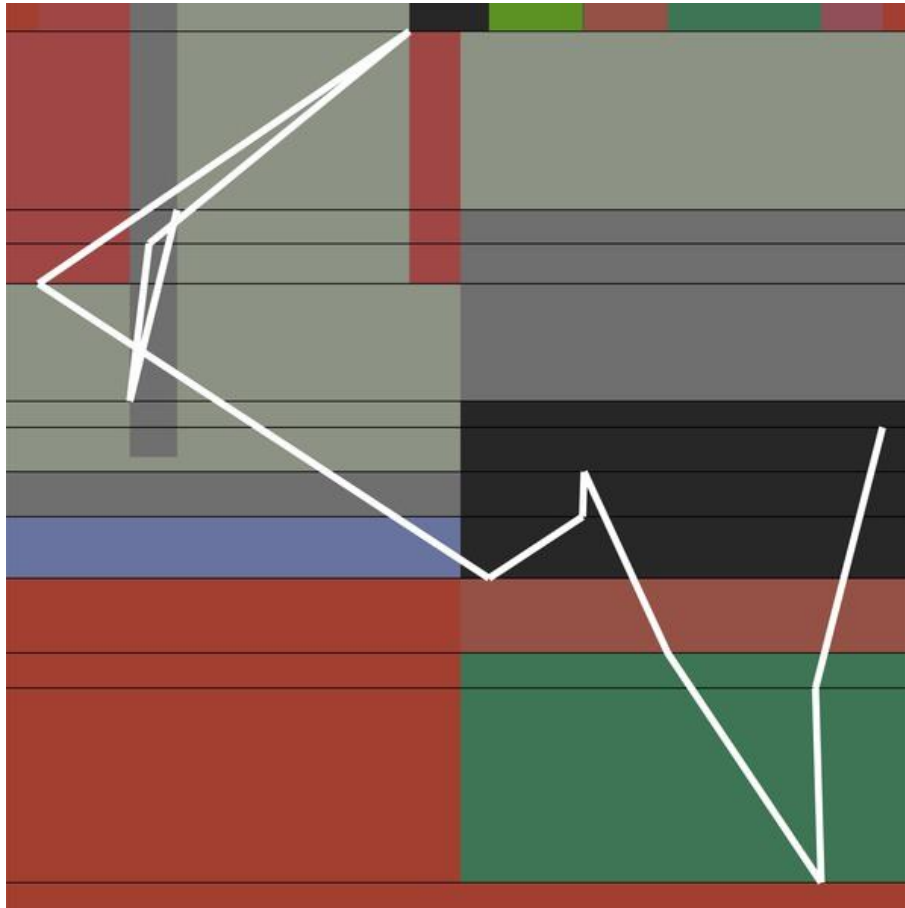
Die Arbeiten von Boredomresearch sind so vielfältig wie interdisziplinär: interaktive Klanganwendungen, Online-Projekte, rechnerbasierte Soundscapes gehören ebenso zu ihren Arbeiten wie generative Objekte und Malerei.

Die Künstlergruppe Boredomresearch besteht aus Vicky Isley (geb. 1974) und Paul Smith (geb. 1975), die derzeit beide als Dozenten an dem National Centre of Computer Animation an der Bournemouth University in England tätig sind. Sie haben international u. a. ausgestellt LAboral Gijon, Spanien; Ystads konstmuseum, Schweden; Today Art Museum, Peking; British Council Collection; Holy Fire, iMal, Brüssel; CAe Banff Centre of Arts, Alberta, Kanada; Third Iteration, Melbourne; FILE, São Paulo. "Brilliant Cloud" ist die dritte Einzelausstellung des Künstlerpaars in der Galerie [DAM] Berlin/Cologne.

Für ihr Kunstprojekt Ornamental Bug Garden 001 erhielten sie sowohl von der VIDA 7.0, International A-Life Electronic Arts Competition Madrid 2004, sowie von der Transmediale Berlin 2005, eine lobende Erwähnung.

Manfred Mohr

Künstlerprofil



Manfred Mohr, P-1612, 2013, Software Objekt basierend auf programmierten Algorithmen

"Ein wichtiger Teil meines Beitrages zur konkreten- und systematischen Kunst liegt in der radikalen Methode der Herstellung meiner Kunst. Durch das Verwenden eines Computers (seit 1968) und somit der Logik einer Programmiersprache, habe ich einen für mich überraschenden neuen Weg gefunden über meine Kunst nachzudenken. Der Computer wurde in der Tat, zu einer physischen und intellektuellen Ausdehnung meiner Selbst im Prozess der Herstellung meiner Kunst.

Gewöhnlich schöpfen Bildende Künstler in ihren künstlerischen Vorhaben aus einem visuellen Verständnis der Dinge. Die Verwirklichung visueller Vorstellungen ist aus subjektiven und persönlichen Vorlieben so begrenzt, dass meist nur ungenaue und unvollständige Resultate entstehen.

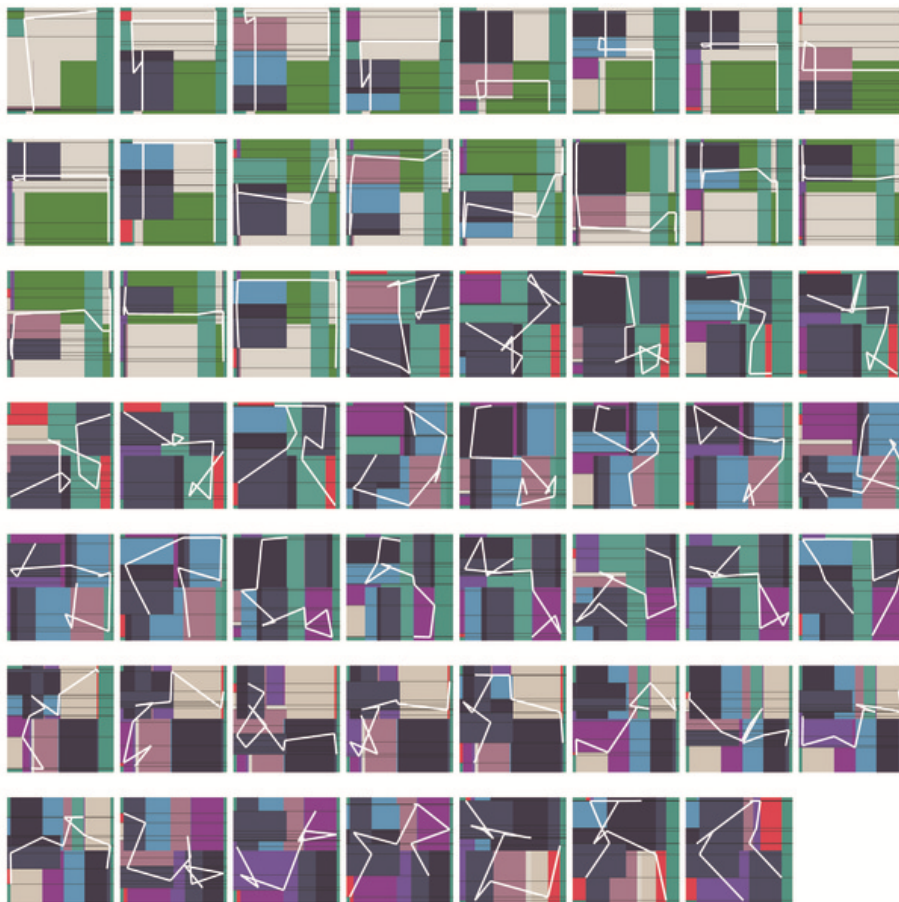
Das Programmieren hat den Vorteil, dass man nicht nur globale Zusammenhänge sondern auch die kleinsten Details einer Idee verstehen lernt. Meine Untersuchungen konzentrieren sich auf den logischen Inhalt einer Idee und auf das Herausarbeiten von Regeln, die dann diese Idee wiederum beschreiben können. Prozesse also, die als logische Konsequenz der komplexen und vielschichtigen Regeln, solche von mir gesuchten Resultate hervor bringen.

Diese Resultate, die jenseits aller Vorstellungskraft liegen, sind mit visuellen Erfindungen so beladen, dass die oben genannten psychologischen Limitationen praktisch verschwinden.

Seit 1972 bauen alle meine Algorithmen (Regeln) auf der logischen Struktur des Würfels (Linien, Flächen und deren Relationen etc.), sowie seit 1976 auf dem N-dimensionalen Würfel, auf. Diese Struktur wurde zum Alphabet meiner Arbeit. Ich verwende eine Reihe von Methoden wie z.B. Kombinatorik oder Statistik etc., um Untergruppen, also Teile dieser Strukturen auszuwählen. Die Symmetrie einer Struktur wird dadurch gebrochen und neue visuelle Konstellationen entstehen. Es ist dem Betrachter zwar nicht möglich die vollständige Struktur zu entziffern, aber er wird eine starke visuelle Kraft vermerken, die sozusagen alles zusammenhält. Diese Kraft rührt vom logischen Aufbau der dahinter liegenden Struktur her.

Wenn die Logik eines Prozesses (Programm) festgelegt ist, können Myriaden von Resultaten entstehen. Obwohl sie visuell vollkommen verschieden und unvorhersehbar sind, sind alle Resultate in ästhetischer Hinsicht gleichwertig, da sie aus der gleichen Logik entstanden sind. Sie sind genau das, was Max Bense in seinen philosophischen Schriften als „Aesthetische Innovation“ bezeichnete. Es ist aber nicht das System oder die Logik, die ich in meiner Arbeit aufzeigen möchte, sondern die visuelle Erfindung die daraus entsteht. Meine künstlerische Absicht ist erreicht, wenn eine Arbeit sich visuell vom logischen Inhalt distanzieren kann und sich überzeugend als unabhängiges abstraktes Kunstwerk behauptet."

Manfred Mohr, New York, 2004



Manfred Mohr, P-1601, 2012, Software Objekt basierend auf programmierten Algorithmen