

Vektorgrafik – Eine Technik der Gegenwartskunst

Veröffentlicht am 01.04.2013 / Zeitschrift „Atelier“ Nr. 186 / 2/2013 / April/Mai

(Fassung vom 16.07.2013)

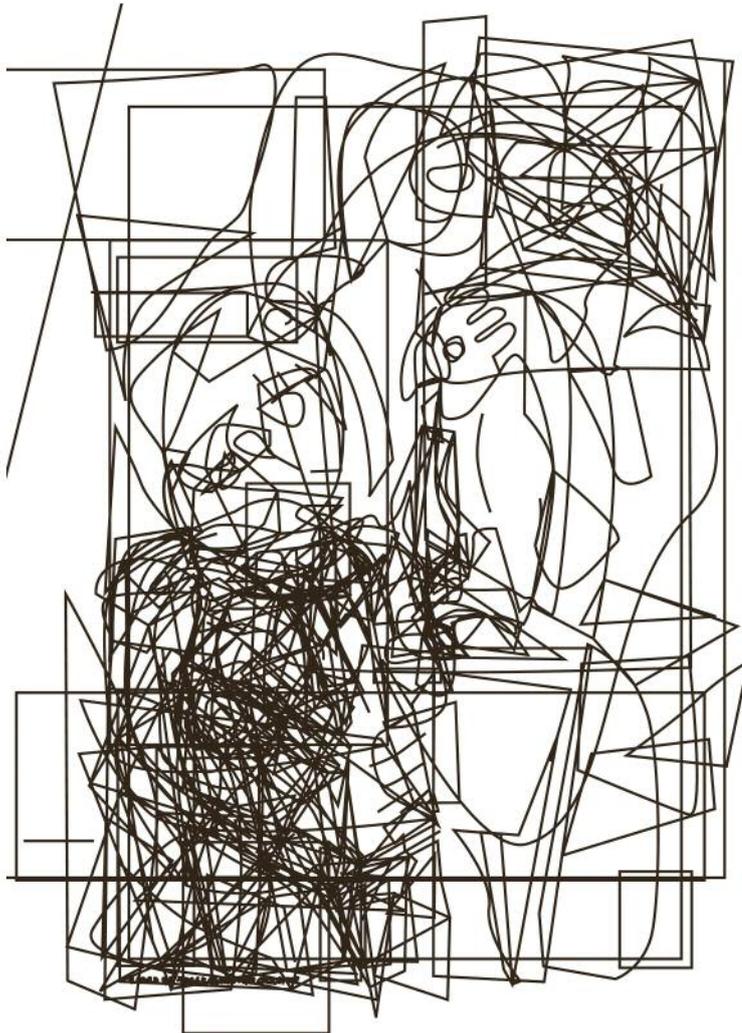


Abb. 2

»Rosa Kakadu«

(»Pfadansicht«)

© Stefan Skiba 2011

Prolog

Mein Ansinnen ist es, Ihnen mit diesem Aufsatz erstens Kenntnisse über ein zeitgenössisches künstlerisches Verfahren zu vermitteln, mit dem ich seit 1992 arbeite. Zweitens werde ich präzise und detailliert Maß nehmen, um subjektive Vorbehalte, die Sie und ich in der Vergangenheit von Kunsthistorikern und in Kritik zu Ausstellungen vektorbasierter Druckgrafiken rezipieren mussten, zu widerlegen.

Die Fertigung einer vektorbasierten Originalgrafik ist, in Analogie zu herkömmlichen Druckverfahren künstlerischer Originalgrafiken, ein deterministischer Prozess. Der zweite und letzte Arbeitsschritt (Druck) ist dabei kausal vom ersten (Abbildentwicklung) abhängig.

1.1 Abbildentwicklung / Werkzeugkasten

Der Werkzeugkasten zur zeitgenössischen Abbildentwicklung mit Vektoren besteht in zwei Entitäten. A priori physisch: Computer, Bildschirm(e), den händischen Eingabegeräten Tastatur, Mouse und Zeichentablett mit Stift. A posteriori virtuell: Software, die dem Künstler Werkzeuge zur Entwicklung, Veränderung und Gruppierung von Primitiven (Linien und Polygonen) innerhalb einer frei definierten Fläche auf Basis von Beziérkurven zur Verfügung stellt.

1.2 Abbildentwicklung / Virtuelle Werkzeuge

Die Software bietet zwei Werkzeugtypen. Der erste Werkzeugtyp funktioniert in Analogie zu seinen physischen Stellvertretern (»Palette«, »Schere«, »Messer«, »Pinsel«, »Radiergummi«, usw.), wird aber mit Mouse oder Kunststoffstift (in Verbindung mit einem drucksensitiven Zeichentablett) genutzt.

Zum zweiten Typ gehören Werkzeuge, denen das physische Pendant fehlt. Ihre Funktionen sind ausschließlich für die besonderen Möglichkeiten einer virtuellen Arbeitsweise programmiert und für die Abbildentwicklung neu.

Sie

- vereinfachen Vorgänge (»Skalierenwerkzeug«, »Spiegelwerkzeug«, »Pipettewerkzeug«, usw.),
- präzisieren diese (»Transparenzwerkzeug«, »Zoomwerkzeug«, usw.)

und

- öffnen Gestaltungsspiel- und Denkräume (»Angleichenwerkzeug«, usw.).

1.3 Abbildentwicklung / Basiswerkzeug

Das zentrale Zeichenstift-Werkzeug ermöglicht die schrittweise Definition von Knoten (»Ankerpunkte«). Diese verbindet das Programm mit Polynomen zu komplexen Splines. Sobald eine offene oder geschlossene Rohform oder eine Rohlinie gefertigt ist, können ihre Knoten mit »Ankerpunktwerkzeugen« bearbeitet werden, bis die (im Ansichtsmodus »Pixelvorschau«) entstandene Primitive (Linie oder Polygon) der Vorstellung präzise entspricht. Soweit noch nicht geschehen, werden nun der Form oder Linie Eigenschaften (Farbe, Füllmuster, Transparenz, Linienstärke usw.) zugewiesen (s. S.6 / Abb. 1 / »Rosa Kakadu« / »Pixelvorschau«).

1.4 Abbildentwicklung / wenigstens drei Zufälligkeiten

1.4.1 Bei einem Wechsel vom Modus »Pixelvorschau« in den zweiten der beiden Ansichtsmodi (»Pfadansicht«) werden die gleichen Primitiven, die eben noch als farbige Fläche oder Linien verschiedener Stärken sichtbar waren, in der selben, für die Bildschirmdarstellung mindest erforderlichen Strichstärke dargestellt. Das heißt alle geschlossenen oder offenen Splines werden ohne Berücksichtigung der ihnen zugewiesenen Eigenschaften paritätisch als Linie / Umriss gleicher Stärke dargestellt (s. S.1 / Abb. 2 / »Rosa Kakadu« / »Pfadansicht«). Ist diese parallel vorhandene, lineare Ansicht dem Gestaltungsziel zuträglicher, können die Splines – zurück im Modus »Pixelvorschau« – mit Eigenschaften der Linie versehen und so belassen oder weiterbearbeitet werden. Zwischen den Ansichtsmodi »Pixelvorschau« und »Pfadansicht« kann jederzeit gewechselt werden. Die sich parallel ereignende Darstellung entsteht zufällig.

Interaktionen zwischen Befehlsstruktur und Datendefinitionen der Software einerseits, menschlichem Verhalten andererseits bedingen im Gestaltungsprozess weiter Unvorhersehbarkeiten.

1.4.2 Bei der knotenweisen Entwicklung eines Polygons mit der Flächeneigenschaft Farbe, „füllt“ das Vektorprogramm im Modus »Pixelvorschau« den unvollständigen Spline von seiner sichtbaren Kontur bis zu einer gedachten Strecke zwischen dem ersten und dem jeweils neu hinzugefügten Knoten mit Farbe. Die so entstandene, unvollständige, willkürliche Farbform ändert ihr Aussehen mit jedem weiteren Knoten, bis die Positionen von Ausgangspunkt und Endpunkt identisch sind und die Form geschlossen ist. Wird im Verlauf der Konstruktion die ursprünglich vom Künstler imaginierte, geschlossene Form vom aktuellen Zustand der offenen, willkürlichen Farbform – im Sinne des Gestaltungsziels – übertroffen, kann dieser aktuelle Zustand sofort als finales Stadium definiert werden. Die Form ist dann in Volumen und Umriss zufällig entstanden.

1.4.3 Eine dritte Art der Zufälligkeit im Verlauf der Abbildentwicklung entsteht beim Positionieren und Bearbeiten der Knotenpunkte durch unkoordinierte, nachlässige oder fehlerhafte Motorik des Künstlers.

1.5 Abbildentwicklung / Abweichungen von traditionellen Techniken

Neben einigen Analogien zur künstlerischen Arbeitsweise mit den traditionellen grafischen Techniken – insbesondere Scherenschnitt, Holzschnitt und Siebdruck – kennzeichnen den Gestaltungsprozess einer vektorbasierten Originalgrafik deutlich differente Merkmale.

- Cursortasten ermöglichen dem Künstler, farbige Flächen und Linien – durch die Veränderung ihrer Position – in kleinsten Schritten definierbarer Größe präzise zueinander in Verhältnisse zu setzen.
- Autonom von Raum und Zeit bietet der Bildschirm als Projektionsfläche künstlerischer Imaginationen konstante, gleichmäßige Lichtverhältnisse ohne beschattende Einflüsse.
- Vergrößerungs- und Verkleinerungsfunktion (400%) erlauben jederzeit einen Wechsel von der Beurteilung und Bearbeitung des Details zum Blick aus Distanz auf ein komplexes, großformatiges Gestaltungsgefüge.
- Die Rekonstruierbarkeit von Gestaltungsprozessen durch
 - a) Bildschirmprotokolle,
 - b) den Widerruf von Gestaltungsschritten,
 - c) die Verwendung von Ebenen oder
 - d) Speichern verschiedener Gestaltungsstadien in separaten Dateienerleichtert die Entwicklung von systematischen Verfahren und Methoden um kompositorische und semantische Gestaltungsziele zu erreichen.

1.6 Abbildentwicklung / Arbeitsweise

Der Umgang mit den virtuellen Werkzeugen vektorbasierter Software lässt eine Vielzahl systematischer, kompositionsrelevanter Forschungen, Experimente und Studien zu (Volumen, Hell-Dunkel-, Farb-, Flächen- und Linienverhältnismethoden). Mit den gefundenen Ergebnissen und entdeckten Verfahren kann „auf die Technik ausgerichtet konzeptioniert werden“ (Karl Graak, wikipedia, Suchbegriff »Grafik« 17.12.2012). Es entsteht Originalgrafik. Insbesondere „gelingt (bei der Gestaltung mit Vektoren) die maximale Annäherung daran, den aller Kunst innewohnenden Widerspruch von Form und Inhalt zu lösen. Geradezu perfekt und aufs Einfachste reduziert“ (Peter Overbeck, zur Vektorgrafik in einem Brief vom 19.04.2010 an die Galeristin Renate Harting-Schuler / Frankfurt a. M.).

2.1 Druck von Originalgrafik

Die Druckverfahren für künstlerische Vektorgrafik unterscheiden sich weniger deutlich von den traditionellen Verfahren als der softwarebasierte Gestaltungsprozess. Es besteht sogar die Möglichkeit, bei der Entwicklung einer Vektorgrafik Parameter zu berücksichtigen, unter denen Farben separiert und Schablonen für Siebdruck oder Fotoxylografie belichtet werden können. Dennoch ist die zielführendste Technik für einen Kunstschaffenden zur Generierung seiner Abbildgestaltung mit Vektoren in künstlerische Druckerzeugnisse der Digitaldruck mit lichtechten Farben. Zeitgenössische Digitaldruckverfahren lassen sich flexibel regeln, kurzfristig beeinflussen und erlauben es, auf dem Weg zur Originalgrafik vorteilhafte Fertigungsschritte klassischer Drucktechniken zu integrieren.

In diesem Sinn besteht ein optimierter Prozess aus sieben Verfahrensschritten:

- 2.1.1 Der Künstler wählt zwischen Eigen- und Fremddruck.
- 2.1.2 Wie im klassischen Verfahren ein »aufeinander Abstimmen« von Druckform, -Farbe und -Presse erforderlich ist, prüft der Künstler/Druckmeister – bedingt durch die auf Lichtfarben basierende Gestaltung mit Vektoren – die computergenerierte Farbkonvertierung und stimmt Farben zwischen kalibriertem Monitor und Probeausdruck ab.
- 2.1.3 Die Limitierung der Auflage (im Sinn des knappen Gutes) wird definiert.
- 2.1.4 Jedes Druckerzeugnis wird innerhalb seiner Auflage formal oder farblich variiert.
- 2.1.5 In Analogie zur Zerstörung von Druckform oder Druckstock löscht der Kunstschaffende mit erreichter Auflagenhöhe die Quelldatei.
- 2.1.6 Jedes Exemplar wird nummeriert und in einem Werkverzeichnis erfasst.
- 2.1.7 Jede Originalgrafik wird vom Urheber signiert.



Abb. 1
»Rosa Kakadu«
(»Pixelvorschau«)
Lichtechter Digitaldruck
70 x 100 cm
©Stefan Skiba 2011

Epilog

Vektorgrafik ist Zeichentechnik der Gegenwart. Werkzeuge und Apparate ermöglichen die Gestaltung computergenerierter Kunst. Abhängig vom Gestaltungsziel des Urhebers kann Vektorgrafik als *„Originalgrafik entstehen: eigenständig, unabhängig von Vorlagen und in der Absicht, die besonderen Merkmale für den künstlerischen Ausdruck zu nutzen“* (wikipedia, Suchbegriff »Grafik« 17.12.2012).

Bremen, den 16.07.2013

Stefan Skiba