

## Program Art ® – Dr. Karl Blümel

Kein Malen, kein Zeichnen, kein Photographieren – dafür Programmieren !

Leuchtende Schönheiten, perfekte Formen, weiche oder kontrastierende Farbübergänge, harmonische Intensitäts-Abstufungen, sauber gezogene Linien, Bögen, Kurven, unerwartete Raum-simulierende Darstellungen.

Die Werke des Künstlers entstehen am PC mittels Programmier-Algorithmen. Dort heisst es dann nach den üblichen PC-Gebrauchs-Anglikanismen dass die Bilder ge-'rendert' werden. Kreise, Linien, Bögen, offene und geschlossene Formen zeigen sich somit in idealer mathematisch perfekter Form. Diese können durch die Farben des Farbkreises, durch Grauwertbereiche und Verzerrungen ge'tuned' werden. Und dies zehnmal, oder hundert Mal, oder tausend Mal und mehr in wenigen Sekunden. So entstehen beispielsweise Grauwert-Verläufe, die dem Gehirn interessante räumliche Darstellungen vorgaukeln, je nach persönlicher 3D-Sicht-Erfahrung des Betrachters.

Das Programmieren erlaubt auch die Gestaltung von fraktalen Strukturen. Das sind in-sich-wiederkehrende, also rekursive graphische Transformationen mit der Möglichkeit eines kontrollierten Abbruchs nach einer bestimmten Anzahl solcher Rekursionen. Diese Methode, kombiniert mit interessanten Ausgangsformen und räumlichen Grauwert-Verläufen, führt zu eindrucksvollen Bildern mit eigenartiger Ambivalenz zwischen natürlichen Strukturformen (Blatt, Farn, Baum-ähnlich etc.) und einer mathematisch-synthetischen gleichsam 'idealen' Darstellung.

Das vom Künstler verwendete Context Free Art (CF3) Programm ermöglicht auch die Beherrschung des Zufalls, und eine programm-technische Simulation von Farben-und Formen-Vielfalt. Selbst die berühmtesten Künstler verwendeten das Zufallsprinzip als willkommenes Gestaltungsmittel – so sei beispielsweise Hermann Nitsch aus seiner eigener Erfahrung zitiert: „Man muss den Zufall nur kontrollieren“ ! So kann man Grösse, Platzierung, Farben und Formen von Gebilden innerhalb klar festgesetzter Grenzen pro Programmaufruf variieren lassen, und dann die interessantesten Variationen selektieren.

Geboren 1948 im steirischen Salzkammergut, absolvierte der jetzt freischaffende Künstler dort die Realgymnasien (Bad Aussee, Bad Ischl). Parallel dazu erhielt er eine Privatausbildung in klassischem Pianospiele. Es folgte Studium und Promotion in Technischer Physik an der TU Wien wo er erstmals mit Bild-Simulation (elektronen-mikroskopischer Bildkontraste von Kristallbaufehlern) in Berührung kam. Dort erlernte er auch das Programmieren (Fortran) als Basic Working Tool für die wissenschaftliche Arbeit.

Beruflich folgte dann eine 30-jährige Laufbahn als Business Manager bei einer Amerikanischen Chemiefirma mit Auslandsaufenthalten in Berlin, Moskau, Zürich und Halle/S.. Nun in Pension und angeregt von den Werken von Wassilij Kandinskij suchte er nach einer Computer-graphischen Darstellungs-

möglichkeit von Flächen und Formen. Dies führte ihn zum erwähnten Context Free Art Programm. Anregungen in Zusammenhang mit 3D-Darstellungen von linearen fraktalen Strukturen erhielt er durch David Hockney's Naturbilder. David Hockney selbst bedient sich beispielsweise auch der modernen PC- Technik und „malt“ u.a. auch mit einer iPad-Touchscreen-App.

Die technisch anmutenden Titel der meist abstrakten Bilder entstehen aus der Notwendigkeit der Dateisicherung am PC. Sie beschreiben absichtlich keine Bildinhalte um eben das mentale und emotionelle Vorstellungsvermögen des Betrachters nicht zu prejudizieren. Freie Assoziation ist angesagt ! Drehen der Bilder erlaubt, ja erwünscht ! Freier Lauf der Gefühle und Gedanken !

Der Künstler lebt heute mit seiner Frau in Zürich und studiert nun am Konservatorium das Jazz Piano Spiel.

September 2013

-----,.....,-----