## Werkübersicht Eine Führung durch eine imaginäre Ausstellung

Das künstlerische Werk von Otto Beckmann ist von großer Vielfalt - es ist eine permanente Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten, die sich zwischen den Polen Algorithmus und Mystik aufspannt. Wie die verwobenen Themen einer Fuge kehren bestimmte künstlerische Leitmotive immer wieder. Jede These trug in sich schon den Keim der Antithese. Sein Werk widersetzt sich geradezu einer kunsthistorischen Zuordnung. Für einen ersten Überblick soll hier trotzdem versucht werden, das Werk in aufeinander folgende Perioden einzuteilen und mit einigen charakteristischen Bildern zu belegen.

Das künstlerische Schaffen beginnt um 1937, zunächst mit grafischen Arbeiten [1] [2], die dann zu eigenen Techniken, wie Zementschnitt oder Schnurdruck [3] weiter entwickelt wurden. Mit seiner Tätigkeit als Lehrer an der Krakauer Kunstakademie 1941 kommen aufwändige Metalltechniken [4] [6] sowie die Emailtechnik hinzu.



[1] Apokalyptischer Reiter, 1939, Tuschezeichnung



[2] Traum (Brennende Stadt), 1939, Aquarell



[3] ohne Titel, um 1940, Schnurdruck



[4] Sebastian, um 1942, Kupferrelief getrieben

Neben Sujets mit Zeitbezug [1] [2] dominierten figürliche Darstellungen, die stark an Ikonen erinnern und deren beschwörende Spiritualität als bewusster Gegensatz zur unheilvollen politischen Situation gesehen werden kann. Abgesehen von einer Arbeitsschau der Studenten der Wiener Kunstakademie 1941 hatte Otto Beckmann in der Zeit des nationalsozialistischen Regimes weder eigene Ausstellungen noch Veröffentlichungen. Er dokumentierte für sich - und möglicherweise für einen engen Freundeskreis<sup>1</sup> - seine Arbeiten, Gedichte und kunsttheoretischen Überlegungen in handgeschriebenen Bänden, die er später als *Unwirkliche Protokolle* bezeichnete. Hier sind auch seine ersten Algorithmen beschrieben, ein Entwurf für ein Tischkreuz von 1936 und ein Kalkül für die Proportionen von Vasen [6] von 1940, das er als seine *Denkmaschine* bezeichnete. Ein weiteres Beispiel seiner frühen künstlerischen Experimente sind die "Lichtreliefe" [5].



[5] Lichtrelief, 1944, Plexiglas



[6] Vase, 1941, Kupfer getrieben

Mit dem Kriegsende 1945 wurde Otto Beckmann freischaffender Künstler in Wien und begann auszustellen<sup>2</sup>. Er entwickelte die Emailtechnik weiter und schuf damit die vollendeten Werke in der Reihe seiner ikonenhaften Bilder [7]. Seine Existenzgrundlage bildeten in diesen Jahren Druckgrafiken, die von Wiener Galerien vertrieben wurden [8]. Hier ist ein Wandel des Frauenmotivs zu bemerken, das sich von der schematischen Strenge löst und eine subtile Sinnlichkeit andeutet [9]. 1948 endete die Periode der figürlichen Darstellungen. Es ist generell zu beobachten, dass Otto Beckmann meist ein Thema mit grafischen Arbeiten begann, um es dann in aufwändiger Technik - etwa Emailtechnik - zu vollenden [10].



[7] Ikone, 1946, Email auf Kupfer



[8] Pandora, 1947, Holzschnitt koloriert



[9] o.T. um 1946, Radierung



[10] Frau mit Fisch, 1947, Email auf Kupfer

1948 wurde Otto Beckmann nach Leopoldskron eingeladen, einer Art Sommerakademie der US Besatzungsmacht<sup>3</sup>. Hier begegnete er dem Psychologen Wilfried Daim, mit dem er tiefenpsychologische Experimente<sup>4</sup> begann - die er in seinen Aufzeichnungen als *Meditative Praktiken* bezeichnete. Es waren surreale Visionen aus dem Unterbewussten, die Otto Beckmann in Radierungen [11] oder in Metallplastiken [12] darstellte. Später entstanden Collagen, die etwas an die surrealistischen Werke von Max Ernst erinnern [13]. Dazu verwendete Otto Beckmann auch Formen experimenteller Fotografie, die er *Plytypie* nannte. Manche Darstellung zeigen unmittelbar die Abgründigkeit des Unterbewussten [14].



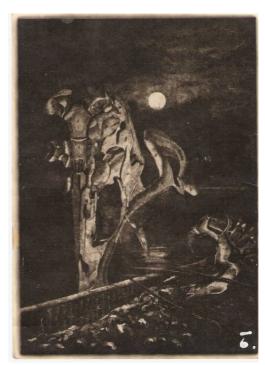
[11] Arche Noah, 1949, Radierung



[12] *Chimäre (Zauberstab des Schamanen)*, 1953, Kupfer mit Silber, Simultanfoto

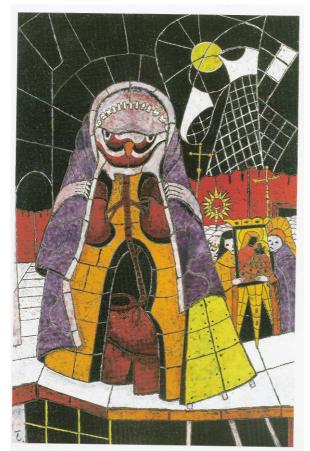


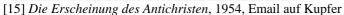
[13] Fin de Siecle, 1950, Radierung



[14] o.T. 1953, Plytypie

Mit einigen Emailbildern [15] vollendete er die Periode der meditativen Praktiken 1954. In späteren Jahren griff er die Thematik jedoch immer wieder auf [16].







[16] um 1966, Plytypie auf Aluminium

Nach einer Reihe von Werken, die stark abstrahierte Figuren zeigen [17] folgt Mitte der 50er Jahre eine Periode konkreter Werke, in denen Beckmann nicht von der sichtbaren Welt abstrahiert, sondern Formen direkt konstruierte [18]. Dazu entwickelte er Algorithmen, die auf ästhetischen Regeln basierte. Der am häufigsten angewendete Algorithmus war der so genannte *Flächenschnitt-Algorithmus* [20]. Bevorzugte Technik war nun das Emailmosaik - mit Email auf Keramik, statt wie früher Email auf Kupferblech. Es dominierte eine vitale Anwendung von kräftigen Primärfarben<sup>5</sup> - gleichsam als dritte Dimension der Bildkomposition. Zu dieser Zeit bekam Otto Beckmann viele Aufträge für Emailmosaike an Wohnbauten von der Stadt Wien. Bemerkenswert ist die Weiterentwicklung des konkreten, algorithmischen Bildes [21] in die Dreidimensionalität, etwa als Emailmosaik-Flächenschnitt-Plastik [22].

Anfang der 60er Jahre erhielt er auch Aufträge für Kirchentore, Kirchenfenster und Inneneinrichtungen für sakrale Bauten, die der Architekt Robert Kramreiter errichtet hatte. Bei manchen dieser kirchlichen Arbeiten ist die Formenwelt deutlich von einer speziellen Symbolik inspiriert [19].



[17] Gruppe, 1955, Email auf Kupfer



[19] Kirchentor, 1961, St. Erentrudis Herrnau Sgb. Baustellenfoto



[18] Allerseelen, 1960, Emailmosaik



[20] Motiv aus *Nachtzyklus* 1955, Emailmosaik, Flächenschnittalgorithmus



[21] o.T., 1966 Emailmosaik



[22] Emailmosaik Plastik, 1965, 193 cm hoch

In Bezug auf die Zahl der Aufträge kann die Zeit von Mitte 1950 bis Anfang der 60er Jahre als die erfolgreichste Werksphase gesehen werden. Doch die heimliche Liebe von Otto Beckmann galt der forschenden, experimentellen Kunst. So stellte er sich zusätzlich eine bisher ungelöste Aufgabe: Die Entwicklung eines abstrakten Films. Dazu fertigte er Modelle aus durchsichtigem Material (*Optische Matrizen*) an, die im polarisierten Licht ein dynamisches Farbenspiel zeigten [23] oder im ultravioletten Licht von innen heraus leuchteten [24]. Die Matrizen wurden durch eine vorgegebene Choreografie schrittweise verschoben - so entstanden aus Einzelaufnahmen seine einzigartigen *Cinematrischen Filme*.



[23] 1963, Cinematrix im polarisiertem Licht, Filmstill



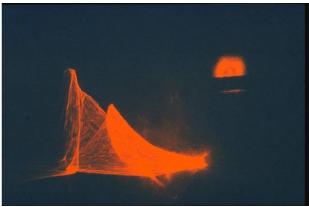
[24] um 1960, Cinematrix im UV-Licht

Immer auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, war er von der sich abzeichnenden Möglichkeit begeistert, Computer für künstlerische Zwecke einzusetzen. So baute er schon 1957 Kontakte zu Herbert W. Franke auf und arbeitete später mit Frieder Nake, einem Pionier der digital erzeugten Computergrafik, und Gerhard Stickel (Computertexte) zusammen. Außerdem korrespondierte er mit fast allen wichtigen Vertretern der aufkommenden Computergrafik - unter anderem mit Georg Nees, Hiroshi Kawano, Leslie Mezei und Waldemar Codeiro.

1966 bekam er die Gelegenheit, die technischen Ausrüstungen der TU Wien zu nutzen und fand dort Wissenschaftler, die sich für künstlerische Experimente begeisterten. In diesem Umfeld gründete er die Experimentalarbeitsgruppe *ars intermedia*, eines der seltenen Beispiele einer langfristigen und ergebnisreichen Symbiose von Wissenschaftlern und Künstlern. "intermedia" verwies auf die Intention, mit dem gleichen Programm Bilder, Klangabfolgen und Texte zu erzeugen. Tatsächlich benutzte er zuerst die Möglichkeiten des Klangs und vertonte seine *Cinematrischen Filme* mit Klangabfolgen und *Autopoems*. Erst 1968 trat er mit Computergrafiken [25] an die Öffentlichkeit<sup>4</sup>. Eine Spezialsparte seiner Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern der TU Wien waren auch die Lasergrafiken [26].



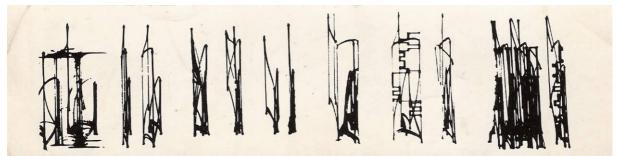
[25] o.T., 1968, Computergrafik



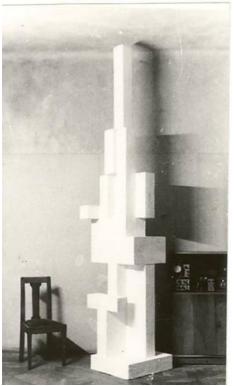
[26] o.T., 1971, Lasergrafik

In seinem Sohn Oskar fand Otto Beckmann einen Partner mit technischen Fachkenntnissen, der für ihn ein spezielles Computersystem (a.i.70/71 und weitere Ausbaustufen) konstruierte, das er von 1970 bis 1980 verwendete. Durch eine analoge Peripherie konnte das Programm in Echtzeit beeinflusst werden. Damit war eine Interaktion innerhalb der menschlichen Reaktionszeit möglich - was bei allen anderen Computern damals nicht möglich war. Das Besondere an den Computerexperimenten von Otto Beckmann war auch, dass er über die Erzeugung von Einzelbildern hinaus versuchte, den Schaffensprozess<sup>7</sup> selbst zu automatisieren.

Sein "personeller" Ateliercomputer ging im Juni 1970 in Betrieb und schon in kurzer Zeit konnte Otto Beckmann damit einige seiner wichtigen künstlerischen Problemstellungen lösen: Den *Bild-Ton-identische Film* [29], das serielle Bild [27] und die computergenerierte Flächenschnittplastik [28].



[27] Interaktive Variation eines Programms 1970, Werksfoto. Die linke und die rechte Gruppe wurden für die Werke: "Die Erfinder und die Maschine" und "Die Massen proben den Aufstand" verwendet.



[28] computergeneriertes architektonisches Objekt 1971, Styropor 365 cm hoch jetzt Neue Galerie Graz



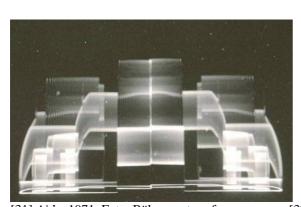
[29] Bild-Ton-Identischer Film 1970, Filmstill

Als einer der wenigen Computerkünstler, realisierte er auch große Objekte nach Computerentwürfen [30].



[30] computergeneriertes mobiles Objekt 1972, Volksschule Wien 1190, 200x260x23 cm, jetzt im MUSA Wien

Die besondere Bedeutung von Otto Beckmann in der internationalen "Frühen Computerkunst" - mit der in der Kunstgeschichte die frühen 60er Jahren bis 1979 bezeichnet werden - liegt in seinem unvergleichlichen Formen- und Ideenreichtum.







[32] Schafft den Narren fort, 1977, Druck, Bühnenentwurf

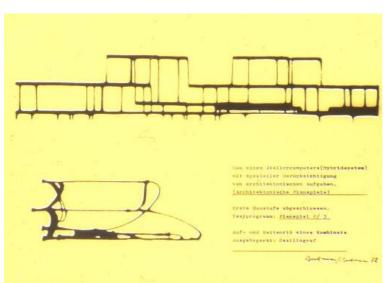
Bereits 1966 arbeitete Otto Beckmann an *Imaginären Architekturen*. Er meinte damit Visionen von architektonischen Formen, die nur künstlerischen Gesichtpunkten folgten - architektonisches Design als Skulptur. Die ersten Arbeiten auf dem Gebiet der imaginären Architektur basierten auf Plexiglasobjekten [33], später arbeitete er mit dem Computer. So entstanden fassadenartige Entwürfe [34] und dann virtuelle 3-D Objekte, die entweder in Grund- und Aufriss [35] [36] oder in perspektivischer Ansicht dargestellt wurden [37].



[33] Imaginäre Architektur, 1967, Alufolie



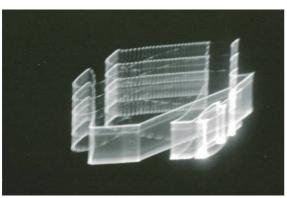
[34] Imaginäre Architektur, 1970, Computergrafik, Kunsthalle Bremen

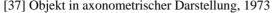


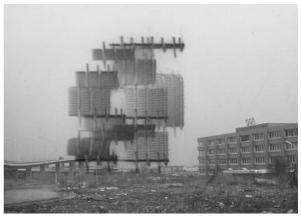
[35] architektonisches Objekt, 1972, Auf- und Seitenriss Sammlung ZKM Karlsruhe



[36] Objekt in Auf- und Grundriss 1971, Bildschirmfoto



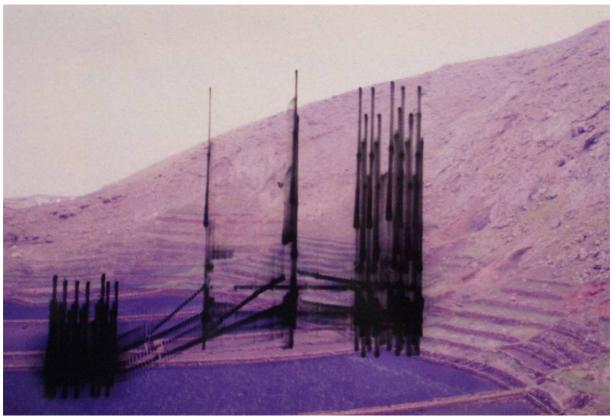




[37] Objekt in axonometrischer Darstellung, 1973 [38] headquarter, 1976, virtuelles Objekt im realen Umfeld

Seine virtuellen, architektonischen Objekte, die in eine reale Landschaft eingeblendet waren, zählen sicher zu den Höhepunkten seiner Computerkunst Periode [38] [39]. 1980 schloss Otto Beckmann seine Computerkunst Periode mit einer Serie von derartigen Arbeiten ab, die er

 $Metropolis~2080~^8$ nannte - eine Vision von künftigen Formenwelten, die auch heute noch aktuell erscheint.



[39] Wüstenstadt am Meer, 1979, imaginäre Architektur

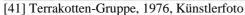
Für die schöpferische Arbeit mit dem Computer war der Zufall damals eine conditio sine qua non. Aber schon während der Computerkunstperiode suchte Otto Beckmann, über den synthetischen Automatenzufall hinaus, den natürlichen Zufall in seine Arbeiten einzubeziehen. Es entstand die Periode der Fundobjekte "objects trouvé" in verschieden Ausprägungen. Entsprechend den verwendeten Materialen kann man diese Periode in Segmente gliedern: Rindenstücke mit Borkenkäferspuren wurden 1973 für Drucke verwendet, später zu Kleinplastiken geformt und in Bronze gegossen. Schließlich wurden solche Figuren auch zu Szenen zusammengefügt [40].



[40] Triptychon: Theatrum Mundi mit Bestiarium, Sanktiarium und Purgatorium, 1976,

Eine andere Serie von Figuren entstand aus Ziegelbruchstücke, die durch die Meeresbrandung abgeschliffen waren [41]. Ein weiteres Segment waren wuchtige, eher konkrete Skulpturen, die aus eisernen Fundobjekten zusammengeschweißt waren. Ausgangsmaterial waren Kriegsrelikte oder Abfälle aus der eisenverarbeiteten Industrie [42].







[42] Eiserne Maske, 1970, Bombensplitter

Ab 1978 verwendete Otto Beckmann auch Knochen als Fundobjekte. Bemerkenswert ist, dass das Material Knochen von Künstlern eher selten verwendet wurde - wohl aber von

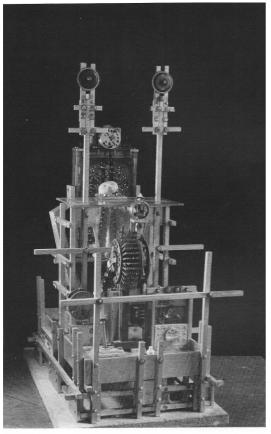
Schamanen zur Herstellung ihrer Kultobjekte. Er selbst dokumentierte diese neuerliche Hinwendung zur Magie 1979 mit der Kunstfigur des *Duralei D. Dopotopoff* <sup>9</sup> und nannte die entstehenden Arbeiten: *Neumagische Objekte des Kultismus*. Es sind Idole und fiktive Kultobjekte der Magie [43], die oft zu rätselhaften Szenen gruppiert, künstlerisch verdichtet wurden [44]. Neben Knochen fanden auch technische Versatzstücke Anwendung.





[43] Schamanisches Kultobjekt, 1978 [44] Die Jugend der Sphinx von Theben, 1986, Knochen und Metall

Eine besondere Ausprägung dieser Periode sind die *Textgenerierten Maschinen* [45], da sie eine Synthese von Algorithmus, Mystik, Mobilität und Intermedialität sind: Die Maschine in Aktion als eine dynamische Metapher des Algorithmischen, ihre dämonische Wirkung auf den Menschen und der Hinweis auf diese Situation durch ein Literaturzitat.



[45] Hochzeitmaschine, 1986, Metall, Elektronik und Knochen



[46] Rose von Wien, 1983, nach einem Gedicht von Walter Buchebner

Die Beziehung von Darstellung und Literatur hat Otto Beckmann immer wieder beschäftigt. So gab es um 1983 einen Zyklus *Text und Foto*, der von Gedichten von Walter Buchebner inspiriert war [46].

Mit dem Ausdruck *Virtuelle Ausstellung* verband Otto Beckmann die Idee, an verschieden Orten, an besonderen Kraftzentren, Werke zu schaffen und am Entstehungsort zu belassen, sodass eine örtlich verteilte, durch Kraftlinien verbundene, permanente Ausstellung entstand. Von diesen Werken sind außer Fotografien nur die Holzfiguren aus den Wiener Praterauen (*Kunst und Natur, der Geisterwald des Schamanen*) teilweise erhalten [49] [50]. Neben realen Orten [47] gab es auch imaginäre Orte - wie etwa *Urgusien*, das möglicherweise einen Bezug zu seiner Kindheit in Sibirien hatte [48].



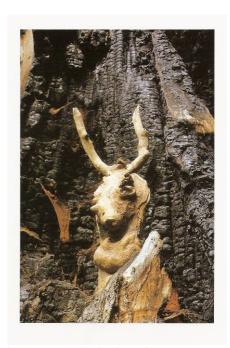
[47] Drachenfels, um 1990, auf der Insel Lanzarote



[48] Urgusisches Dorf, um 1990, Holz und Kunststoff







[50] Hirschgeist, um 1990, in der Wiener Praterau

1990 entstand ein Zyklus unter dem *Titel Handbuch des Schamanen*. In seiner letzten Schaffensperioden, die er *Recentologische Grabungen* nannte, verwendete er auch Fundobjekte aus einer Friedhofdeponie [51]. Das war bereits seine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Thema Tod [52].



[51] Psychopompos, um 1990



[52] Die ins Leer laufende Zeit der Toten, um 1995

## Bemerkungen:

Die bisher umfangreichste Beschreibung seines Werkes, mit über 500 Abbildungen, findet man im Buch "Otto Beckmann - Zwischen Mystik und Kalkül" Peter Peer, Peter Weibel (Hg.), 2008, Verlag Buchhandlung König, Köln ISBN 978-3-86560-550-4

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Zu diesem Krakauer Freundeskreis zählte der polnische Maler Tadeusz Cybulski.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Die erste Ausstellung, an der Otto Beckmann teilnahm war: "Religiöse Kunst seit 1938" im Dezember 1946 im Diözesanmuseum, Wien.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Im Internet findet man den Bericht des langjährigen Direktors Timothy Ryback: *SalzburgSeminarHistoryRyback2005.pdf.* Darin erwähnt Ryback als teilnehmenden Künstler nur Marcel Marceau.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Siehe: Wilfried Daim, "Meine Kunstabenteuer". Daim erwähnt in diesem Buch auch den Maler Ernst Fuchs als Teilnehmer in Leopoldskron. Es ist aber anzunehmen, dass der Teilnehmerkreis viel mehr österreichische Künstler umfasste.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Das Auftauchen der vitalen Farben dürfte nicht von Ungefähr zeitgleich mit dem Österreichischen Staatsvertrag (1955) erfolgt sein. Der Abzug der russischen Besatzungsmacht befreite Otto Beckmann von der Angst vor Komplikationen, die er befürchtet, weil er in der russischen Zone wohnte und früher (1908 - 1925) russischer Staatsbürger war.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Galerie Wil Fenken, Breitenbrunn 1968

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Siehe auch: Oskar Beckmann "Der Kunstcomputer a.i./70 - ein Schaffensmodell" im Katalog "ars intermedia, Werkbeiträge zur Computerkunst" der Zentralsparkasse Wien, November 1971

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Das Projekt *Metropolis 2080* wurde bei der "ars electronica" 1980 in Linz vorgestellt.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> *Duralei Dopotopoff* - frei übersetzt: "Der Einfältige Vorsintflutliche" - hat durchaus autobiografische Züge.