

Pressemitteilung, Berlin im August 2005

Die Nominierten

Jean-Pierre Hébert, F, geboren 1939, nominiert von Anne Morgan-Spalter

Jean-Pierre Hébert ist Gründungsmitglied der „Algoristen“, einer Gruppe von Computerkünstlern, aus der 1995 die Verbindung SIGGRAPH '95 hervorging. Héberts Arbeit demonstriert anschaulich, wie sehr der Computer neue visuelle Möglichkeiten und ästhetische Phänomene kreieren kann, wenn er für eine künstlerische Herangehensweise genutzt wird. Während seine frühen Arbeiten noch klassische Druckerergebnisse sind, hat er inzwischen seine Arbeit multimedial ausgedehnt. Seine „Sand Pieces“ gehören zu seinen bekanntesten Arbeiten, hier bewegt sich ein Stahlball unter algorithmischer „Anleitung“ durch eine Sandoberfläche, die so an einen kleinen Zengarten erinnert.

Myron Krueger, USA, geboren 1942 nominiert von Christiane Paul

In der Arbeit von Myron Krueger geht es vornehmlich um künstliche Realitäten, um die Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Krueger nutzt das Konzept der künstlichen Realität als Medium der Erfahrung, um die kulturell geprägte Beziehung zwischen beiden, zwischen Mensch und Maschine, experimentell durchzuspielen. Bereits seit Mitte der 70er Jahre arbeitet er an dem Thema. Die volle körperliche Integration in digitale Prozesse, die Synthese einer eigenen, neuen Realität stand immer am Horizont seiner technologischen Tätigkeiten und künstlerischen Erkundungen. Krueger „wanted to create an artificial reality that would perceive human actions in a simulated world of sight, sounds, and other sensations and would make the experience of this illusion convincing“, so Praween Vajpeyi über den amerikanischen Künstler.

Tony Longson, UK, geboren 1948 nominiert von Paul Brown

„Sight is what interests me – in particular the richness of being able to see space – and this is what makes me make things“, so Tony Longson selbst über seine Arbeit. Longson baut seine Computerarbeiten wie Zeichnungen im Raum auf, sie entstehen aus einfachen zeichnerischen Elementen wie Punkten und Linien. Sein Interesse gilt dabei dem Wechselspiel zwischen zweidimensionaler Darstellung und dreidimensionaler Wahrnehmung, also dem klassischen Thema Bildender Kunst zwischen den Dimensionen von Fläche und Raum. Longson, von der klassischen Kunst kommend, ist heute involviert in das neu gegründete Cal State L.A. Animation Degree Program und beschäftigt sich dort mit dem Thema aktueller Multimediaproduktion.

**Vera Molnar, F, geboren 1924
nominiert von Anne-Marie Duguet**

Die in Budapest geborene Künstlerin lebt und arbeitet seit vielen Jahrzehnten in Paris. Bereits mit zwölf Jahren entdeckte sie für sich erste künstlerische und bildnerische Ausdrucksformen. Von Naturmotiven ausgehend entwickelte sie schnell eine Vorliebe für die geometrische und abstrakte Formenwelt. 1968 begann sie, mit dem Computer zu arbeiten. Häufig entwickelt Molnar aus fraktalen Einheiten serielle Strukturen. Sukzessive lässt sie aus dem bestehenden stereometrischen Formenvokabular alternierende Arrangements entstehen. „Zwischenergebnisse“ werden dann einer Druckgrafik gleich über den Plotter ausgedruckt. „Vera Molnar (...) was struck early in her career as a computer artist by the way that painters such as Klee and Mondrian had tried to visualize hidden elements in nature or in their psyche and to transform them into essential aesthetic elements and statements“, so Frank Popper über die Künstlerin.

**Georg Nees, D, geboren 1926
nominiert von Frieder Nake**

Georg Nees ist ein Schüler von Max Bense, dem Gründer der Information Aesthetics. Zusammen mit Herbert Franke und Frieder Nake gilt Nees als einer der Pioniere der Digitalen Kunst in Europa. Ihre erste gemeinsame Ausstellung hatten die drei 1965 an der Technischen Hochschule in Stuttgart. Nees, der zunächst Mathematik, Physik und Philosophie in Erlangen und Stuttgart studierte und als Diplom-Mathematiker abschloss, widmet sich seit 1964 dem Bereich der Computergrafiken, -plastiken und -filme. 1969 promovierte er in Philosophie. 1977 wurde er zum Honorarprofessor für Angewandte Informatik an der Universität Erlangen berufen. Die Konstruktion von ungewöhnlichen Fraktalen, Farbstrukturen, zwei- bis vierdimensionalen Funktionsbildern und Flächen, Voronoi-Diagrammen, Spline- und anderen Kurvensystemen gehören ebenso zu seinen Arbeitsgebieten wie Figurationen in fotorealistischen Szenarios. Seine Leistung liegt vor allem in der Realisierung grafisch-geometrischer Programmiersysteme für Kunst, Design, Werbung und Wissenschaft.