

# Digitale Höhlenmalerei



Eine rätselhafte Welt aus archaischen Mustern in kräftigen Farben entwirft der Bonner Computerkünstler Werner Kiera. Seine Leinwand ist der Bildschirm, als Pinsel dienen Grafiktablett und Maus. Oft dauert es Jahre, bis ein Bild endgültig fertig ist.

Der Monitor taucht das kleine Zimmer in dunkles, unwirkliches Licht. Das Ledersofa, der überfüllte Bücherschrank, das große, grüne Reliefbild rechts neben dem Arbeitstisch sind nur schemenhaft erkennbar. Auf dem abgewetzten Bürostuhl, den linken Fuß auf einer alten Sherrykiste abgestützt, sitzt der Künstler Werner Kiera. Diese Umgebung ist seine selbsterschaffene Höhle. Vor allem nachts. Der Bildschirm ist für ihn dann das Lagerfeuer der Digitalzeit – dazu ein paar Räucherstäbchen, manchmal eine Kerze. „Das Ritual ist mir wichtig, wenn ich arbeite“, erzählt der hagere, 39jährige Bonner. Die düstere Höhle offenbart sich dem Gast tagsüber als klei-

**Zaubert mythische Bilder auf den Monitor: PC-Künstler Werner Kiera**

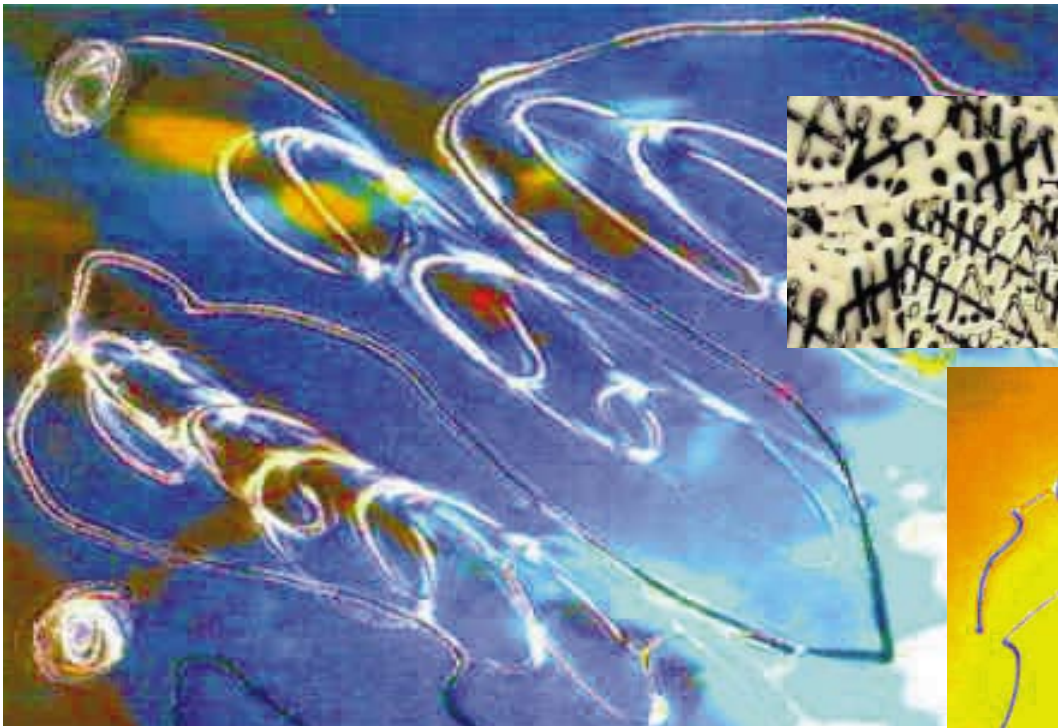
nes, helles Zimmer in einem typischen Bonner Mittelstandswohngebiet zwischen saniertem Altbau und Wohnstraße.

Seit zehn Jahren beschäftigt sich der künstlerische Autodidakt mit demselben Thema: digitale Höhlenmalerei. Seine Bilder zeigen eine meditative Welt aus Schemen, Schatten, Umrissen und so kräftigen Farben, wie sie nur ein Monitor mit zuviel Kontrast herauspressen kann.

„Höhlenmalerei war die erste künstlerische Ausdrucksform des Menschen, und Computermalerei ist die vorerst letzte. Beides will ich kombinieren“, erklärt Werner Kiera sein Programm. Wenn auch stilisiert, aus archaischen Darstellungen abgeleitet und zum Mythos gemacht: Der Mensch steht im Zentrum seiner Arbeiten.

Doch seine Arbeit ist mehr als Malerei am Bildschirm. „Gerahmte Bilder zu machen und sie einfach in eine Galerie zu hängen, finde ich langweilig“, betont er selbstbewußt. Oft dauert es Jahre, bis ein Bild für Kiera eine endgültige Form angenommen hat. Dazwischen hat er seine





Arbeit am Monitor mit einer Kamera fotografiert, bearbeitet, mit Hilfe von alten Polaroidfilmen auf Pappe gepreßt, mit dem Messer Reliefs hineingeritzt, gescannt und an seinem Power-Mac weiterentwickelt. Immer wiederkehrende Motive sind die Farben Rot und Blau – seine Lieblingsfarben.

Trotz der vielen Zwischenstufen wirken die Bilder nicht zufällig, sondern sorgfältig komponiert. Zu jedem seiner Werke kann Kiera eine Philosophie erzählen, kann konkretisieren, was er unter seinem Leitgedanken von der „Welt hinter der Welt“ versteht. Er will die Dinge aus einer anderen Perspektive zeigen, dem Betrachter die Augen für eine Welt öffnen, die vielleicht nur im Kopf entsteht. Die Arbeit ist der Versuch des Werner Kiera, sich die Welt zu erklären.

Doch modische Esoterik ist nicht seine Wellenlänge: „Damit hab ich nix am Hut, da wird mir einfach zuviel Blödsinn erzählt“, sagt er mit ausladender Geste und rheinischem Akzent.

Ein Computer und eine abgegriffene, braune Mappe sind der Grund, warum Kiera sich so intensiv mit diesem Thema auseinandersetzt: „Ein Freund führte mir vor zehn Jahren einen Amiga 1000 vor. Eine Riesenenttäuschung: Man konnte das Ding an- und wieder ausschalten. Das war's dann auch schon.“

Dann kam der Künstler mit D-Paint, einem der ersten Grafikprogramme, in Berührung. „Da hat es bei mir ‚kling‘ gemacht“, erinnert er sich. Schließlich brachte ihm ein Bekannter eine Mappe archäologischer Studien skandinavischer Höhlenmalereien mit. Die schlichten, ausdrucksvollen Formen faszinier-

ten ihn auf der Stelle – die Reise ins Reich der Höhlen begann.

Zuvor hatte sich Kiera schon im Kunst-Underground herumgetrieben. Er war Mitglied der Künstlergruppe des *Maya Augenmusikorchesters*, die Multimedia bereits betrieb, als der Begriff noch gar nicht erfunden war. Bei ihren Performances ließ sie vier Diaprojektoren von einem Commodore 64 steuern und brachten so Bewegung in intensive, abstrakte Bilder zu experimenteller Musik. 1991 trat Kiera mit der Gruppe bei *Softtargets* in München auf, dem ersten deutschen Festival zum Thema Virtuelle Welten, außerdem beim *European Software Festival*.

Schon damals experimentierte der Avantgardist mit Schwarzweiß-Video-digitizern für den Amiga: „Das Ding war langsam, hat geholpert, aber es ging“, lacht er. Heute spielt die Technik nur eine bewußt untergeordnete Rolle. „Ich arbeite hart am Medium, aber nicht hart an der Technik“, konstatiert Kiera. Viele Computerkünstler würden sich zuwenig mit Ideen und Ausdruck beschäftigen, dafür zu sehr mit den Möglichkeiten der Technik. „Die Arbeiten entstehen mit einem riesigen Aufwand, wirken aber oft kalt und seelenlos“, kritisiert Kiera.

Der Bonner selbst nutzt Standardsoftware wie Freehand, Illustrator oder Photoshop. Den Computer und dessen Tücken empfindet er aber nicht als Hemmnis oder Begrenzung. Im Gegenteil: Der routinierte Umgang mit dem Grafiktablett macht es ihm auch möglich, der Phantasie freien Lauf zu lassen, ganz intuitiv herumzuprobieren und „es einfach passieren zu lassen“.

Das Internet ist für Werner Kiera der ideale virtuelle Ort, um seine Arbeiten zu zeigen. Kürzlich hatte er seine Bilder im *Reiff II* präsentiert, dem ersten deutschen Internet-Museum am Institut für Kunstgeschichte der Technischen Hochschule Aachen. Derzeit sind seine Werke in CHIP online unter <http://www.chip.de> zu betrachten. „Das Internet hebt letztlich Raum und Zeit auf, wenn meine Bilder in Toronto, Tokio und Hamburg gleichzeitig auf dem Monitor zu sehen sind“, schwärmt der Künstler.

Sein nächstes Projekt soll die Idee der digitalen Höhlenmalerei noch intensiver abbilden. Er will seine Arbeiten in einer Höhle nahe Bonn ausstellen. Aus der Dunkelheit sollen sie dann dem Besucher auf LC-Displays entgegenleuchten.

Doch Kiera ist noch unsicher, welchen Stellenwert sein künstlerisches Leitmotiv in einigen Jahren für ihn haben wird. „Ich habe immer das Crossover, die Widersprüche gesucht“, bekennt er. Kiera hat schon eine Kneipe betrieben, war Redakteur einer Stadtzeitung und arbeitet heute in einem Pharmavertrieb. „In letzter Zeit habe ich mich oft gefragt, wie lange ich an diesem Motiv weiterarbeiten werde“, sagt er leise, „denn als Hauptabteilungsleiter für Digitale Höhlenmalerei will ich nicht enden.“ Uwe Kauß