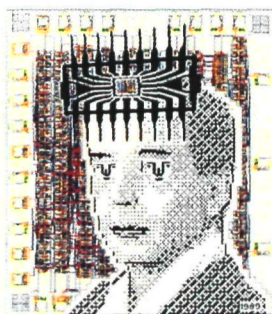


Bazon Brock über Petrus Wandreys Computer-Kunst

Heart

Digitalismus ist eine Formensprache, die sich der Darstellungscharakteristik unserer digitalen Techno-Epoche bedient.“

Selten hat ein Künstler so zutreffend seinen Stil und seine Gestaltungstechnik gekennzeichnet wie der in Hamburg lebende Digitalist Petrus Wandrey, 55. Ihm geht es also um die Gestaltan-



„Selbstbildnis“ (1989)

mutung digitaler Prozesse und ihrer Technologien; ihm geht es nicht um Bildkunstproduktion mit dem Computer. Wandrey gibt nicht vor, mit Software Kunst machen zu wollen, wie das leider eine Heerschar naiver Technikgläubiger von sich behauptet. Wenn das Medium

allein schon die Botschaft ist – heiliger McLuhan –, dann kann ja die Botschaft nicht „Kunst“ sein, sondern bloß wieder das Medium Grafik-Computer in Action.

Nein, die Botschaft des Mediums Computer zeigt sich daran, wie wir unsere Wahrnehmungen der vertrauten Alltagswelt mit ihren Gegenständen und Zeichengebungen verändern, sobald die Computer und ihre Produktionen unübersehbarer Bestandteil dieser Alltagswelt geworden sind. Das ist für Wandrey spätestens der Fall gewesen, als die Strichcodes die Warenpackungen eroberten; als die Gestaltbilder der digitalisierten Codes für die Zahlen eins bis zehn zu Logos der Zeitgenossenschaft wurden; als vom größten Radioteleskop der Welt in Arecibo auf Puerto Rico ein Drei-Minuten-Kosmogramm mit den wichtigsten Informationen über

unseren Planeten als digitalisierte Botschaft ausgestrahlt wurde, die nach 24 000 Jahren im Sternenhaufen M 13 ankommen soll. Wieso waren das so bemerkenswerte Ereignisse? Wie veränderten sie unsere Alltagswahrnehmung von Gestalt und Gestaltung? Zunächst, gibt Wandrey zu verstehen, durch die gezackten Konturlinien, die jene quadratischen Einzelfelder des Computer-Bildes, die Pixel, überdeutlich fixierten, sobald man die Bilder ausgab.

Man kennt die Bedeutung von Konturierung aus der Kunstgeschichte nur zu gut. So unterschied sich beispielsweise die



„Science and beyond“ (1978). Mischtechnik auf Karton

florentiner Renaissance-Malerei von der venezianischen vor allem durch die malerisch offenen Konturierungen bei den Venezianern und die grafisch geschlossenen bei den Florentinern.

Die Konturierung der Computer-Bilder, die Zackenlinie, erinnerte Wandrey vor allem an Gestaltgebung der Mayas und Azteken. Deren dominante Linienform ist das Zikkurat, die Treppenlinie. Im Art deco der zwanziger und dreißiger Jahre hatte diese Treppenlinie schon einmal die Gestalter inspiriert – als Faszinosum aus präkolumbianischer

Zeit. Jetzt, mit den Computern, entstand diese Gestaltzeichnung völlig neu.

Ein „Treppenwitz“ der Geschichte?

Die Präkolumbianer paßten in ihre Gestalten merkwürdige Sprachzeichen, ihre Schrift, ein, die Laien so anmuten, wie uns die Schaltdiagramme auf Leiterplatten, auf Chips, als rätselhafte Bedeutungsträger ins Auge springen.

Nach der gezackten Konturlinie nahm Wandrey auch die Darstellungscharakteristik der Chips auf; er bildete aus ihnen maskenhafte Bildreliefs, die ihn also nicht von ungefähr an Maya-Steinreliefs erinnerten. Damit war der Knoten bei Wandrey geplatzt und der Digitalismus programmatisch, vielmehr materialistisch. Denn nun malte und zeichnete und druckte er

die Gestaltformen der Digitaltechnologie nicht nur auf Leinwände oder Möbelflächen, sondern verwendete die Hardware, die

Laserdiscs, die Dioden und Plotterprints, die gesamten Originalteile der Elektronik als reale Bild- und Objekt-Elemente.

Und mit welchem Resultat? Wandrey ermöglicht den Zeitgenossen eine historische Relativierung. Er konfrontiert uns mit der besitzergreifenden Macht der neuen Technologien, wie sie Menschen immer schon erlebt haben, zum Beispiel die Südseebewohner mit ihrem Cargokult oder die Afrikaner mit ihrer Airportkunst. Sie nahmen die geheimnisvollen Flugzeugfrachten als Göt-

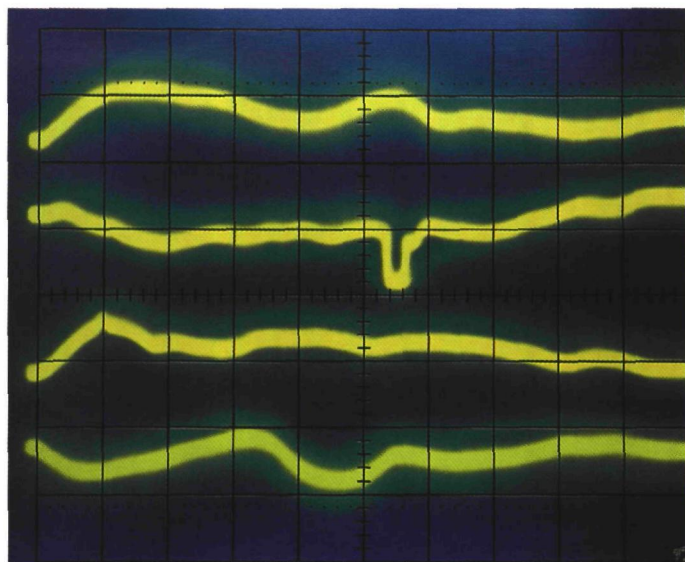
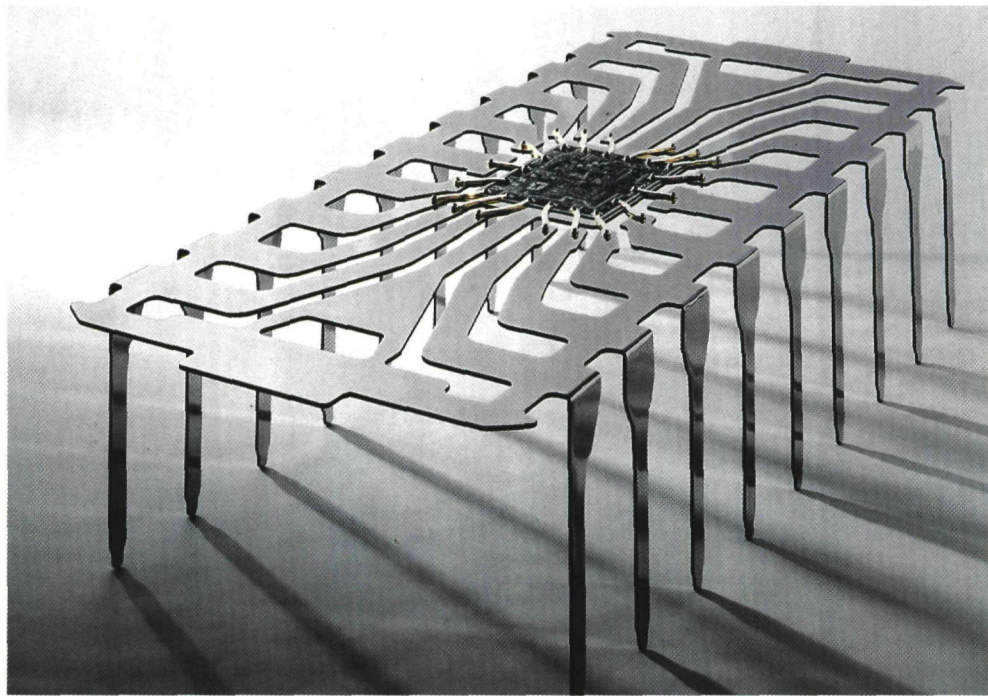


Wandrey-Ausstellung*: Formensprache unserer Epoche

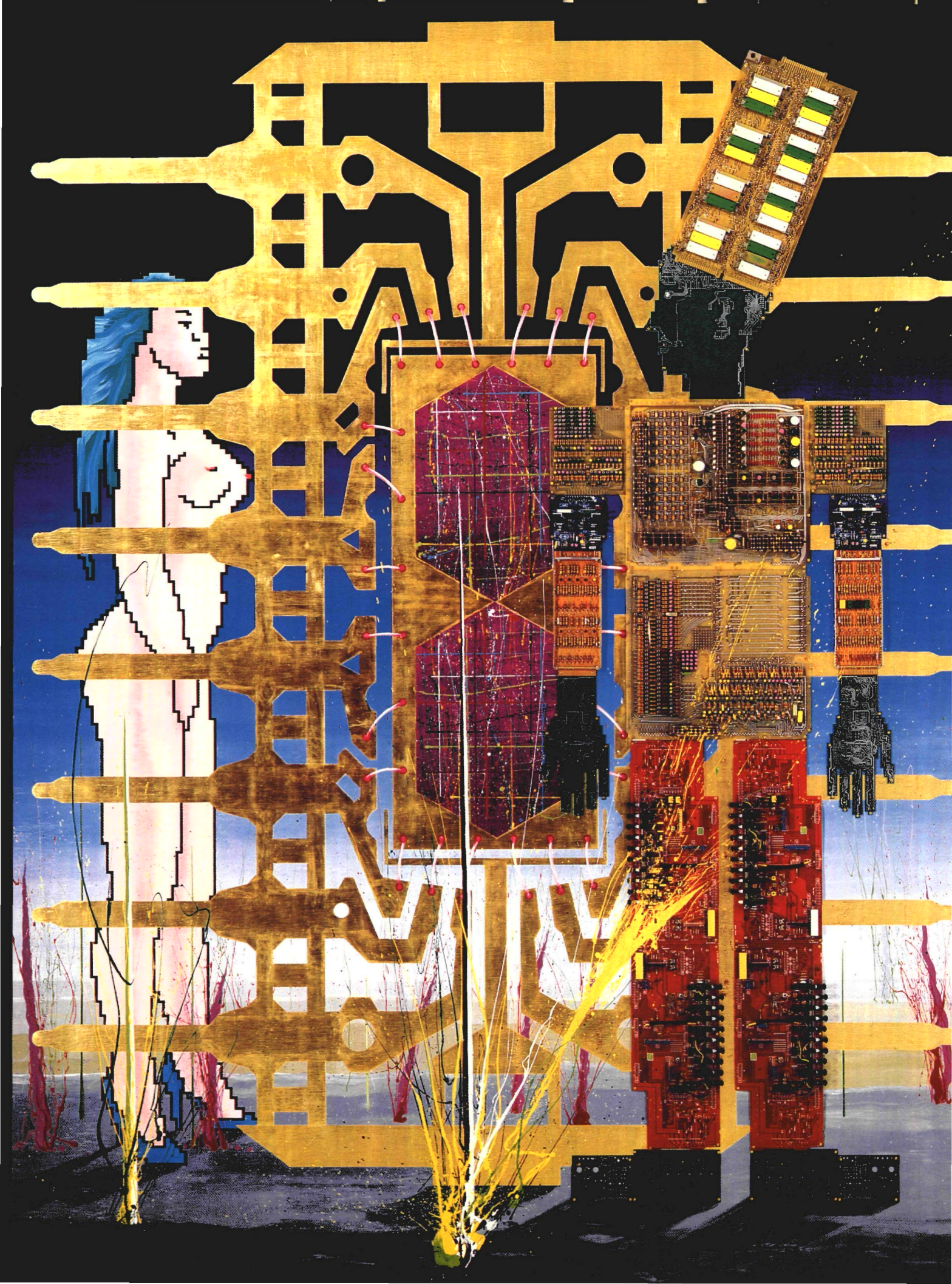
tergaben und verwandelten die zauberhaft fremd erscheinenden technologischen Produkte in Kultbilder, wie wir die Produkte der digitalen Maschinen in Wohnzimmerdekor verwandeln, weil sie doch eigentlich jedes Wohnzimmer und alle darin befindlichen Bildwelten zu sprengen drohen, auch die Kunst. Sie ist, so Wandrey, nur als Technologiepark-Fetisch zu retten. Oder, mit Wandrey: Hardware muß zur Heartware werden.

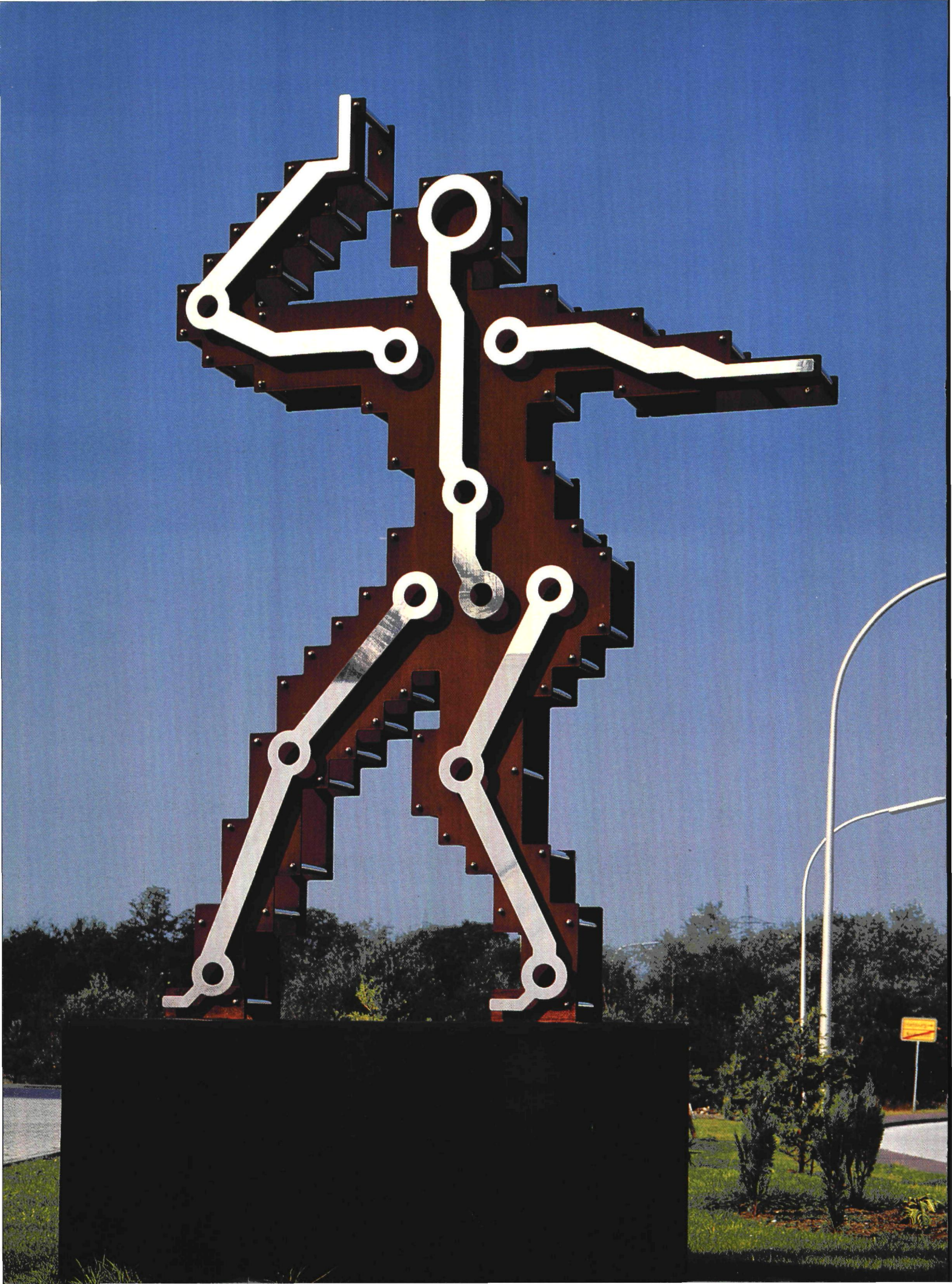
* bis zum 15. März in der Galerie Hans Mayer in Düsseldorf.

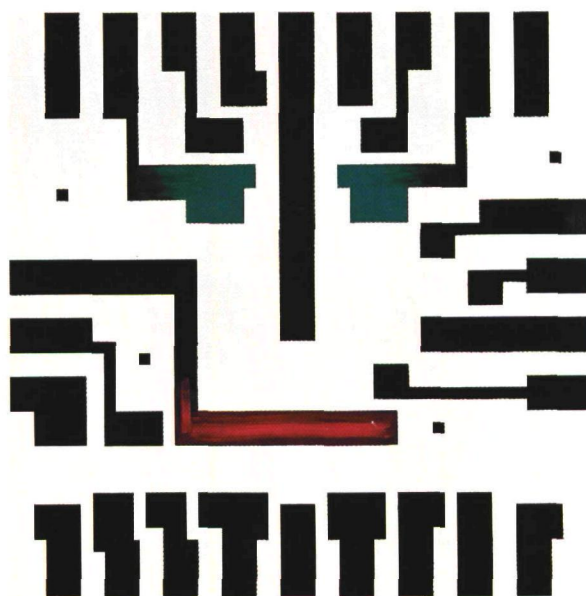
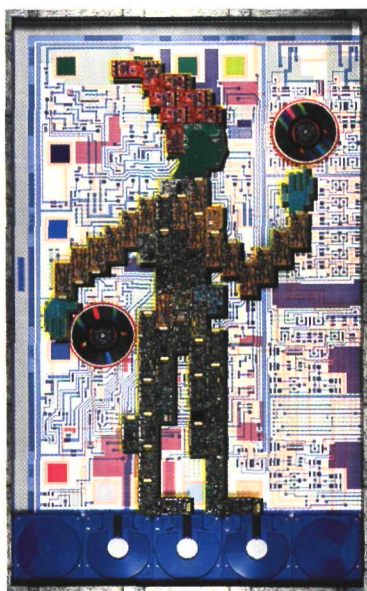
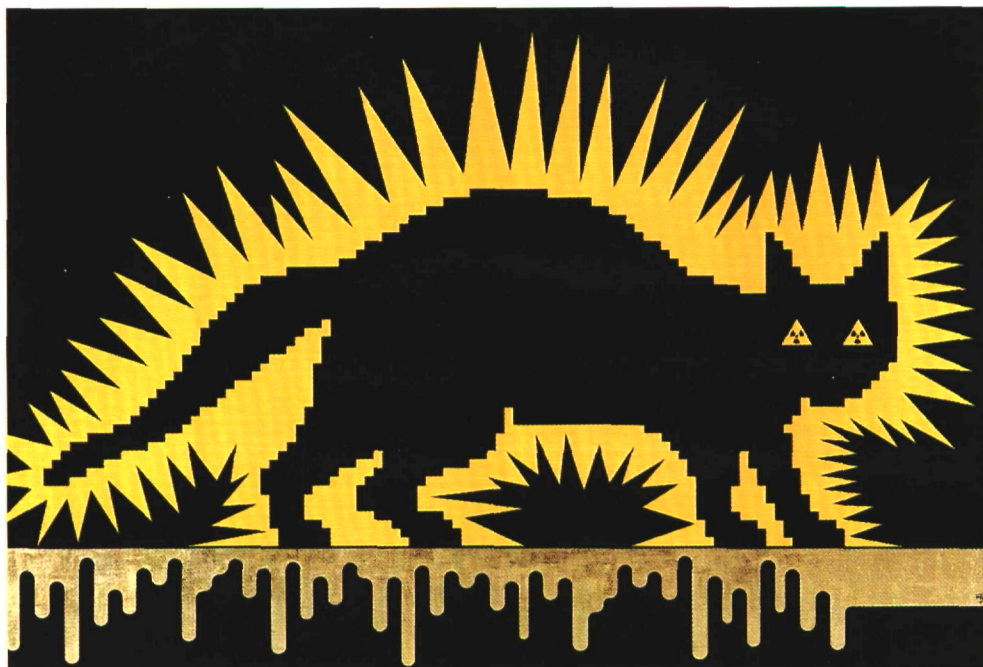
w a i r e



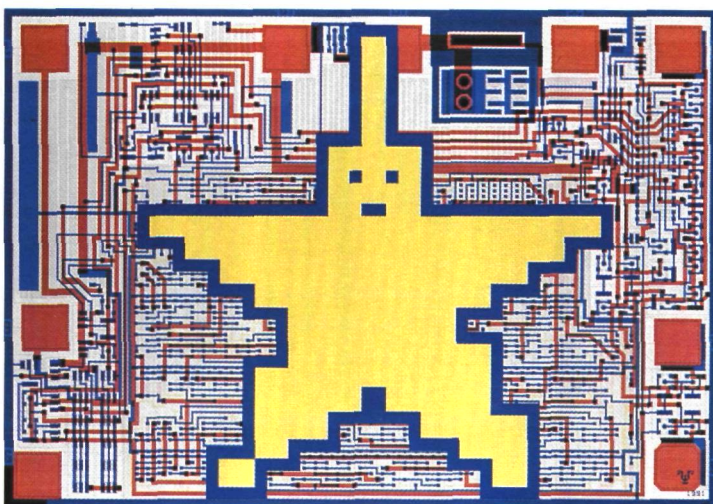
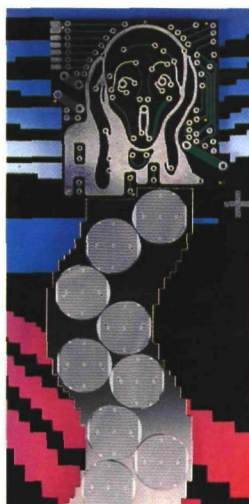
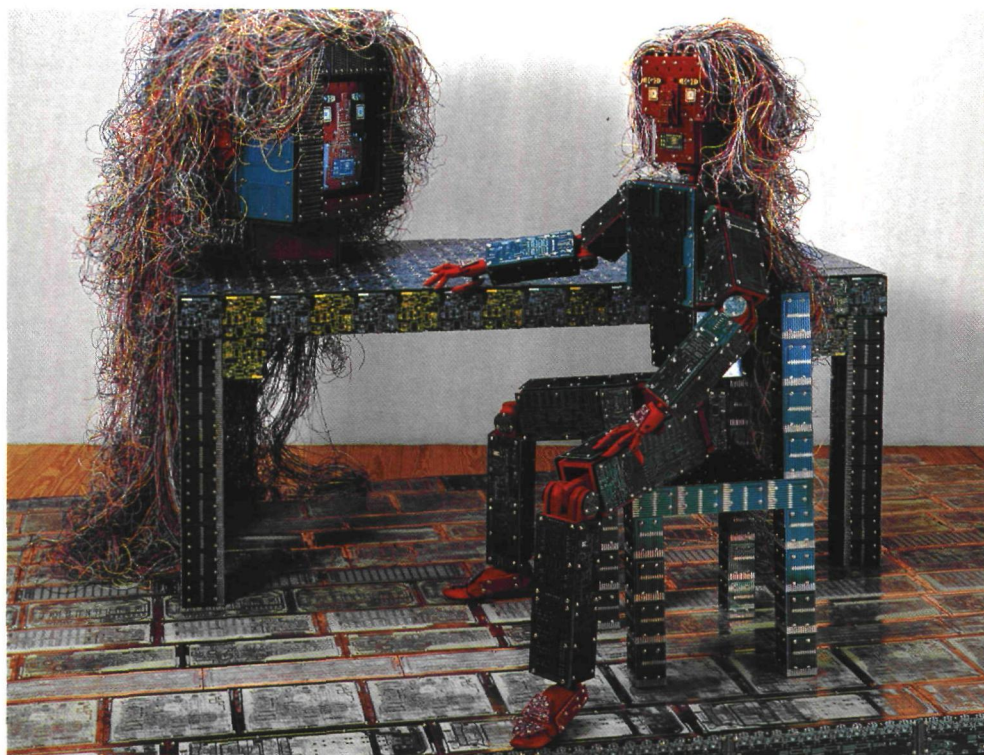
OBE: „Giant Chip“ (1987). V2A-Stahl poliert, teilweise geätzt; Messing vergoldet **UNTEN LINKS:** „Atomic Time Guardian“ (1988). Aus Elementen der Braunschweiger H1-Wasserstoffmaser-Atomuhr **UNTEN RECHTS:** „Oscillation's Love“ (1988). Acryl auf Leinwand **RECHTE SEITE:** „Chip of Knowledge“ (1985). Blattgold und Leiterplatten auf Holz



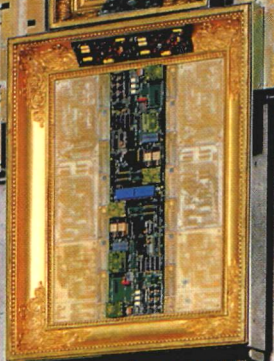
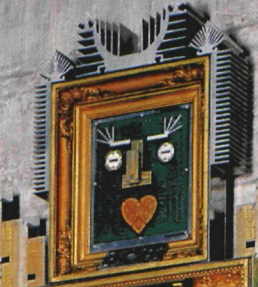




OBEN: „Warning Decadence“ (1990). Blattgold, Öl auf Leinwand **UNTEN LINKS:** „Jugglers“ Triptychon (1989). Leiterplatten, Laserdiscs, Acryl, Plott auf Holz **UNTEN RECHTS:** „Digital Mask 1“ (1988). Acryl auf Leinwand **LINKS:** „Circuit Woman“ (1990). V2A-Stahl, Corten-Stahl



OBEN: „Personal Identity“ (1994). Photo-CD, Monitor in Funktion, Leiterplatten, Chips, Kabel auf Holz.
 UNTEN LINKS: „Echo“ nach Edvard Munch (1989, Ausschnitt). Leiterplatte, Wafers, Messing vernickelt, Acryl auf Holz
 UNTEN RECHTS: „European 1“ (1991). Statikplot auf KS-Platte, Aluminium-Rahmung, Verglasung
 RECHTS: „Angel of Recycling 2“ (1992). Leiterplatten, Kühlkörper, Chips, Kabel, Empire-Rahmen, V2A-Stahl



THE ANGEL OF BETHLEHEM
1999