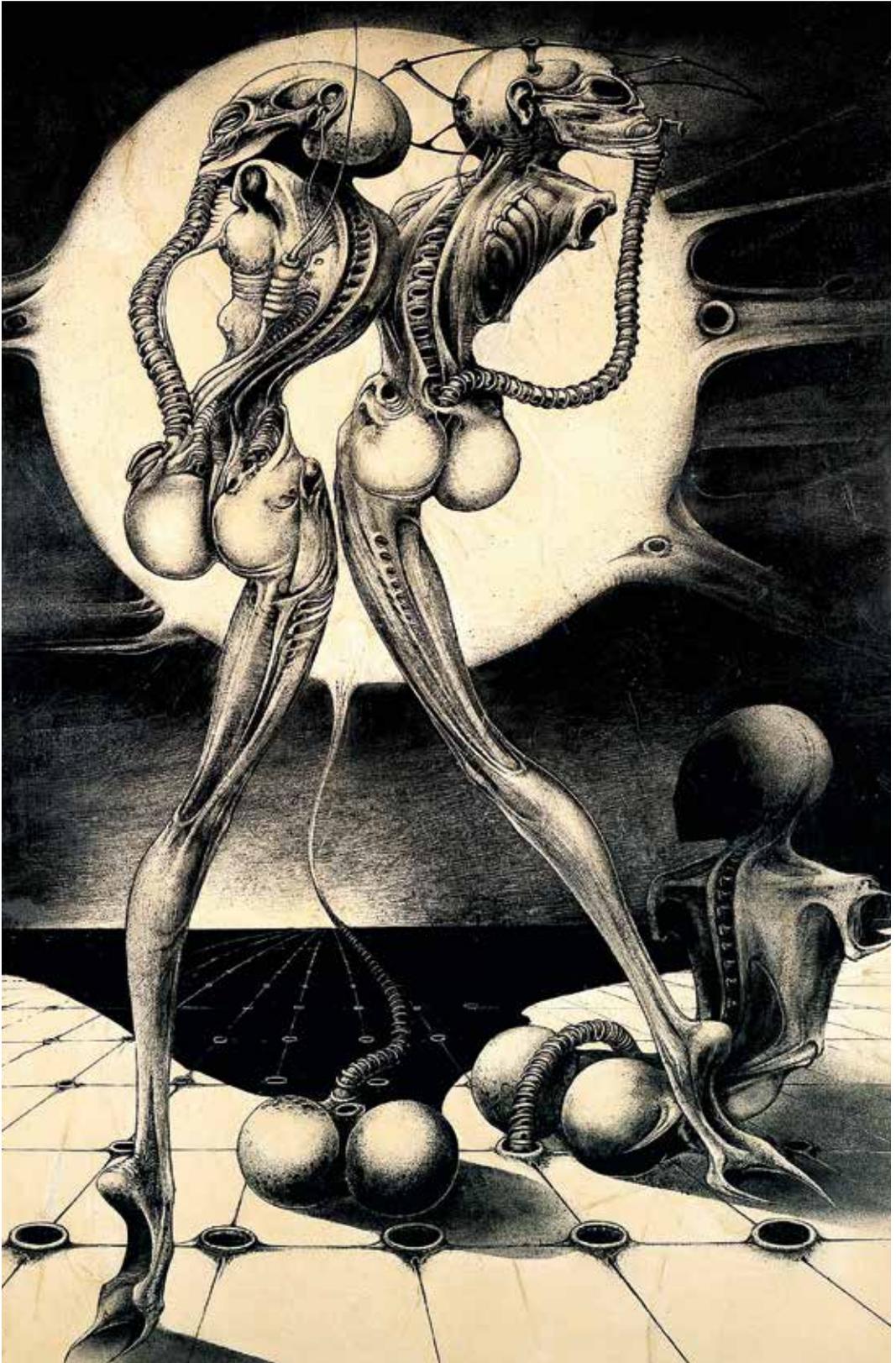






FEATURED ARTIST



HR Giger

Featured Artist Ars Electronica 2013

The Art of Biomechanics

In William Gibson's 1993 novel *Virtual Light*, a tattoo parlor in the year 2005 served as the setting for this dialog.

"Lowell ... he's got a Giger.
'Giger'?"

This painter. Like nineteenth-century or something. Real classical. Bio-mech."¹

This exchange gets across the essentials about HR Giger. He's actually a 20th-century artist, born in 1940 in Chur, Switzerland, but his roots do extend back into the art history of the 19th century. He is indeed a painter, but has made the airbrush his primary tool. He's part of the 1960s avant-garde and one of the leading innovators in the fantastic art genre. His works have already attained the status of true classics, and not only among aficionados of 1990s cyberculture. He created a "biomechanical" style all his own, an astounding vision even in light of the reality of cyborgs and biotechnology.

This scene also says a lot about the reception accorded to HR Giger, whose persona is that of an art world outsider and whose work, in the wake of his blockbuster success with *Alien*, became a pop cultural phenomenon in its own right. His rediscovery in the graphic art scene has been a more recent development, one that's also associated with museums' processes of coming to terms with popular culture within the context of, on one hand, shifting concepts of what art actually is, and, on the other hand, the emergence of a broad-based cyberculture.

Die Kunst der Biomechanik

In seinem 1993 erschienenen Roman *Virtual Light* lässt William Gibson diesen Dialog in einem Tattoo-Studio des Jahres 2005 stattfinden:

Hier ist Wesentliches über den 1940 in Chur in der Schweiz geborenen HR Giger enthalten. Er ist zwar ein Künstler des 20. Jahrhunderts, aber seine Wurzeln reichen tief in die Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts hinein. Er ist tatsächlich Maler, hat aber den Luftpinsel (Airbrush) zu seinem zentralen Werkzeug erkoren. Er gehört der Avantgarde der 1960er-Jahre an und ist ein wesentlicher Erneuerer der Phantastischen Kunst, hat aber nicht nur aus Sicht der Cyberculture der 1990er-Jahre bereits den legitimen Status eines Klassikers. Er schuf seinen eigenen, den „biomechanischen“ Stil, eine auch im Lichte von Cyborgs und Biotechnologie erstaunliche Vision.

Die Szene sagt auch viel über die Rezeption HR Gigers aus, der als Außenseiter des Systems Kunst agierte und dessen Werk seit seinem Welterfolg mit *Alien* ein Eigenleben in der Populärkultur führt. Seine Wiederentdeckung in der bildenden Kunst ist ein jüngeres Phänomen, das auch mit einer musealen Aufarbeitung von Populärkultur vor dem Hintergrund eines sich wandelnden Kunstbegriffes einerseits und dem Entstehen einer breiten Cyberculture andererseits zu tun hat.

The truth be told: the history of biomechanics begins in highly “analog” fashion; in fact, it’s nothing short of artisanal. HR Giger’s artistic career path was preceded by training as a designer, and engendering spaces, even entire worlds, would remain one of his passions. His art draws upon his childhood fears and obsessions, something characteristic of fantastic art as a whole. These coalesced in the early 1960s with humankind’s collective fears of global atomic warfare and of being victimized by technological progress. In series such as *Atomkinder* (Atomic Children, 1967-68) and *Schachtbilder* (Shafts, 1966), HR Giger configured an aesthetic of horror. The *Schachtbilder* also contain the first of many allusions he made over the years to iconic images from art history—in this case, to the prison prints (Carceri) created by Giovanni Battista Piranesi in the mid-18th century.

The mother of all traumas is that of birth itself, the event that triggers the cycle of birth, eros and death on which HR Giger has incessantly focused. In his *Gebärmaschine* (Birth Machine, 1967), a womb depicted as the chamber of a pistol, the babies awaiting their birth are arrayed like cartridges and, as befitting HR Giger’s apocalyptic visions of a perverted world, are equipped with weaponry and protective goggles. The assorted figures that inhabit HR Giger’s biomechanics anticipate cyborgs, human-machine hybrids that have gone on to widespread popularity. In HR Giger’s takes, these creatures exhibit predominantly female traits. Despite dystopian scenarios, it’s not fear they display but rather the apathy of a collective haze—similar to the structures of the Borg civilization in the *Star Trek* cosmos.

Just as the haunting image of “Birth Machine babies” became part of a collective stock of symbols of the 1960s and ‘70s, the creature in *Alien* created by HR Giger was a milestone in the science fiction genre and horror filmmaking, the absolute epitome of the fears of intruders from beyond, the ultimate dread. The work entitled *Necronom IV*

Dabei beginnt die Geschichte der Biomechanik höchst „analog“, ja, handwerklich. HR Gigers künstlerischer Laufbahn geht eine Ausbildung als Designer voraus, das Entwerfen von Räumen, ja, ganzen Welten wird eine seiner Leidenschaften bleiben. Seine Kunst schöpft – charakteristisch für Phantastische Kunst – aus den Ängsten und Obsessionen seiner Kindheit. Diese verbinden sich in den frühen 1960er-Jahren mit kollektiven Ängsten vor einem globalen Atomkrieg und der Übervorteilung des Menschen durch den technischen Fortschritt. In Serien wie *Atomkinder* (1967/68) und *Schachtbilder* (1966) prägt sich bei HR Giger eine Ästhetik des Grauens aus. In den *Schachtbildern* werden auch erste der über die Jahre zahlreichen Bezüge zur Kunstgeschichte deutlich, hier zu den Kerkerbildern (Carceri) des Giovanni Battista Piranesi aus der Mitte des 18. Jahrhunderts.

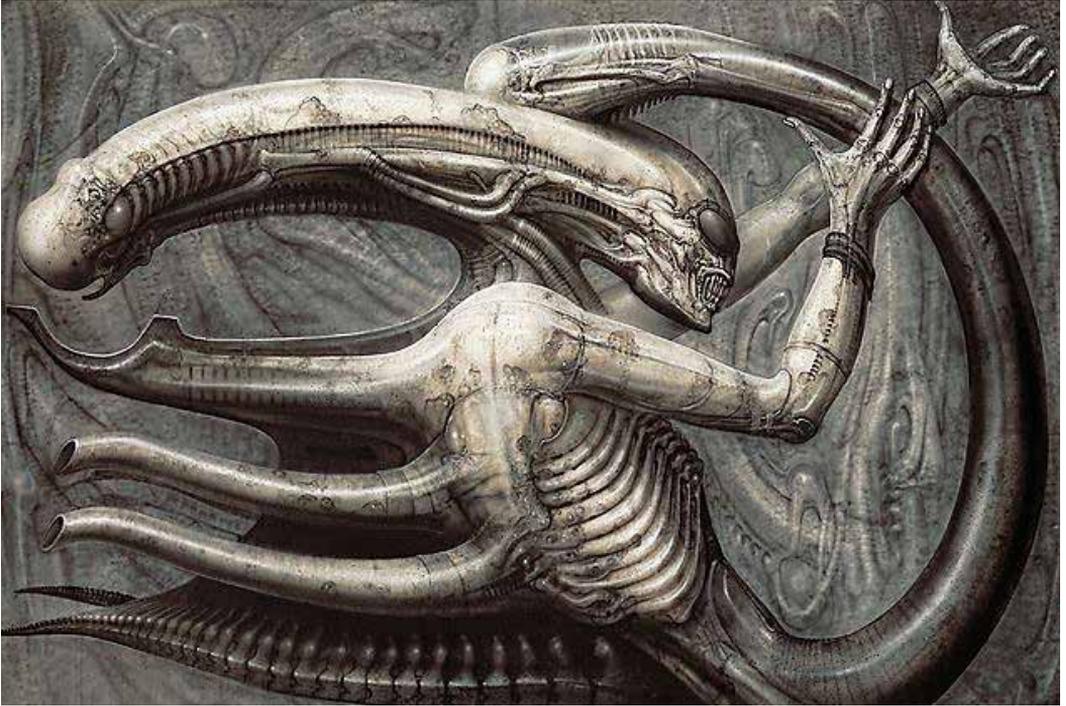
Am Anfang aller Traumata steht das Geburtstrauma, Teil eines HR Giger unablässig beschäftigenden Kreislaufes von Geburt, Eros und Tod. Die in der als Pistole ausgestalteten *Gebärmaschine* (1967) ihre Geburt erwartenden Babys sind – entsprechend HR Gigers apokalyptischen Visionen einer zerstörten Welt, die auf sie wartet – mit Schutzbrillen gerüstet und bewaffnet. Der Figurenreigen in HR Gigers Biomechanik nimmt den später populären Typus des „Cyborg“ als Mischwesen aus Mensch und Maschine vorweg. Bei HR Giger tragen die Wesen zumeist weibliche Züge, sie zeigen trotz dystopischem Szenario keine Angst, sondern die Teilnahmslosigkeit eines kollektiven Dämmerzustandes – ähnlich den Strukturen der Borg-Zivilisation aus dem *Star Trek*-Kosmos.

So wie das Sujet der *Birth Machine* Babys Teil eines kollektiven Symbolvorrates der 1960er- und 1970er-Jahre wurde, so markierte die von HR Giger geschaffene Kreatur des Alien einen Meilenstein im Genre des Science-Fiction- und des Horrorfilms – die Verkörperung aller Ängste vor dem von Außen eindringenden, ultimativen Grauen. Das Bild *Necronom IV* (1976) veranlasste den Regisseur Ridley Scott dazu, HR Giger mit der Schaffung der Gestalt des Aliens zu betrauen. HR Giger brachte dies 1980 einen Oscar und





Mutanten, 2. Zustand, 1967/1975, Tusche auf Transcop-Papier, auf Holz, 105 x 127 cm



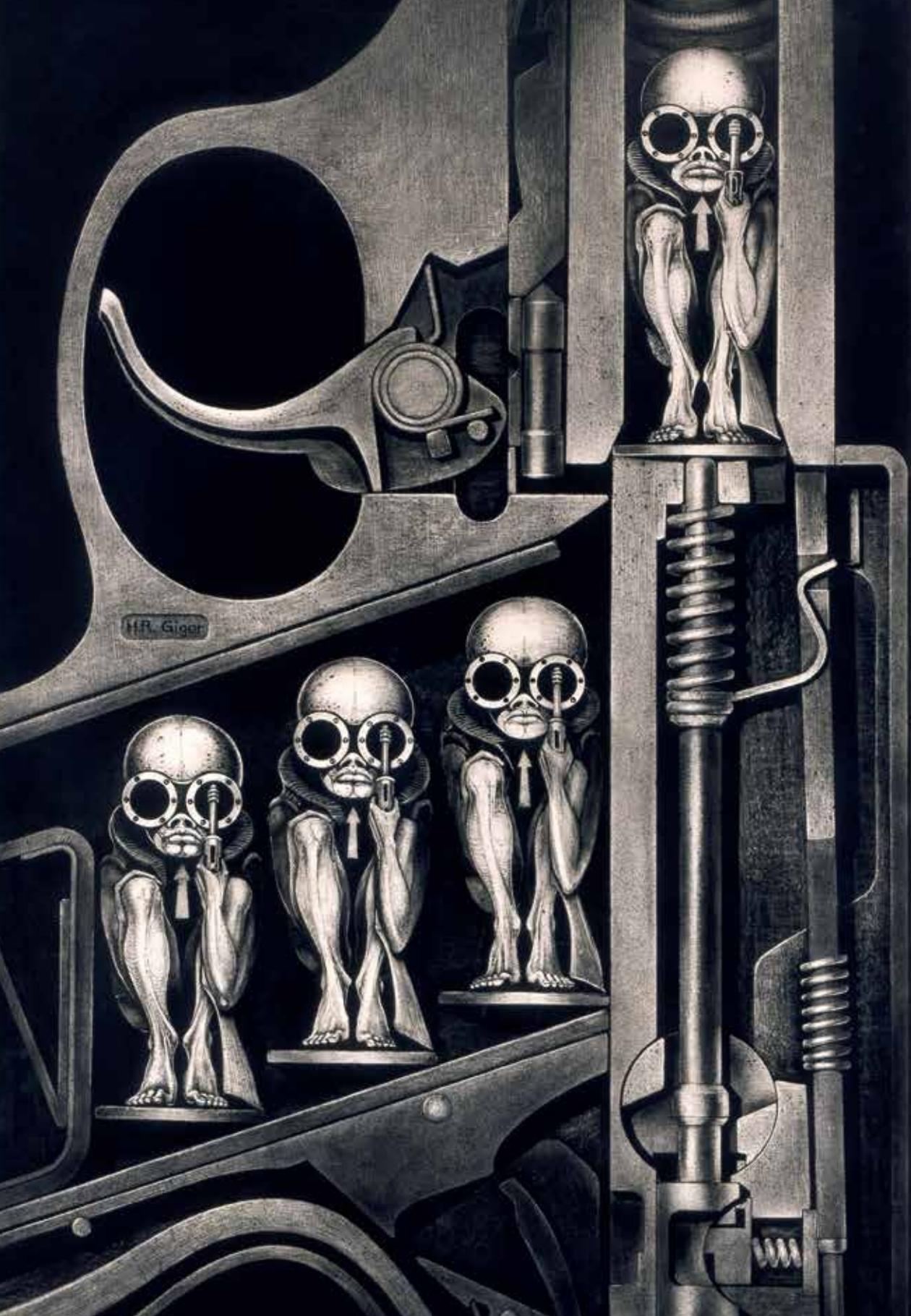
© HR Giger, 2013

Necronom IV, 1976, Acryl auf Papier auf Holz, 100 x 150 cm



© HR Giger, 2013

HR Giger at Work, 1978; Foto: Mia Bonzanigo



H.R. Giger

(1976) convinced director Ridley Scott to commission HR Giger to design the alien creature, which earned HR Giger an Oscar in 1980 and garnered worldwide fame for his aesthetic. Whereas the models and mockups for *Alien* were real analog objects handcrafted of wood and polyester, *Prometheus* (2012), the film Ridley Scott made more than 30 years later, took HR Giger's alien world to a whole new level. Not only had the special effects long since gone digital, the creation theme of the Prometheus myth and the flashy burst of the double helix also endowed HR Giger's visual vocabulary with new levels of meaning—a belated, monumental homage to HR Giger's artistry enunciated in the stylistic language of the cinema.

HR Giger and Ars Electronica are not only connected by a cultural "kinship"; they also share a key point on the timeline. Just as HR Giger's oeuvre is divided into periods before and after *Alien*, the history of media art and cyberculture is also marked by a watershed: the time prior to the founding of Ars Electronica, and what came next. These key events occurred in the same year: 1979.

So, the 2013 Ars Electronica Festival provides in numerous respects just the right situation for HR Giger, fantastic painter, visionary father of early cyborgs, architect of spaces populated by embodiments of our collective terror, and creator of worlds that bespeak our internal abysses in *TOTAL RECALL*—the Ars Electronica Center's Deep Space and the dark underground level at the LENTOS Museum of Art.

1 William Gibson, *Virtual Light*, Toronto, 1993, p. 241

weltweite Verbreitung seiner Ästhetik ein. Waren die Vorlagen und die Modelle bei *Alien* noch echte, analoge Handarbeit aus Holz und Polyester, so brachte Ridley Scott mehr als 30 Jahre später mit seinem Film *Prometheus – Dunkle Zeichen* (2012) die Alien-Welt des HR Giger auf eine neue Ebene: Nicht nur die Special Effects waren längst digital geworden, auch die Bildsprache HR Gigers erhielt über das Schöpfungsthema des Prometheus-Mythos und das aufblitzende Bild der Doppelhelix neu aufgespannte Bedeutungsebenen: eine späte, monumentale Hommage an HR Gigers Kunst mit den Stilmitteln des Kinos.

HR Giger und Ars Electronica verbindet nicht nur eine kulturelle „Verwandtschaft“, sie teilen sich auch ein magisches Datum: So wie im Werk von HR Giger die Zeit vor und nach *Alien* unterschieden wird, so darf in der Geschichte der Medienkunst und der Cyberculture in eine Zeit vor und nach der Gründung der Ars Electronica eingeteilt werden. Das Jahr ist in beiden Fällen dasselbe – 1979.

So ist der phantastische Maler HR Giger, der visionäre Vater früherer Cyborgs, der Architekt von Räumen, bevölkert von Kreaturen unseres kollektiven Grauens und der Schöpfer von Welten unserer inneren Abgründe im *TOTAL RECALL* der Ars Electronica des Jahres 2013 in mehrfacher Weise am richtigen Ort angekommen: im Deep Space des Ars Electronica Center und im dunklen Tiefgeschoß des LENTOS Kunstmuseums.

Text: Andreas J. Hirsch

1 William Gibson, *Virtual Light*, Toronto, 1993, S. 241