

# DAM GALLERY

17. Februar 2013, 11 – 15 Uhr

**BACK TO BACK**

Galerieeröffnung

Aram Bartholl (D)

Eelco Brand (NL)

Joan Leandre (ES)

Gerhard Mantz (D)

Manfred Mohr (D)

Vera Molnar (F)

Casey Reas (US)

Ausstellung: 20. Februar – 27. April 2013

Neue Adresse in Frankfurt

**DAM GALLERY**

Wolf Lieser

Gutleutstraße 17

60329 Frankfurt am Main

[office@dam.org](mailto:office@dam.org)

+ 49 (0) 69 24 00 32 80

Öffnungszeiten Mi – Fr 13 – 19 Uhr, Sa 12 – 16 Uhr

Der Ausstellungstitel ist eine Anspielung auf die Rückkehr des Galeristen Wolf Lieser in das Rhein-Main-Gebiet, welches er 2003 verließ, um **DAM GALLERY** in Berlin zu eröffnen – mit dem Ziel die Digitale Kunst einem internationalen Publikum zugänglich zu machen.

10 Jahre später hat sich die Wahrnehmung der Digitalen Medien grundlegend gewandelt und sie sind ein fester Bestandteil der zeitgenössischen Kunst geworden.

**BACK TO BACK** bedeutet aber auch „Rücken an Rücken“ und bezieht sich hier auf die Zusammenarbeit einer Galerie mit ihren Künstlern ohne die ein Erfolg oder eine Galerietätigkeit nicht möglich ist. So ist diese Ausstellung auch eine Hommage an eine Auswahl unserer KünstlerInnen, die uns teilweise schon seit Anbeginn begleiten.

Informationen zu den ausgestellten Kunstwerken:

**Aram Bartholl** (\*1972), bekannt durch seine konzeptionellen Eingriffe in unsere Wahrnehmung und Erwartungshaltung gegenüber dem digitalen Raum, zeigt neue Arbeiten aus 2013. Seine Papiercollagen der Reihe „Graphic Array“ (2013) setzen sich mit der Entwicklung des Computerdisplays auseinander. In der Geschichte der technologischen Entwicklung des Computers konkurrieren unterschiedliche Monitorgrößen, Seitenverhältnisse und Auflösungsstandards miteinander. Nicht immer ist dies durch die technische Verbesserung der Hardware begründet, sondern wird auch durch offensichtliche Lizenzwettstreite von Computerherstellern verursacht. Die leeren Blätter der Collage in unterschiedlichen Formaten und Größen laden dazu ein das 'graphic array' zu hinterfragen und ins Verhältnis zum 'Bild' an sich zu setzen.

**DAM GALLERY** Gutleutstraße 17 60329 Frankfurt/Main

Phone: +49 30 280 98 135 [office@dam.org](mailto:office@dam.org) [www.dam.org](http://www.dam.org)

Öffnungszeiten: Mittwoch – Freitag 13 – 19 Uhr · Samstag 12 – 16 Uhr · u.n.V.

Das künstlerische Prinzip der 3D-Arbeiten von **Eelco Brand** (\*1969) ist die schleichende Umkehrung eines idyllischen Naturzustandes in einen surrealen Bildeindruck. Der niederländische Künstler erstellt kurze Filmclips, die eine realistische Naturszenerie detailreich darstellen. Fast unmerklich verändern sich im Laufe der kurzen Clips im Zeitraffer Bilddetails, sodass das Gewohnte ins Surreale oder Absurde kippt. Danach beginnt der Transformationsprozess von Neuem. Brands animierte Loops lassen ein ungutes Gefühl zurück. Plakativ könnte man sagen: Die Natur entzieht sich der Kontrolle des Menschen und schlägt im Bild zurück. Bei Brand geschieht dies jedoch auf eine so romantisch-ästhetische Art und Weise, dass wir uns dieser Erschütterung schwer entziehen können.

Die Videoarbeit „IN THE NAME OF KERNEL: PARALAX PARADOX (Lonely Windy Sessions)“ (2010) von **Joan Leandre** (\*1968) verfolgt einen anderen Ansatz. Der digitale Film basiert auf einem Computerspiel dessen Software der Künstler modifiziert und zu einer eigenen ästhetischen Narration umgestaltet hat. Das Ergebnis ist ein vollständig komponierter Film von über 20 Minuten Länge, der den Betrachter in diese neu zusammengestellte Welt einsaugt ohne dass dieser zum Akteur werden muss. In „PARALAX PARADOX“ nähert sich die Kamera des Spielers u.a. weiten, menschenleeren Gras- und Waldlandschaften und beobachtet deren künstliche Strukturen. Die Montage dieser Beobachtungen fügt sich keinem inhaltlichen Narrativ. Die unnatürlichen Kamerabewegungen durch die virtuelle Schönheit und der kontrastierende Filmton erschaffen erhabene Bildkompositionen.

Der ausgebildete Maler und Bildhauer **Gerhard Mantz** (\*1950) wandte sich Anfang der 1990er Jahre als einer der ersten Künstler in Deutschland dem neuen Bildmedium des Computers zu und entwickelte Animationen und generative Software-Arbeiten mit eindeutig malerischen Bezügen. 1993 erhielt Mantz die Möglichkeit seine Skulpturen mit einem 3-D Programm zu simulieren und wurde durch die Möglichkeiten dieses Entwurfswerkzeuges dazu verführt, den Computer zur Konstruktion von abstrakten Bildräumen zu verwenden. Gerhard Mantz: „Normalerweise erwartet man von einem Computerprogramm, dass es logisch abläuft, in sich geschlossen ist und vorhersehbare Ergebnisse liefert. Meine Programme arbeiten mit geregelten Befehlen, öffnen aber darüber hinaus Fenster zu Unvorhersehbarem. Sie sind so programmiert, dass sie Möglichkeiten schaffen um Kunstwerke entstehen zu lassen.“ Für seinen Digitaldruck „Tam Dao“ (2011) gibt Mantz die folgende Beschreibung an: Kopfnote: Zypresse, Herznote: Sandelholz, Zedernholz, Rosenholz, Basisnote: Ambra.

**Manfred Mohrs** (\*1938) künstlerisches Schaffen wurde Anfang der 1960er Jahre maßgeblich durch die Theorie der Informationsästhetik von Max Bense beeinflusst. Die Serie „Scratch Code“ entstammt einer Werkphase der frühen Algorithmen (1969–1972), in der die logisch-automatische Erstellung von Bildern in Mohrs Werk Einzug hielt. Die Zeichnungen dieses Zyklus wurden von einer computergesteuerten Zeichenmaschine (Plotter) erstellt. Durch eine Auswahl von unterschiedlichen Eigenschaften von Linien erschuf Mohr ein Alphabet von arbiträr generierten Elementen. Dabei wählte er für die einzelnen Arbeiten unterschiedliche Algorithmen aus, aus denen sich die Formen und Strukturen der Kunstwerke generierten. Die Algorithmen der Plotterzeichnungen entstehen zudem nach beabsichtigten und zufälligen Prinzipien, die Mohr als "ästhetische Filter" bezeichnet. Die ausgestellten Werke sind ausgewählte Siebdrucke aus einer limitierten Edition von Arbeiten aus den Jahren 1970–1976.

Die ungarische Künstlerin **Vera Molnar** (\*1924) zählt zu den Pionieren der Computerkunst. Nach einem Studium der Kunstgeschichte und Ästhetik in Budapest zog die Künstlerin 1947 nach Paris wo sie seitdem lebt und arbeitet. Molnar begann dort ab 1968 mit dem Computer zu arbeiten und erstellte Plottenzeichnungen an den Rechnern der Universität Paris-Sorbonne. Die Arbeit „(Dés)Ordres“ (1974) zeigt Molnars Interesse für den Zustand der Unordnung im Fall einer Störung eines Systems. Molnar verfolgt diese oft kleinen Störungen in ihrer Auswirkung auf regulierte Systeme sowie den Faktor Zufall als Grundlage von Kurationsprozessen.

**DAM GALLERY** Gutleutstraße 17 60329 Frankfurt/Main

Phone: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Mittwoch – Freitag 13 – 19 Uhr · Samstag 12 – 16 Uhr · u.n.V.

**Casey Reas** (\*1972) ist Entwickler der quelloffenen Computersprache Processing, die insbesondere für Künstler und Gestalter zur Programmierung von Interaktion und visueller Darstellung genutzt wird. Der Entstehungsprozess seiner Arbeit „Process 18, Software 4“ (2012) ist ein ausformuliertes schriftliches Konzept, welches dann mittels Computersprache in ein Programm überführt wird. Dieses Programm wird von einem Computer ausgeführt und bringt auf dessen Bildschirm ein visuelles Ereignis hervor, welches sich kontinuierlich wandelt. „Process 18, Software 4“ erinnert an kristalline Strukturen. Ein ausgegebenes Bild wird sich nicht wiederholen, sodass der ausgestellte Computerprint ein Einzelstück bleiben wird. Der gerahmte Print „Path 10“ (2001) ist ein ungewöhnlich großer Druck aus einem früheren Werkzyklus. Zur Path-Serie gehören sechs Drucke, die die Bewegung von neuronalen Systemen dokumentieren. Jede Linie des Bildes legt die Geschichte der Bewegung des gesamten Systems offen. Die einzelnen Bildelemente reagieren dabei entsprechend ihrer Programmierung aufeinander. „Path 10“ repräsentiert die hochästhetische, zarte und fedrige Linienpoesie, die einst Reas künstlerische Karriere begründete.

**DAM GALLERY** Gutleutstraße 17 60329 Frankfurt/Main

Phone: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Mittwoch – Freitag 13 – 19 Uhr · Samstag 12 – 16 Uhr · u.n.V.