

CYBERNETIC CANVAS – AN OPEN FRAMEWORK

Manche Prozesse beginnen mit einer Anziehung, einem nicht genau bestimmbar Impuls. Eine Form von Faszination, ein Gedanke, der sich im Kopf einnistet, ohne dass man genau sagen kann, warum. Meine künstlerische Arbeit ist angewandte Systemtheorie. Sie entsteht in einem Feld permanenter Wechselwirkungen zwischen Kontrolle und Zufall, zwischen Kalkulation und Unvorhergesehenem. Obwohl viele meiner Werke auf Bildschirmen oder Projektionsflächen erscheinen, handelt es sich nicht um Filme oder Videoarbeiten, sondern um digitale prozessuale Malerei. Das ist keine formale Betrachtung, sondern ein fundamentaler Paradigmenwechsel: von Pigment zum Licht, von der Reflexion zur Emission, vom Objekt zum Prozess und vom Tafelbild zum (audio)visuellen System. Das Fragment ist darin nicht nur der Bruch, sondern der Baustein für eine neue Struktur.

Ich verwende filmische Denkweisen – Zeit, Dauer, Wahrnehmung –, ohne mich den Konventionen des Films zu unterwerfen: Narration, Montage, Zielgerichtetheit. Was entsteht, ist eine hybride Bildform zwischen digitaler Malerei und experimentellen filmischen Verfahren, in der das Bild nicht erzählt, sondern als Prozess existiert.

Mein Zugang zur Malerei ist zugleich analytisch und prozessual. Ich sehe Malerei als ein Wechselspiel von Entmaterialisierung und Re-Materialisierung, von Analyse und Re-Synthese. Sie ist kein abgeschlossenes Objekt, sondern ein dynamisches System aus sich überlagernden Prozessen. Ich frage mich: Wo liegt die Grenze der Kohärenz eines autonomen Bildes? Wann beginnt sein Zerfall? Wieviel Heterogenität verträgt es, um noch als Einheit zu erscheinen, und wieviel erfordert es, um eine vitale Spannung zu entfalten?

Die Zeit als Material

Zeit ist ein zentrales Material meiner Arbeiten. Aber welche Zeit? Es gibt die zyklische Wiederkehr der Natur, die langsamen Prozesse der Erosion und Sedimentation. Und es gibt die Zeit der Technologie, die lineare Beschleunigung, die permanente Überschreibung. Beide Sphären treffen sich in meinen Werken. Ich betrachte ein Bild oft als eine Sedimentschicht, als eine Ablagerung, die Spuren früherer Entscheidungen enthält. Viele meiner Werke entstehen über Jahre, durchlaufen lange Phasen des Liegenlassens und des Reaktivierens, entwickeln sich weiter, werden in veränderter Form wieder aufgegriffen. Das Bild ist kein Endpunkt, sondern ein temporärer Zustand in einem offenen System.

Die Struktur der Zeit ist ein Palimpsest: Vergangenheiten überlagern sich, Relikte und Artefakte aus verschiedenen Epochen koexistieren in einem Bildraum. Die Überblendung bringt das paradoxe Verhältnis von Raum und Zeit, von Vektoren und Koordinaten auf den Punkt: Fixierte Zustände werden verflüssigt, scheinbare Endgültigkeit wird wieder infrage gestellt. Jedes Bild ist eine Form der Verdichtung, in der heterogene Zeitschichten zu einer neuen, hybriden Gegenwart amalgamiert werden.

Zu meiner Arbeitsweise gehört auch das Wiederentdecken älterer Materialien, Experimente, Studien oder Bildfragmente aus früheren Werkphasen. Dieser Moment besitzt zunächst einen archäologischen Charakter: Ein scheinbar vergessenes Element taucht wieder auf und wird als potenziell produktiv erkannt. Der Fund wird in einen neuen Arbeitsprozess überführt. Fragmente und Studien treten in Beziehung zu anderen Materialien, Verfahren und Bildstrukturen und erzeugen dadurch neue Konstellationen. Viele Werke entstehen auf diese Weise über ausgedehnte Zeiträume. Materialien und Studien können ruhen, bevor sie wieder aufgegriffen und in einen neuen Zusammenhang integriert werden.

Systemisches Arbeiten & Maschinen als Werkzeuge

Mein künstlerischer Prozess ist durchzogen von einer Interaktion mit Maschinen. Ich nutze Maschinen nicht als passive Werkzeuge, sondern als aktive Akteure in einem offenen, kybernetischen System. Mich interessiert das Nicht-Systemkonforme, das Unvorhersehbare, das anarchische Eigenleben, das Maschinen entfalten, wenn sie gegen ihre intendierte Funktionsweise eingesetzt werden. Ich lasse sie Fehler machen, provoziere Störungen, arbeite bewusst mit ihren Begrenzungen.

Wo ich mit Künstlicher Intelligenz arbeite, übernimmt sie zwei unterschiedliche Rollen. Einerseits fungiert sie als Werkzeug – ein Instrument der Präzisierung und Transformation, mit dem sich Strukturen schärfen, dehnen, verzerren oder destabilisieren lassen (Topaz AI, Runway, Gigapixel). Andererseits nutze ich KI als Generator, als Verfahren der Bildmutation, das aus genealogischem Material – etwa Artbreeder-Hybriden oder algorithmisch erzeugten Zwischenformen – neue visuelle Varianten hervorbringt. Beide Funktionen sind komplementär: Als Werkzeug erweitert KI meine manuellen Eingriffe, als Generator erweitert sie meinen Vorrat an Bildkomponenten und Kompositionselementen. In keinem Fall erzeugt sie ein fertiges Werk, sondern liefert Material, das erst durch weitere Eingriffe, Schleifen und Re-Materialisierung seine endgültige Form findet.

Der Klang als dunkle Materie des Visuellen

Klang ist eine komplementäre Dimension meiner Arbeit. Er ist kein Begleitmedium, sondern eine alternative Form der Codierung. Viele meiner Werke entstehen bewusst auch in einer Silent Version, in der die Abwesenheit von Klang das Unsichtbare betont. Die Sound-Versionen hingegen sind keine bloße Vertonung, sondern eine Form der Bild-Klang-Verschränkung: ein Bild-Pol tritt mit einem Klang-Pol in eine spannungsgeladene ästhetische und phänomenologische Interaktion. Dies ist das strukturelle Grundprinzip meiner dynamischen Cybernetic Canvas Werke.

Bild und Klang operieren als autonome Systeme, die in einem gemeinsamen Wahrnehmungsraum koexistieren. Der Klang folgt dem Bild nicht, ebenso wenig kommentiert das Bild den Klang. Ihre Beziehung entsteht nicht durch Synchronisation, sondern durch strukturelle Resonanz. Bild und Klang sind zwei Seiten derselben Münze: zwei

Pole eines einzigen ästhetischen Systems. Der Klang ist die dunkle Materie des Bildes: nicht sichtbar, aber wirksam, nicht erklärend, sondern formend. Er wirkt wie eine unsichtbare Kraft, die das visuelle System zusammenhält, verdichtet oder destabilisiert – eine Energie hinter der sichtbaren Form.

Die Prozesse: das Paradoxe & das Hybride

Mich interessieren hybride Systeme, in denen Kulturgeschichte und Naturgeschichte, Artefakte und Relikte, Strukturen und chaotische Formationen kollidieren und sich überlagern. Ich nutze Fundstücke, Diagramme, Karten, wissenschaftliche Visualisierungen und biochemische Prozesse als Ausgangspunkte für neue Formationen. Meine Werke sind eine Erkundung von Grenzen: zwischen Material und Struktur, zwischen Ordnung und Auflösung, zwischen Persistenz und Vergänglichkeit.

Die statischen Cybernetic Canvas Werke durchlaufen mehrere Phasen: eine physische Phase der Materialmanipulation (Collagen, Schreddern, chemische Prozesse), eine numerische Phase der digitalen Transformation (Bearbeitung, Skalierung, algorithmische Modifikation) und eine Phase der Rematerialisierung, in der das Werk durch Inkjet-Druck auf Aluminium seine finale Präsenz erhält. Die dynamischen Werke hingegen existieren als fluide Bildprozesse, die in Projektionen und Bildschirmpräsentationen ihre Form finden. Sie sind paradoxe Standbilder der Unruhe und Instabilität, Schleifen in permanenter Transformation.

Im dynamischen Cybernetic Canvas bewegt sich nun das Bild selbst, als würde es seiner eigenen Wahrnehmung folgen. Damit entsteht eine doppelte Kinetik: Der Blick des Betrachters bewegt sich, und der Blick des Bildes bewegt sich zurück. Diese Interaktion ist kein „Dialog“ im klassischen Sinn, sondern eine wechselseitige Wahrnehmungsschleife. Das Werk antwortet auf den Blick – nicht durch Bedeutung, sondern durch Bewegung. Nicht mehr der Betrachter betrachtet das Bild, sondern das Bild nimmt den Betrachter in seine Bewegung auf. Dadurch entsteht eine Choreografie der Interaktion: Das Werk wird zu einem lebendigen Wahrnehmungssystem – kein Objekt, sondern ein prozessuales Gegenüber.

Tondo, Loop & Spielraum

Mit der Kreisform wird ein altes, in Vergessenheit geratenes Bildformat aus Antike und Renaissance wiederbelebt: der Tondo. Er durchbricht die gewohnte Bildgrammatik und verstärkt die Wahrnehmungsdynamik, indem er das klassische Koordinatensystem in Frage stellt. In den dynamischen Cybernetic Canvas Werken bilden Kreisform und Loop zwei komplementäre Ausdrucksformen derselben Idee: Die Kreisform fixiert Bewegung im Raum, der Loop verlängert sie in die Zeit. Zusammen erzeugen sie das Kontinuum einer dynamischen digitalen Malerei, in der Form, Prozess und Wahrnehmung zu einem organischen System verschmelzen.

Während im rechteckigen Format ein Primat der Koordinaten herrscht, dominieren im Tondo die Vektoren: Bewegungsrichtungen, Drift, Umlauf und Relationen. In einer Gegenwart, in der technische Systeme nicht nur Werkzeuge bereitstellen, sondern auch Zwangslogiken der Nutzung erzeugen, bedeutet die Kreisform auch eine Rückeroberung von Spielraum. Kreis und Loop sind in diesem Sinn nicht nur formale Entscheidungen, sondern Widerstände gegen die reine Vollzugslogik der Technik.

Das dynamische Cybernetic Canvas Werk manifestiert sich als autonomer Bildkern – als Tondo. Dieser Kern kann autonom in Erscheinung treten oder in einen Container eingebettet sein. Der Container ist der weiße Schatten der Film- und Fernsehgeschichte. Zwischen Kern und Container entfaltet sich ein historischer Resonanzraum.

Das Genetische als künstlerisches Prinzip

Meine Arbeiten basieren auf einem offenen Genpool von Bildelementen, der sich ständig weiterentwickelt. Ich verwende Fragmente alter Werke, verworfene Details, Mikrostrukturen und Zwischenstadien als genetisches Material für neue Bildfindungen. Diese „Seeds“ werden mit Algorithmen rekombiniert, interpoliert, verändert, bis sie sich in eine neue Gestalt fügen. So entstehen genealogische Linien innerhalb meiner Arbeit, in denen sich Motive transformieren, mutieren und in neuen Kontexten wieder auftauchen.

Die Tondo-Arbeiten der U-Serie haben sich im Verlauf der letzten Jahre zu einer Konvergenzserie entwickelt. In ihnen laufen unterschiedliche Werkprozesse zusammen, die zuvor in getrennten Serien entwickelt wurden: materielle Experimente mit Papier und Paper-Pulp, Faltungen und Fragmentstrukturen, osmotische und chemische Prozesse sowie frühe Computergrafiken als digitale Materialquellen. Diese heterogenen Materialien und Bildquellen werden in weiteren Arbeitsschritten durch scannerbasierte Verfahren und algorithmische Operationen bearbeitet und miteinander in Beziehung gesetzt, sodass ein Feld entsteht, in dem unterschiedliche Bildmaterien und Verfahren aufeinandertreffen und neue visuelle Konstellationen hervorbringen.

... Kristallisation ...

Ich komponiere meine Bilder aus jenen Substanzen (Materialien, Elementen, Fragmenten), die den zerstörerischen Kräften der Zeit erfolgreich Widerstand leisten konnten. Jedes Werk ist ein Kristallisationspunkt von Prozessen, ein verdichteter Moment der Transformation. Manche Werke werden in ihrem Zustand versiegelt, andere setzen ihre Bewegung fort – doch allen ist gemeinsam, dass sie aus einem offenen System hervorgegangen sind. Cybernetic Canvas bezeichnet keine geschlossene Bildkategorie, sondern einen prozessualen Ansatz.

Gerald Trimmel, 27.06.2026