

## **DAS UNKONTROLLIERTE DIGITALE CHRISTIAN MURZEKS ARTIFACTS**

NINA SCHEDLMAYER

1970 entwarf der Mathematiker John Horton Conway ein Spiel auf Grundlage des zellulären Automaten, einem mathematischen Berechnungsmodell. Conways Game of Life ist ein Modell, das einzelne Zellen nach fixen mathematischen Regeln hintereinander organisiert und so ein dynamisches Geschehen in sich stetig ändernden Formationen entwickelt; Computerprogramme errechnen diese, mehr als ein halbes Jahrhundert später, in rasanter Geschwindigkeit. Ein solcher Algorithmus ist Ausgangspunkt von Christian Murzeks Serie großformatiger Gemälde mit dem Titel Artifacts. Auf Farbe, die der Künstler als Grundierung mit dem Rakel aufträgt, druckt er ein Bild, das während eines Durchgangs des Game of Life am Computer entstanden ist – in mehrfacher Ausführung, manchmal als Patterns nebeneinander liegend und einander überlappend, manchmal übereinander geblendet, manchmal an zwei Symmetrieachsen gespiegelt.

Die mathematische Exaktheit und Unausweichlichkeit, die in den Berechnungsmodellen des Game of Life, den Algorithmen überhaupt steckt, konterkariert der malerische Auftrag: Durch die Verwendung des Rakels lässt sich dieser hier nicht kontrollieren, entzieht sich jeglichem Perfektionsstreben. Die Malerei erscheint dort, wo Teile der Leinwände nicht von den digitalen Mustern bedeckt sind, als gestische Abstraktion. So scheint eine Dichotomie zu entstehen – zwischen der gerakelten Grundierung einerseits und den digital generierten Formationen, die ein wenig an Spiele aus der Gaming-Steinzeit erinnern, andererseits. Andererseits: Je länger man auf die digital generierten Bilder blickt, desto mehr schälen sich Gegenstände heraus, Gesichter, gar Tierchen. Damit wohnt dem scheinbar so exakt Berechnetem und Perfekten etwas Unerwartetes inne, dem Mathematischen entschlüpft etwas Unbewusstes – ein Moment, das ebenso wenig kontrollierbar ist wie die Grundierung dieser Gemälde.

Wie viel Kontrolle steckt im Digitalen, wo entgleitet es? Was können wir berechnen, was nicht? Christian Murzeks „Artifacts“ oszillieren nicht nur zwischen Digitalen und Analogen, sondern fragen, wo und ob hier überhaupt Grenzen zu ziehen sind.