

“Illusion Natur” im Museum Sinclair-Haus: Natur im digitalen Zeitalter – Symbiose oder Spaltung?

VON SOFIA ASVESTOPOULOS · VERÖFFENTLICHT 12/12/2019 · AKTUALISIERT 14/12/2019

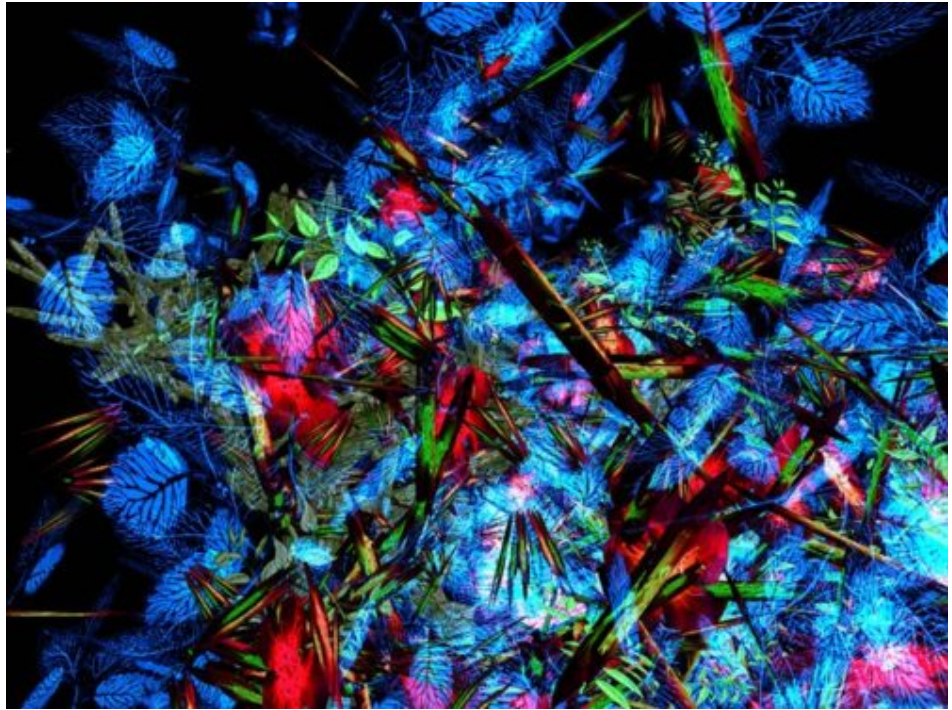
Die Ausstellung “Illusion Natur. Digitale Welten” im Museum Sinclair-Haus in Bad Homburg vor der Höhe

*Das Museum Sinclair-Haus in Bad Homburg zeigt bis zum 2. Februar 2020 digitale Arbeiten die sich mit dem Thema Natur beschäftigen. Es werden Werke 12 zeitgenössischer Künstler*innen vorgestellt, die sich mit der Entwicklung und den Möglichkeiten der Digitalität in der Kunst auseinandersetzen.*

Die Erfindung des ersten Computers in den 1940er Jahren katapultierte die mechanische Moderne in weniger als 50 Jahren in das digitale Informationszeitalter. Heute ist Digitalität fester Bestandteil unserer Lebens- und Arbeitswelt. Wie sehr das binäre System Einzug in unsere Alltagsrealität gefunden hat, lässt sich unter anderem daran erkennen, mit welcher Geschwindigkeit und Vehemenz Begriffe wie Social Media, Smartphone, Digitalisierung und Künstliche Intelligenz in unseren alltäglichen Sprachgebrauch aufgenommen wurden und aus diesem nicht mehr wegzudenken sind.

Anders als die akademischen Geisteswissenschaften war die Kunstwelt sehr früh an dieser neuen Entwicklung interessiert. Als eine Pionierin der Computerkunst gilt Vera Molnár, die bereits in den 60er Jahren digitales Wissen zur Grundlage ihrer Arbeiten machte und auch heute, als 95-Jährige, noch macht. Für die Kunstwelt brachte die Einführung des Computers und seine Nutzung als künstlerisches Werkzeug eine bis heute andauernde Auseinandersetzung mit sich, die ungeahnten Möglichkeiten bot – was noch vor 20 Jahren unmöglich schien, ist heute längst Wirklichkeit geworden. Einrichtungen wie das ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) in Karlsruhe, Festivals wie das Ars Electronica, Projekte wie Google Art und lebensechte 3D-Rekonstruktionen von Menschen sind nur die augenscheinlichsten Beispiele für den

Einfluss des
Digitalen auf
die Kunst und
ihre



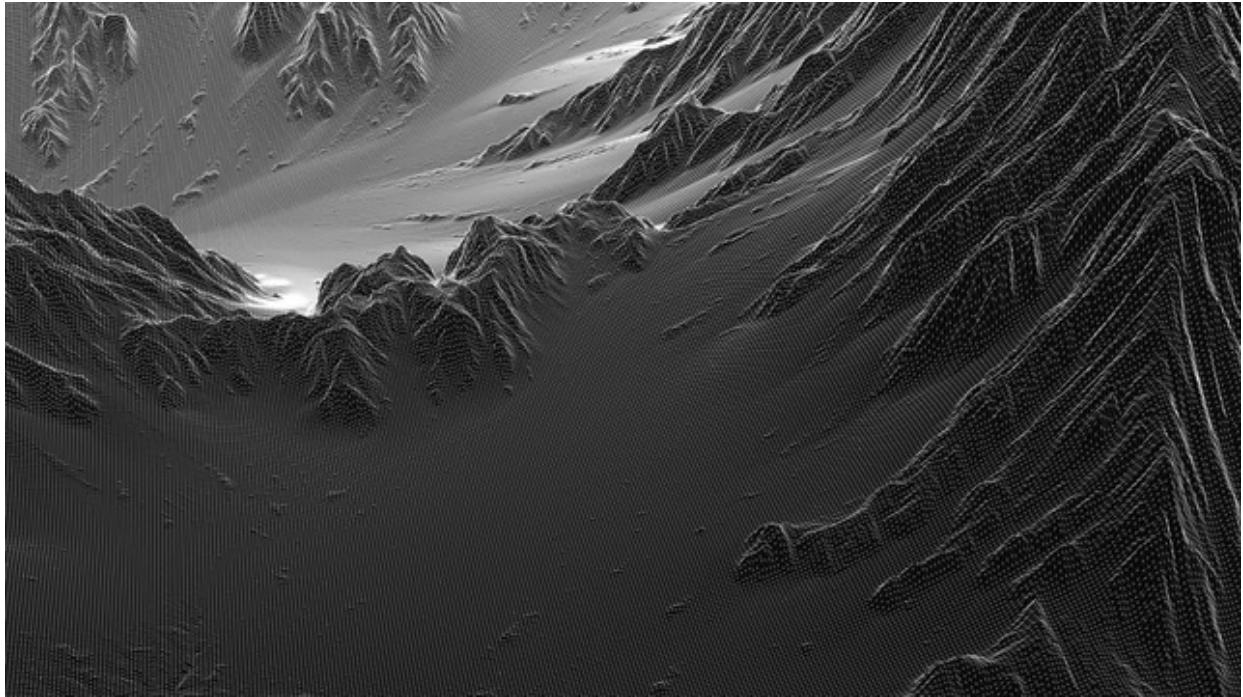
Miguel Chevalier, Trans-Nature (Filmstill), 2019 © Miguel Chevalier und VG Bild-Kunst, Bonn 2019

Verfahrensweisen.

Simulation Natur

Das Museum Sinclair-Haus in Bad Homburg, das sich dem Thema Natur verpflichtet hat, gewährt den Besucher*innen derzeit einen Einblick in die digitale Kunstwelt. Es werden Fragen nach verbindenden wie auch trennenden Elementen des Digitalen und Natürlichen aufgeworfen, doch vielmehr als die Unterschiede zeigen die ausgewählten Werke eine Symbiose des traditionellen Sujets mit der neuen digitalen Herangehensweise. Die aus der Kunstgeschichte bekannten Landschafts- und Naturdarstellungen werden so mit Hilfe neuer Medien in künstliche Naturwelten transformiert.

Das aufgehende Spannungsfeld zwischen tradiertem Naturmotiv und stilisierter Künstlichkeit fordert die Betrachter*innen zur Überprüfung ihrer eigenen visuellen Wahrnehmung auf und zum Mitdenken des erweiterten Raums der unendlich scheinenden digitalen Möglichkeiten. Handelt es sich bei dem Werk *Kennermerduinen, Szeme E* von Driessens & Verstappen um eine stillgestellte Landschaftsaufnahme oder hat der Betrachtende es hier mit einem bewegten Bild zu tun? Erst nach längerem Verweilen lassen sich geradezu unauffällige Veränderungen wahrnehmen, die die Arbeit als Landscape-Film enttarnen.



Joanie Lemerrier, *Montagne wireframe (Still)*, 2016, © studioJoanieLemerrier

Durch sinnliche Täuschung kippt Erkenntnis, Natur wird zur Illusion, Augentäuschung zur scheinbaren Realität. Abbildungen der Natur werden mit der mathematischen Genauigkeit eines Algorithmus transformiert, während die Perfektion des Natürlichen doch gerade von Unregelmäßigkeiten und Chaos geprägt ist.

Das errechnete Abstrakte dringt in unsere Wirklichkeit ein, es gaukelt uns vor diese zu kennen, sie auf Zahlen reduzieren und wiedergeben zu können. Was zunächst befremdlich erscheint, löst, durch die Erweiterung der angewandten Mathematik um ein spielerisches Element, Faszination aus, die das Interesse der Betrachter*innen fesselt. Der französische Lichtkünstler Joanie Lemerrier zeigt in seiner 3D-Videoprojektion *Montagne wireframe* von 2016 die Formation eines Gebirges, die durch hyperreale Darstellung und gezielte Lichtführung zu einem fast greifbar wirkenden Trompe l'œil-Effekt wird. So wird die vor allem aus dem Barock bekannte Illusionsmalerei in das digitale Zeitalter überführt.

Natur 4.0

Computergenerierte Kunstwerke entziehen sich der konventionellen Wahrnehmung: Fragen nach dem Begriff der Kunst, nach Autor*innenschaft und Originalität sowie nach einer etwaigen Aura müssen neu aufgerollt werden. Digitale Werkzeuge reduzieren das Kunstwerk zwar auf Algorithmen, diese vermeintliche Eingrenzung wird aber durch die schier endlosen Möglichkeiten der datenbasierten Herangehensweise aufgewogen. Besonders deutlich wird das bei der interaktiven

Videoinstallation *Interactive Plant Growing Concept* des Künstlerpaares Christa Sommer & Laurent Mignonneau von 1992. Den Besucher*innen wird die Möglichkeit geboten, anhand von fünf sich real vor der Leinwand befindlichen Pflanzen vom Rezipierenden zum Produzierenden zu werden. Durch das Berühren der Pflanzen „wachsen“ auf der Leinwand Farn, Moos, Bäume und Reben in unterschiedlichen Farben und Formen.



Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, The Interactive Plant Growing, 1993 (Installationsansicht) ©

Courtesy of Sommerer & Mignonneau and Galerie Anita Beckers, Frankfurt

Je nach Art der Berührung – leicht, fest oder durch langes Auflegen – variieren Höhe, Breite und Dichte der Pflanzensimulation. Die fünfte Pflanze, ein Kaktus, dient als virtueller Radiergummi, der das Geschaffene wieder löscht. Das Künstlerduo arbeitet und forscht seit den 1990er Jahren an der Schnittstelle von Kunst, Naturwissenschaft und Technologie und war schon in der vorangegangenen Ausstellung *Flügelschlag. Insekten in der zeitgenössischen Kunst* im Sinclair-Haus mit der Videoinstallation *People on the Fly* vertreten.¹ Ihre innovativen Arbeiten, in denen die Beziehung zwischen dem Menschen und seiner Umwelt immer schon eine Rolle spielte, führten zu Gast-Professuren in Japan, China, USA und Österreich. Heute leitet das Künstlerduo die Abteilung “Interface Culture“ an der Kunst-Universität in Linz.

Virtuelles Wintermärchen

Einen Gegenpol zur interaktiven Mensch-Maschine-Technologie bilden die mechanischen Arbeiten von Arno Beck. Formal bedienen sich seine analogen Schreibmaschinenbilder der digitalen Ästhetik, die Motive stammen zum Teil aus frühen Mario Bros.-Spielen. Der Bonner Künstler, ein ehemaliger Meisterschüler Eberhard Havekosts, arbeitet dem Zeitgeist entgegen: Anstatt computergenerierte Bilder digital weiter zu bearbeiten, malt er sie mit der Schreibmaschine analog nach. Durch ein von ihm entwickeltes Tippsystem erreicht er bis zu sieben verschiedene Grautöne und simuliert dadurch Tiefen und Höhen. An der Schnittstelle von digitalem Zeitgeist und traditioneller Malerei transformiert Beck digitale Bildschirmbilder in die haptische Welt der Druckgrafik.



Arno Beck, *Untitled*, 2019 © Arno Beck und VG Bild-Kunst, Bonn
2019, Courtesy of DAM Gallery, Berlin

Die Ausstellung *Illusion Natur* besticht nicht durch provokative, laute Werke. Im Gegenteil, die Faszination geht von der sachlich-kühlen Ästhetik der ausgestellten Stücke aus, die vielmehr die Neugier als die Emotionen weckt. Die visuelle Verknüpfung von Informatik, Mathematik, Natur und Kunst erscheint durchkalkuliert und idealisiert. Es gibt keine sichtbare Zerstörung oder dystopische Szenarien zu sehen, was einer Gegenüberstellung von realem

Ist-Zustand und utopischer Kunstvorstellung gleichkommt. Dabei kommt der Vorwurf an den Menschen leise und mit dem Wunsch nach der übersichtlichen geordneten aber doch künstlichen Natur einher; einem Wintermärchen gleich.

Ob und was hinter der virtuellen Oberfläche steckt, kann der Interessierte in der Beschäftigung mit digitaler Kunst erfahren. Sehenswert ist der Ansatz die digitale Kunst in seinen verschiedenen Ansätzen und Entwicklungen zu zeigen allemal und bewirkt, dass sich die neue Zeichensprache einem größeren Publikum mitteilt.

Die Ausstellung ist durch Führungen, Künstler*innengesprächen und Workshops mit einem umfangreichen Begleitprogramm ausgestattet, das auf der [Website des Sinclair-](#)

Hauses eingesehen werden kann. Eine von der amerikanischen Künstlerin Tamiko Thiel konzipierte Augmented-Reality-App kann kostenlos heruntergeladen werden, so wird die Umgebung des Museums in eine virtuelle Unterwasserwelt mit buntem Plastikabfall verwandelt. Statt eines Ausstellungskataloges stellt das Museum auf seiner Seite kostenlos ein Begleitheft aus der Reihe „Blattwerke“ zur Verfügung, das Hintergrundinformationen zu den Künstlern und Kunstwerken, ebenso wie Anregungen für Interessierte gibt

Die Ausstellung “Illusion Natur. Digitale Welten” ist noch bis zum 2. Februar 2020 im Museum Sinclair-Haus” in Bad Homburg zu sehen. Gezeigt werden Werke von Arno Beck, Eelco Brand, Miguel Chevalier, Driessens & Verstappen, Joanie Lemercier, Vera Molnár, Casey Reas, Michael Reisch, Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, Studer/van den Berg, Jennifer Steinkamp und Tamiko Thiel.

Aufmacherbild: Tamiko Thiel: Unexpected Growth, 2018, Augmented Reality Installation, Auftrag des Whitney Museum of American Art (Courtesy of DAM Gal).

1. Weitere Informationen und genauere Angaben zur Konzept und zur Technik der Installation finden sich auf dem [Web-Auftritt des Künstlerduos](#) [↔]

