



HANS-DIETER GROSSMANN

Es ist immer wieder faszinierend zu erleben wie die prognostischen Voraussagen des Bauhausmeisters Georg Muche aus seinem Vortrag ‚Die Kunst stirbt nicht an der Technik‘, den er bereits 1954 hielt, durch den Lauf der Zeit bestätigt wurde und so half die bildenden Künste aus der Stase des Manieristischen zu befreien. Wir reden von Computerkunst, deren Anfänge in den Beginn der 50er Jahre des vorigen Jahrhunderts zurückreichen. Der Österreicher Herbert W. Franke und der Amerikaner Ben F. Laposky begannen mit ihren Experimenten zu dieser Zeit wie auch Norman McLaren, Mary Ellen Bute und später Otto Beckmann. Die drei letztgenannten erkannten auch das dem Computer innewohnende mögliche künstlerische Potential und Muche formulierte es so: ‚mit den Maschinen parnassische Spiele treiben‘, wobei er weniger an die bildende als an die Dichtkunst dachte und dabei irrte, denn der bildnerischen Kunst hat sich ein Tor in irrealen, surrealen, fantastisch-futuristischen temporären Welten aufgetan.

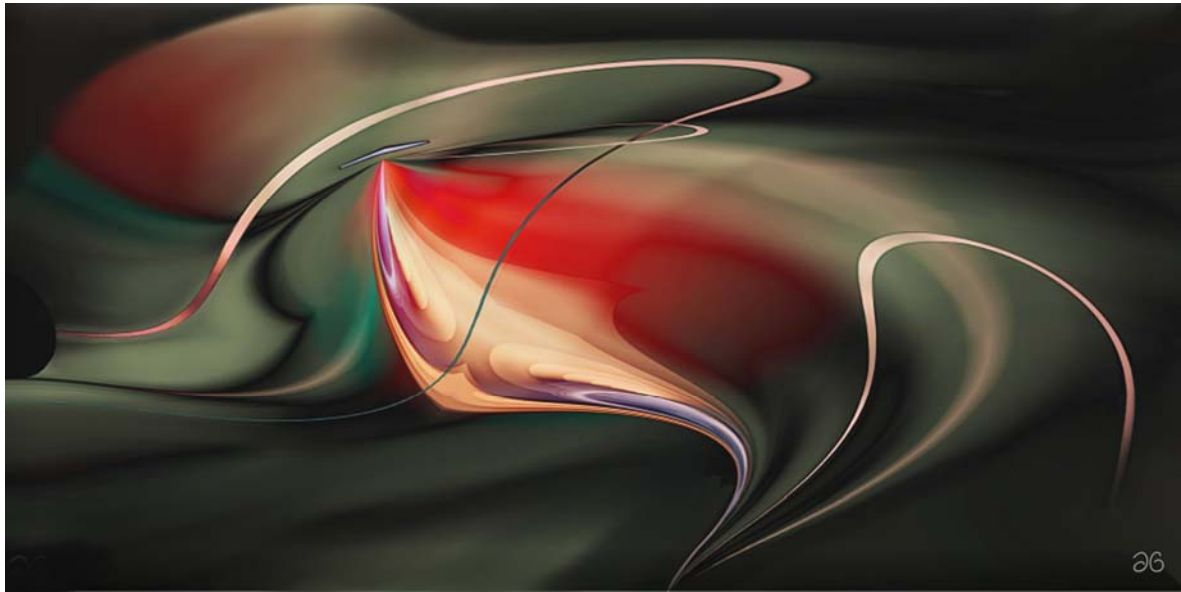
Hans-Dieter Grossmann, einer der heute weltweit bekanntesten Cyberartists (*1926 in Frankfurt/Oder) erlebte dieses neue Geschehen als er noch Student für Malerei und Grafik an der Akademie der Künste in Berlin; als er Meister-



schüler bei den Professoren Tank und Speidel war. In den Folgejahren ab 1952 galt es für ihn vordergründig sein traditionell erlerntes Können zu perfektionieren bis er 1961 erstmals in Berlin seine Arbeiten ausstellte.

Sieben Jahre später werden seine Grafiken

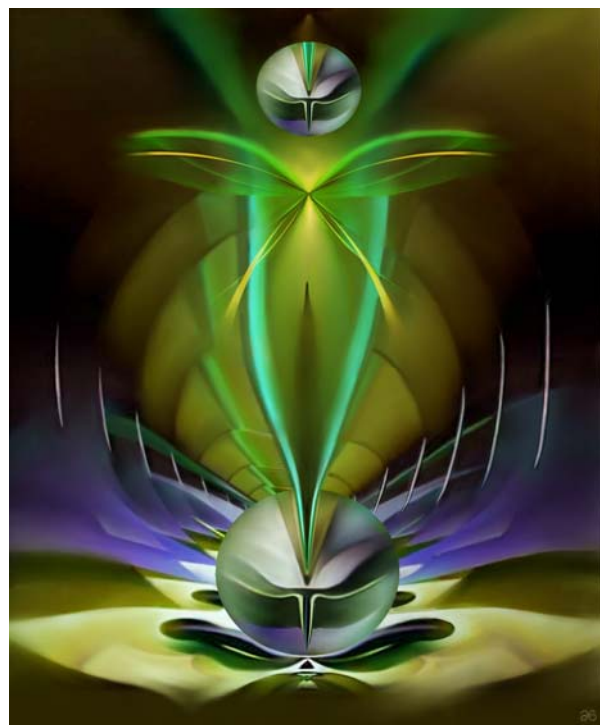
*Alle Abb.: OHNE TITEL,
Computerpainting*



und Aquarelle auch international in Ausstellungen präsentiert, von Mailand bis New York, in Bangkok und Toronto, um nur einige Stationen zu nennen. Der Toronto Courier schreibt 1979 dazu: „... sieht man auf seinen Aquarellen die Donau bei Ulm wieder, das gotische imposante Münster und die alten, längst vergessenen Gassen! Romantische Schule im letzten Viertel des 20. Jahrhunderts wird plötzlich lebendig.“ Und „Grossmann ist aber nicht nur ein Träumer, sondern auch Realist. Zeugnis geben davon seine Bleistiftzeichnungen, die ‚born losers‘ in unterentwickelten Regionen der Welt zeigen.“

Bis zum Ende der 90er Jahre sind es klassisch mit Pinsel, Feder und Stiften gemalte Arbeiten, die Hans-Dieter Grossmann in Ausstellungen zeigt. Daneben jedoch ist er als Art Director eines Weltunternehmens schon ein Jahrzehnt lang mit dem Cursor als künstlerisches Handwerkszeug vertraut. Nicht mehr auf dem Zeichenbrett, sondern auf der Bildfläche des Monitors werden seine Schöpfungen

Alle Abb.: OHNE TITEL, Digitalpainting



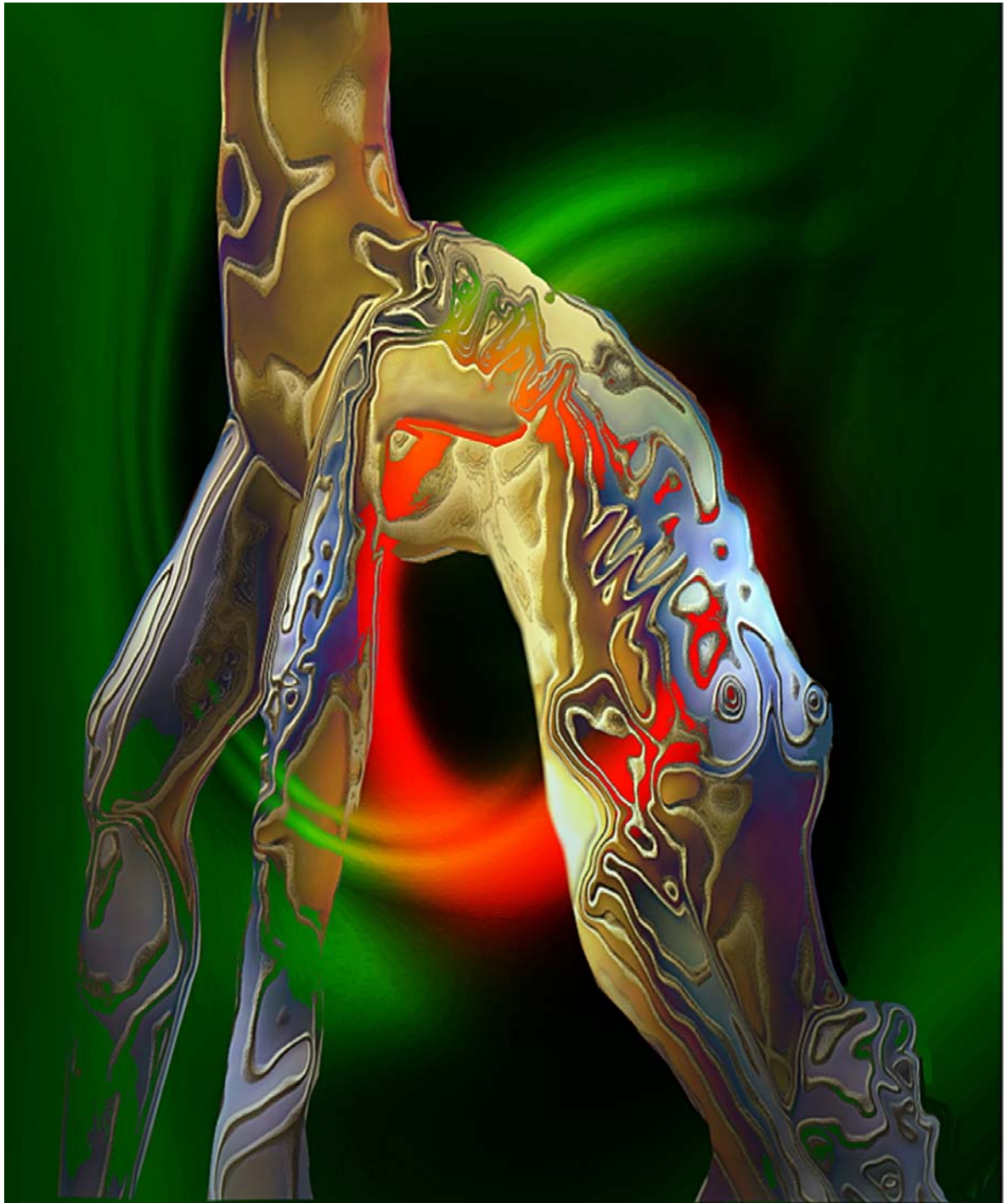


Abb.: OHNE TITEL, Digitalpainting

sichtbar. Seinen Befehlseingaben gehorchend transponieren Software-Programme im Computer Farben und Formen aus digitalen Zahlenketten von Myriaden 1 und 0 ein Bild, das exakt nach seinen Ideen gestaltet ist.

Weltoffenheit, Toleranz, Verstehen des Fremden und Respekt vor allem Leben sind Leitlinien in seinen Kunstwerken und im realen Alltag. *„Digitale Kunst durchbricht alle Sprachbarrieren und kann per Internet mit Lichtgeschwindigkeit ausgetauscht werden und Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Menschen in der ganzen Welt gleichzeitig erreichen. So werden Einsichten und Ansichten ausgetauscht im Bemühen, einander kennen und schätzen zu lernen, einander zu lieben gerade wegen unserer Unterschiede, uns als menschliche Rasse zu vereinen,*



Alle Abb.: OHNE TITEL,
Computerpainting

miteinander in Kontakt zu kommen und zu bleiben und in Frieden zu leben auf dem Planeten, den wir unsere Heimat nennen... Wir wissen, dass ein Kunstwerk mehr aussagen kann als Millionen Worte, und jetzt können wir mit Hilfe der digitalen Kunst und des Internet weltweit miteinander sprechen, einander zuhören und kennenlernen und zwar auf einfache, unbedrohliche angenehme Weise“, sagt Hans-Dieter Grossmann.

Er beginnt mit der digitalen Bildgestaltung nachdem 1979 die frühe Computergrafik, bei der sich die Anwender noch den Möglichkeiten der technisch instrumentalisierten Software-Technologie unterordnen mussten zum Abschluss kam (sh. Herbert W. Franke, Roland K. Fuchshuber, Theo Goldberg, Frieder Nake, Georg Nees u.a., Katalog ‚Ex Machina‘, 2007, Deutscher Kunstverlag). Auf Grund seiner Studien quer durch die Kunstrichtungen der letzten





Alle Abb.: OHNE TITEL, Computerpainting

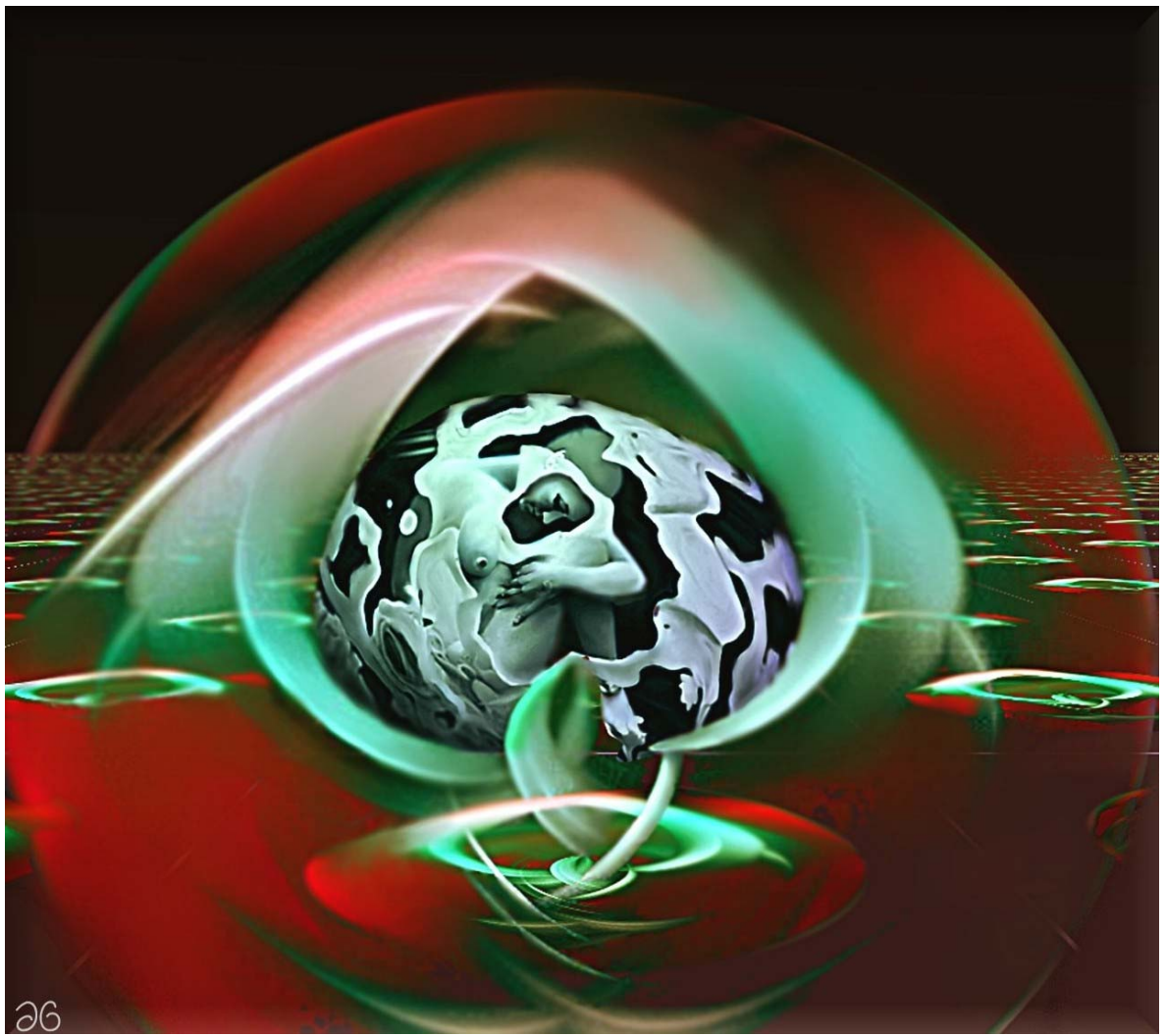
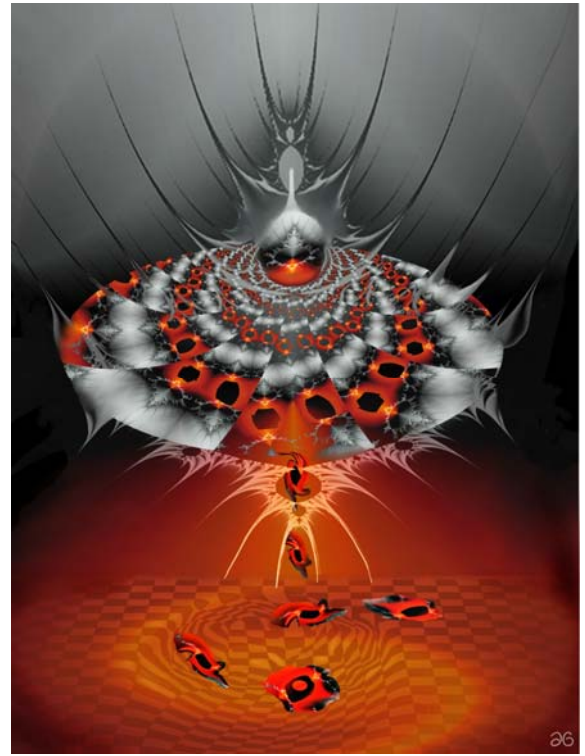
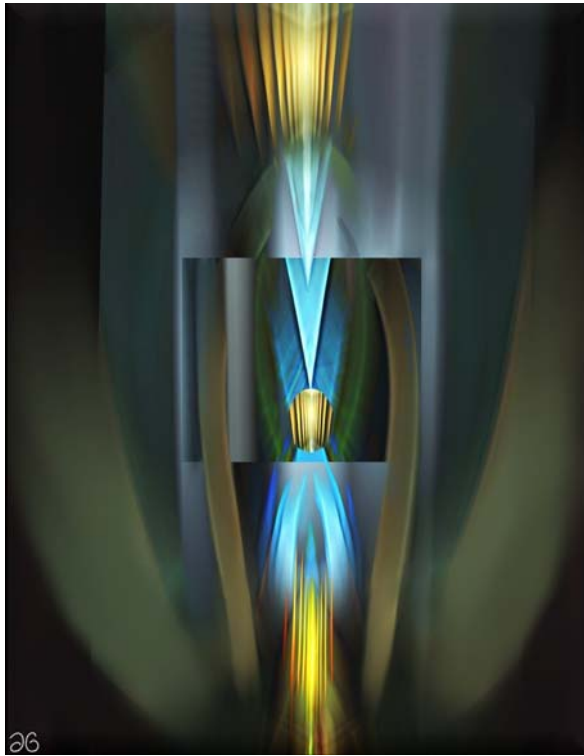




Abb.: OHNE TITEL, Digitalpainting

Jahrhunderte bis zu Leonardo da Vinci und seinen Perspektiven sowie des jahrzehntelangen klassischen Malens weiß Hans-Dieter Grossmann seine Ideen meisterlich futuristisch mittels digitaler Übersetzungen ins Bild zu transponieren.

2001 beteiligte er sich bei der MOCA, im Museum of Computer Art New York, 2002 im Truly Virtual Web Museum of Dr. Rodney Chang, Hawaii und in der australischen Vzualet Gallery in Perth, 2006 im Goethe Institut in Bangkok und im Leigh Yawkey Woodson Art Museum USA. Als Künstler des Monats Juli 2006

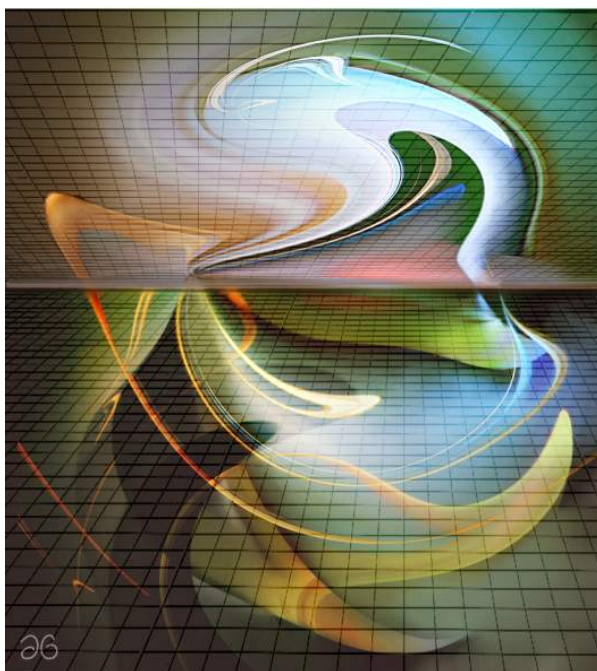


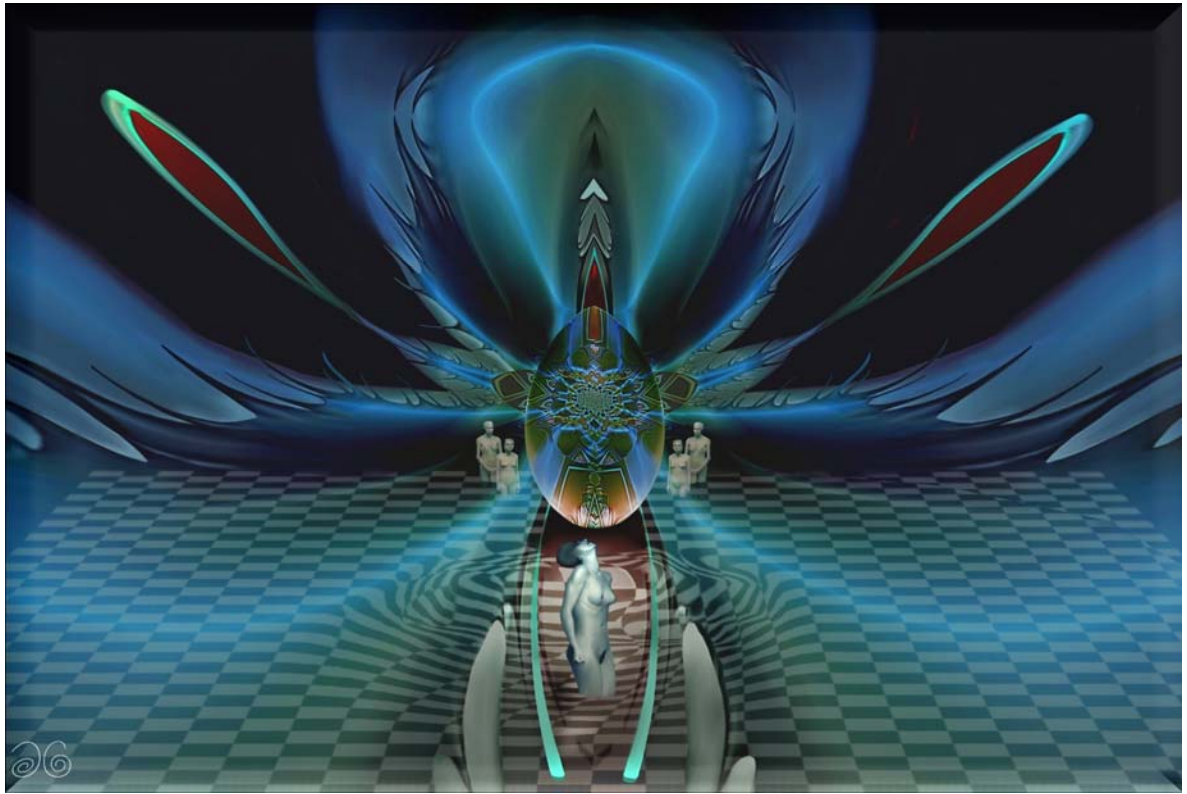
Alle Abb.: OHNE TITEL, Digitalpainting

und Sieger des ‚Award of the best Artwork‘ zeichnete man ihn aus; schon 1975 gewann er im Wettbewerb ‚Kunst und Medizin‘ die Bronzemedaille, 1998 den 1. Preis beim „tental creative inkjekt award“. Mehr dazu im Internet bei www.kunsthof-schloss-reinharz.de und www.lex-art.eu.

Zum Abschluss sein Resümee: „Ich bin zuversichtlich was die Arbeit mit dem neuen Medium angeht. Als Gutenberg die beweglichen Buchstaben erfand, wurde er als der größte Spinner seiner Zeit angesehen.“

(aus „Meisterwerke Künstler unserer Zeit 2008“)





Alle Abb.: OHNE TITEL, Computerpainting

