

# Zerfallende Wellen

Sie ist Professorin für Computergrafik und formt poetische Digital-skulpturen. Alba D'Urbano zählt zur Multimedia-Avantgarde, doch als Computerkünstlerin würde sie sich nie bezeichnen.



**E**in lehmiges Kellergewölbe: Tief unter der Erde schwebt im fahlen Dämmerlicht ein muschelförmiges Weihwasserbecken. Die barocke Stein-schale ist mit Meerwasser gefüllt. Von oben tröpfeln Bilderwelten herab: Ein Videoprojektor zaubert ein italienisches Postkartenpanorama in einen imaginären Raum. Zwischen Wasseroberfläche und Muschelgrund sieht man eine Stadt, Strand, Meer – Filmaufnahmen einer Badeszenerie.

Doch dann verändern sich die schau-migen Wellen am Sandstrand. Unter dem Einfluß einer Computersimulation zer-fallen sie zu dem, was sie eigentlich auch schon vorher waren: digitale RGB-Werte einer Videoprojektion. „Synthetisches Wasser“ nennt die Frankfurter Künstle-rin Alba D'Urbano (41) so etwas.

Ihre Kunstinstallation „Mare“, die sie im Kellergewölbe des Rüsselsheimer Festungsmuseums ausstellt, ist mehr als ein ästhetisches Farbenspiel: „Ich frage nach dem Verhältnis von Abbild und Realität in unserer Zeit.“ Mare überführt die Elemente Erde, Wasser und Luft in ihr digitales Äquivalent. Meereswellen mutieren zum digitalen Pixelfarbenmeer.

Das Leben, so scheint D'Urbano nahe-zulegen, verkommt zur trostlosen In-stant-Konserven. Doch Mare ist nicht so eindeutig: Was da am Ende der Com-puteranimation durch die Steinschale

pixelnt, ist zwar irgendwie synthetisch, doch zugleich von magischer Schönheit.

Der verbeulte grüne Volvo von Alba D'Urbano und ihrem Mann Nico Reichelt tuckert auf dem Rückweg von der Rüsselsheimer Ausstellungseröff-nung gemütlich der Frankfurter Skyline entgegen. Es ist tief in der Nacht. Zeit für Kindheitserinnerungen

Und so erzählt die sonst so zurückhal-tende Italienerin von der Kunstbegeiste-rung ihres Vaters. Tagsüber schuftete der Steinmetz in den berühmten Travertin-Steinbrüchen, die seit Jahrhunderten das Material für Roms Prachtbauten liefern.

## „Ich hatte mit 17 Jahren mein erstes Atelier“

Abends bringt er der kleinen Alba das Malen bei. Doch als die Heranwachsen-de mit der Kunst ernst macht und Akt-studien am lebenden Modell betreibt, kommt es zum Konflikt mit den moralis-chen Eltern. „Das Ergebnis war, daß ich mit 17 schon mein erstes Atelier hatte“, sagt sie lächelnd.

Die Aktstudien scheinen ihr nicht ge-schadet zu haben: Alba D'Urbano ist nicht nur Lehrstuhlinhaberin für Com-putergrafik an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. Die Professo-

rin, die seit über zehn Jahren in Deutsch-land lebt, ist auch einer der aufstrebenden Sterne am deutschen Computer-kunsthimmel. Ihre Kunstprojekte sieht man auf der Biennale in Venedig oder auf der Linzer Ars Electronica. Das Medien-museum in Karlsruhe hat kürzlich die in-teraktive Installation „Touch me“ erstan-den. Preis: 34 000 Mark.

Am nächsten Morgen, in einem Han-gar-artigen Produktionsgebäude des „In-stitut für neue Medien“ (INM), versinkt die sensible Italienerin geradezu in dem riesigen, schwarzledernen Bürostuhl. Vor ihr kreist auf dem Bildschirm ihres Silicon-Graphics-Rechners das Drahtgit-termodell einer Frau. Hier, im Halbdäm-mer zwischen futuristischen Bodenlam-pen, Lochgitter-Metallwänden und halb geschlossenen Rolläden verbringt sie ihre Zeit, wenn sie nicht an ihrem Lehrstuhl in Leipzig unterrichtet. Das Institut hat nicht nur zahlreiche Künstler der inter-nationalen Multimedia-Avantgarde her-vorgebracht. Es ist auch eines der führen-den Entwicklungszentren für dreidimen-sionale Computergrafik und spielt welt-weit in der ersten Liga mit.

„Ich habe die fotografischen Abbil-dungen meines Körpers im Computer digitalisiert und sie so verarbeitet, ver-formt und ausgeschnitten, daß sie in die



„Die eigene Haut einem anderen Menschen anbieten“: Alba D'Urbanos Projekt „Hautnah“ ist ein Gedanken-spiel um Abbild und Wirklichkeit.

D'Urbano hat die RGB-Werte der eingescannten Bilder ihres Körpers in ASCII-Zeichen umgewandelt. Dem menschlichen Körper scheint sie symbolisch die Datenhaut „abzuziehen“, um damit ein Computermodell zu kleiden.

„Was geschieht mit Information?“ fragt D'Urbano in ihrem Projekt *Hautnah*. Mit der Übertragung von Information gehe die Bedeutung dessen verloren, was man in Information umwandelt, erläutert sie. Wir seien umgeben von einem „Netz von Nachrichten, das unsere Lebenserfahrung überlagert und damit eine Mischung von Sinneseindrücken erzeugt, die unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit verändert.“ „Hautnah“, so schreibt D'Urbano in einem Ausstellungskatalog, sei eine Rückbesinnung auf den „Körper als fehlerbehaftete Schnittstelle in der Welt der Automaten.“

Fachleute wie Michael Klein, Leiter des Instituts für Neue Medien in Frankfurt, fasziniert an D'Urbano, daß sie „kein Technikfreak ist, der der Faszination des Computers erliegt“. Sie produziere keinen technischen Gimmick, „wo man mal schnell ausprobiert hat, was man so an Morphingtechnik alles umsetzen kann“.

Die an der römischen „Accademia de Belle Arti“ ausgebildete Kunstmalerin unterwirft den Computer kompromißlos ihren Kunstideen. Zwar will sie die Informationsverarbeitung „zum Thema der Kunst erheben“. Aber nicht zum Preis naiver Faszination.

Kritische Auseinandersetzung, um „Transparenz zu schaffen“, das ist ihr Motto. Obwohl sie die Computergrafik perfekt beherrscht, mag sie sich keinesfalls als Computerkünstlerin bezeichnen:



Schnittmuster eines Anzugs paßten“, beschreibt die Künstlerin ihr Projekt „Hautnah“. Es erinnert an den Film „Das Schweigen der Lämmer“: Häutungen, Haut, Menschenhaut.

„Am Anfang stand die Idee, das Kleid meiner Haut realisieren zu können“, erläutert sie. Aus dem Gedankenspiel, nur für einen Moment aus der eigenen Haut zu schlüpfen, kam ihr der Einfall, aus dem „zweidimensionalen Bild der Haut“ einen Anzug zu schneiden.

Mit einer mikroprozessorgesteuerten Nähmaschine wurden die Bilddaten der „Künstlerinnenhaut“ auf einem Stoff in Originalgröße ausgedruckt und zu einem Overall zusammengeätzt. Ergebnis: Ein „Kleid meiner Haut“, provokativ an einem Garderobenständer aufgehängt.

Auf dem Bildschirm läuft derweil eine 3-D-Animation ab: Über die „Haut“ der Künstlerin, die auf das dreidimensionale Drahtgittermodell des Frauenkörpers aufgebracht ist, schiebt sich von unten eine zweite, schwarzweiße „digitale ASCII-Haut“. Auch dieser ASCII-Text entstammt der Haut der Künstlerin: Denn

„Erst kommt die Idee, dann erst das Mittel, mit dem ich meine Idee umsetzen will.“ In ihrem Inneren ist sie nach wie vor eine klassisch bildende Künstlerin geblieben. Vielleicht sind D'Urbanos Computerprojekte deshalb weitaus poetischer, sinnlicher und tiefgründiger als die Werke vieler anderer Computer-Avantgardisten?

Ob sie sich in Deutschland wohl fühle, frage ich. „Das mit Deutschland ist komisch“, lächelt sie. „Ich habe oft unter der Schwermütigkeit der Menschen hier gelitten. Aber im lebensfrohen Italien hätte ich nur die Hälfte geschafft.“

Peter Diesler



Internet:  
<http://www.inm.de/people/alba/index.html>

**Ausstellungen:** Alternative Spaces - Medienwelten, Allianz-Versicherung Köln (20.9.-25.10.) („Mare“). Art Cologne (10.-17.11.), Galerie Beckers („Hautnah“). Weitere Infos zum Thema im Ausstellungskatalog „Fotografie nach der Fotografie“, Verlag der Kunst, Dresden, Basel 1995