

„Wenn man eine Maschine erfände, die solche Gemälde hervorbrächte wie Raffael, wären dann diese Gemälde noch schön?“

„Nein.“

„Und die Maschine? Sobald sie etwas Alltägliches würde, wäre sie dann nicht schöner als die Gemälde?“

*Diderot: Vernet. Aus dem Salon von 1767.*

In der Geschichte der Kunst gab es immer wieder Versuche, die Werke von den Künstlern zu befreien. Die Serie 1024 x 768 von Johannes Franzen schließt, vielleicht stärker noch als an die Experimente der Dadaisten und Surrealisten, an Arbeiten von Künstlern wie John Cage an. Das Offene, Unkontrollierbare, Zufällige bestimmt in Stücken wie Cages berühmtem 4'33, wo jede Aufführung zum unvorhersehbaren, unwiederholbaren Ereignis gerät. Johannes Franzens Maschine transponiert das farbige Rauschen in Bilder. Sie verwandelt nicht mehr erfahrbare Komplexität in ein visuelles Erlebnis.

*„Jedes digitale Bild besteht aus einzelnen quadratischen Bildpunkten. Im gebräuchlichen Format unseres Alltags ... sind dies 1024 in der Breite mal 768 in der Höhe. Jeder Bildpunkt wird durch eine von 16,7 Millionen möglicher Farben definiert.“* Franzen arbeitet mit einer Technik, die für die Weltwahrnehmung der Gegenwart grundlegend ist: Er benutzt die Parameter der Bilderzeugung auf einem Computerbildschirm.

Wenn jedes Bild, das je auf einem Bildschirm erschienen ist oder erscheinen wird, sich aus einer bestimmten Anzahl von Bildpunkten zusammensetzt, und jeder dieser Punkte durch eine Farbe aus einer endlichen Menge von Farben definiert wird, dann bedeutet das, daß auch die Zahl der Bilder, die auf dem Bildschirm erscheinen kann, eine endliche Zahl ist. Die Menge aller auf einem 15-Zoll-Bildschirm abbildbaren Bilder läßt sich berechnen: Es ist eine Zahl mit ca. 96 Millionen Stellen, also eine unvorstellbar hohe Zahl.

*„Die ‚Bildmaschine‘ ist ein Rechner, welcher über eine Software mit einem von mir geschriebenen Programm den Bildschirm ansteuert. Alle 5 bis 10 Sekunden erscheint ein neues Bild.“* Das Computerprogramm ordnet also für jedes neue Bild jedem der 1024 x 768 Bildpunkte eine Farbe zu. Die Maschine geht nicht linear vor, d. h. sie beginnt nicht damit, einen einzelnen Bildpunkt eines monochromen Bildschirms mit einer anderen Farbe zu belegen und diese Punkt für Punkt abzuarbeiten. Durch einen Zufallsgenerator wird vielmehr bei jeder neuen Berechnung jeder der Bildpunkte erneut mit einer Farbe belegt. Das heißt, daß jedesmal jedes mögliche Bild entstehen kann.

Das Problem liegt nun weniger bei der Maschine als beim Betrachter. Denn die Maschine braucht, in menschlichen Maßstäben gemessen, unendlich lange, um alle Bilder einmal zu generieren. Daß sich während einer Lebenszeit einmal die Bildpunkte zu einem Bild zusammenfügen, das gegenständlich und wiedererkennbar ist (und daß in dem Moment, wenn es erscheint, jemand anwesend ist, der es sieht), ist sehr unwahrscheinlich. Die meisten Bilder, die entstehen, sind völlig abstrakt, eine vielfarbige Kombination aus Punkten, in der man allenfalls ein Überwiegen bestimmter Farbtöne oder eine nebelhafte Konzentration von

Farben an bestimmten Stellen wahrnehmen kann.

Die Schönheit der Maschine liegt in ihrem utopischen Potential. *Alle möglichen Bilder* sind in ihr enthalten und *könnten* theoretisch im nächsten Augenblick erscheinen. Das bedeutet z. B. alle Bilder die man während einer Zugfahrt aus dem Abteifenster fotografieren könnte. Oder jede Seite eines Textes, der je geschrieben wurde und geschrieben werden wird. Oder die Reproduktionen aller Gemälde, die je gemalt wurden. Und die Kombination aus alledem. Und doch handelt es sich um eine endliche Zahl von Bildern.

*„Einige dieser Bilder habe ich großformatig ausbelichtet. Die belichteten Daten führen zu einem Bild von lauter kleinen, klar begrenzten, unterschiedlich farbigen Quadraten. Aus der Nähe ist dies sehr gut zu erkennen. Tritt man jedoch ein bis zwei Schritte zurück, stellt es sich schon völlig anders dar.“* Die Bilder sind auf Ilfochrome im Format 48 x 64 inch (121,92 x 162,56 cm) digital belichtet. Das Format ergibt sich durch die dpi (dots per inch)-Zahl des Bildschirms. Es ermöglicht es einerseits, die Bildpunkte einzeln in ihrer Farbigkeit und Form deutlich zu differenzieren, und andererseits den Effekt des Aufgehens der einzelnen Punkte in dem Ganzen des Bildes (wie es eigentlich bei jedem digitalen Bild vorgesehen ist) vor der Fotografie nachzuvollziehen. Aus der Nähe wirken diese Fotografien wie ein vielfarbiges Gewebe. Aus der Ferne verwandeln sie sich in atmosphärische Farbkompositionen.

Die Maschine arbeitet, indem sie zu sich selbst kommt und das tut, was ihr gemäß ist – nämlich jenseits von Sinnzuschreibung Bildpunkte wahllos mit Farben belegen – gegen den Betrachter, dessen Sehnsucht nach wiedererkennbaren Bildern unerfüllt bleibt. Sie handelt ganz anders als andere Bildschirme, die zuverlässig und beruhigend eine wiedererkennbare, allenfalls innerhalb ihrer Regeln chaotische Welt liefern.

Zugleich erhalten aber die Betrachter der Serie 1024 x 768 große Autonomie: Die Bilder besitzen keinen vorab determinierten Sinn. Das Wiedererkennen von Formen oder Farbkonstellationen, die Stimmungen, die die Bilder ausstrahlen, all das entsteht in dem individuellen Betrachtungsprozeß *zwischen* Bild und Betrachter. Die Bilder verweisen den Betrachter immer wieder auf sich selbst zurück.

Die kursiv gesetzten Zitate stammen aus dem Text „Die Bildmaschine“ von Johannes Franzen.

Nach einer Ausbildung zum Gold- und Silberschmied studierte Johannes Franzen von 1991 bis 1997 an der Hochschule der Bildenden Künste in Frankfurt in der Klasse für Film und Kochen bei Peter Kubelka sowie an der Cooper Union, New York. 1999 war er Meisterschüler bei Peter Kubelka. In Filmen und chronofotografischen Arbeiten beschäftigte sich Johannes Franzen mit den Bedingungen der Entstehung und Produktion von Bildern und mit Fragen des Sehens und der Wahrnehmung