

Vortrag von Bruno Kaufmann im Landesmuseum

Mathematische Gestaltungsprinzipien in der Kunst erläutert

VADUZ Im Begleitprogramm zur Ausstellung «Matheliebe» im Landesmuseum erläuterte Bruno Kaufmann mathematische Gestaltungsprinzipien in seiner künstlerischen Arbeit. «Ich sehe mich als Bildermacher mit einem Hang zur Logik», charakterisiert sich der Balzner Künstler Bruno Kaufmann. Heute im Ruhestand – er war bis 2008 Direktor der von ihm gegründeten Kunstschule Liechtenstein – kann er voll und ganz seinem Metier als Bildschaffender und Fotograf nachgehen. Er sagt, er sei selbst überrascht, welche dominante Rolle mathematische Regeln in seiner künstlerischen Arbeit seit Anbeginn inne haben. So ist es auch nur naheliegend, dass eines seiner Bilder in der Ausstellung Matheliebe als Beispiel angewandter Mathematik in der Kunst gezeigt wird. Eine gemeinhin bekannte mathematische Regel ist Der Goldene Schnitt. Kaufmann erläutert ihn an-

hand einer Fotografie. Der Goldene Schnitt gilt als ein Prinzip ästhetischer Proportionierung, das bereits in der Antike vorerst bei Bauwerken und später zusehends auch in der Bildgestaltung angewendet wurde, um eine harmonische Wirkung zu entfalten. Der griechische Bildhauer Polyklet (geboren 480 v. Chr.) hat diese Proportionierung von den idealen Massverhältnissen des menschlichen Körpers abgeleitet.

Fibonacci-Folge als Gestaltungsregel

Für Bruno Kaufmann ist allerdings nicht der Mensch allein das Mass aller Dinge. Anhand seiner Bilder, die er als Fotograf ins beste Licht zu rücken weiss, zeigt er andere geometrische Regeln, die er in der Bildgestaltung einsetzt: Die Drittel-Regel, Diagonale, Dreieck, Goldene Spirale werden anhand von Bildbeispielen erläutert. Besonders angetan ist der Künstler von

der Fibonacci-Folge, einer unendlichen Reihe von Zahlen, bei der sich die jeweils folgende Zahl durch Addition ihrer beiden vorherigen Zahlen ergibt: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ... Benannt ist sie nach dem Mathematiker Leonardo da Pisa, genannt Fibonacci, der mit der ebenfalls schon in der Antike bekannten Zahlenreihe 1202 das Wachstum einer Kaninchenpopulation beschrieben hat. In der Gesetzmässigkeit dieser Zahlenfolge lassen sich Linien, Flächen, Winkel zueinander in Beziehung setzen, Raster bilden und damit Wirkungen erzeugen, die als abstrakte Darstellungen oder auch als konkrete Bilder (z. B. Muster einer Pfauenfeder) den Betrachter in ihren Bann ziehen. Ab 1980 hat Bruno Kaufmann erste Arbeiten mit Hilfe von Computer-Design gemacht, durch Überlagerung von Linien, Flächen und Farben eigene Gestaltungsmuster kreiert. Die Fort-Entwicklung der

IT-Technik und die Beschaffung eines Plotters brachten im Verlauf der Jahre Erleichterung und auch eine Ausweitung der Möglichkeiten.

Computergesteuerter, geplanter Zufall

«Das Gestalten von Computer-Bildern erfordert das Vorausdefinieren von Programmschritten.» Im Vergleich zur spontanen Handzeichnung ist also die Vorausberechnung von Farbmischungen, Strichstärken, Flächengrössen, Achsenspiegelungen u. a. m. angewandte Mathematik. Kaufmann spricht vom geplanten Zufall, weil er dem Programm gewisse Freiheiten gewährt, und er sich unter Umständen von Wirkungen der Ergebnisse überraschen lässt. In der Retrospektive lassen sich Entwicklungslinien des Bildschaffenden seit seiner Studienzeit in Berlin erkennen: Von Schwarz/Weiss zur Farbgestaltung, von Strichrastern zu Mustern mit

breiten Bändern und Flächen, vom Kleinformat zu Gross-Grafiken, vom gemalten oder gezeichneten Bild zur Bildgestaltung mit vielfältigen Materialien wie Metall, Karton, Textilstoffe, Holz. Im Kunst-am-Bau-Projekt in der Musikschule Triesen sind zusätzlich dazu auch die farbigen Neon-Leuchten als Gestaltungselemente eingesetzt. Das Ganze, da bleibt sich Kaufmann treu, ist nach dem Gesetz der Fibonacci-Folge gestaltet. (hs)



Bruno Kaufmann sprach am Mittwoch im Landesmuseum. (Foto: ZVG)