

# VIRTUELLER SURREALISMUS



Sicherlich prägen, zu einem nicht unerheblichen Anteil, Werkzeuge und Technologien Richtung, Ausdruck, sowie Formensprache in der Kunst.

Neue Erkenntnisse, Verfahren und Sichtweisen, die zu einer Abkehr von Konventionen und Stilen führen, üben seit der Höhlenmalerei ihren Einfluss auf unsere ästhetischen Ansprüche aus. - Systematisierung und Erforschung von Perspektive, Beleuchtung oder Farbwahrnehmung haben über Jahrhunderte bewirkt, Techniken zu entwickeln, den Realismus in der Darstellung zu perfektionieren; die Erfindung der Fotografie hat ihn wiederum zum obsoleten Teilaspekt künstlerischer Ziele werden lassen...

Die Impressionisten wandten sich von der akademischen Akribie ab, die Künstler des Fotorealismus' atomisierten ihre Portraits bereits wieder bis auf sichtbare Poren der Haut, Unschärfen oder fotografisches Korn.

## NUN AUCH NOCH COMPUTER

Die Technologien, die unseren gegenwärtigen Alltag nachhaltig prägen, gehen von Film, Computer und ähnlichen

Medien aus. Selbstverständlich wirkt sich das auf unsere Sicht- und „Sehweisen“ aus und ändert unsere Erwartungen, die wir an Bilder, deren Wahrnehmung oder die Aufgabe von Kunst im Allgemeinen stellen.

Den vorläufigen technologischen Höhepunkt nimmt in diesem Bereich das Thema „Virtuelle Realität“ (VR) ein.

Der Rechner übernimmt dabei zwar die Umsetzung der szenischen Konstruktion mit der größtmöglichen physiologischen Stimmigkeit - sind die Eigenschaften der Lichtquelle einmal definiert, bedarf es keines weiteren Gedanken über Spiegelung, Schlaglichter oder -Schatten mehr; hier wird das Abstraktionsvermögen des Gestaltenden entlastet - die Voraussetzung, die die Maschine uns jedoch abverlangt, ist die Verlagerung von Abstraktion und Imagination auf andere Ebenen und Problemstellungen.



## DES KAISERS NEUE KLEIDER?

Worin besteht denn die Kunst - wenn die Maschine das alles schon von allein macht?

1. Eine Szene muss dreidimensional konstruiert werden. Hier unterscheidet sich das virtuelle Abbildungsverfahren erheblich vom direkten Farbauftrag. Eine Tomate wird nicht über die Fläche entwickelt, sondern kann, zur Abbildung ihres Körpers, nur per „Drahtgittermodell“ in ihrer räumlichen Ausdehnung definiert werden.

Im Gegensatz zur Malerei wird Redundanz erforderlich, da auf die Gestaltung abgekehrter oder verdeckter Ansichten

nicht verzichtet werden kann. Diese „reservierte Information“ birgt jedoch auch die Möglichkeit, stets sämtliche Ansichten des Bildes parat zu haben und bei Variation des Blickwinkels oder der Beleuchtungsverhältnisse erneut ein anderes, stimmiges Bild (bis zur Animation der Szene) errechnen lassen zu können.

2. Die Farbe der Tomate wird nicht aus der Mischung mit anderen Farben zum grundlegenden Rot erreicht, um die Form zu schattieren oder zu beleuchten und um die Beschaffenheit ihrer Oberfläche zu definieren. Bei ihrer farblichen Beschreibung im virtuellen Gestaltungsverfahren muss dem „Rot“ mit auf den Weg gegeben werden, wie es sich zu verhalten hat, wenn es beleuchtet wird, auf welche Weise es mit Schatten umgeht, ob es eine glatte oder poröse Oberfläche abbildet, wie stark es spiegelt oder von Licht durchdrungen werden kann. Selbstverständlich ist für die Tomatenoberfläche auch zu definieren, mit welcher Maserung oder Struktur eine grüne Stelle der Oberfläche errechnet werden soll - ein fauliger Abdruck erfordert wiederum einen dreidimensionalen Ausschnitt aus der Grundform des Tomatenkörpers.

3. Im Gegensatz zur Spontaneität des Farbauftrages in der Malerei repräsentiert der „Rendering-Prozess“ (das zeilenweise Umwandeln der Konstruktion bis zum aussagefähigen Bild mit erkennbaren Farben, Formen und Strukturen nach diversen Durchgängen) ähnlich zögerlich wie die Aussaat unterschiedlicher Knollen und Zwiebeln, wenn es darum geht, einen Eindruck der späteren Farbzusammenstellung der blühenden Pflanzen zu vermitteln...

Da mögen künftige Entwicklungen der Prozessorgeschwindigkeiten Erleichterung bringen, jedoch wird die Verkürzung der Wartezeit zur Annäherung des Rechenauftrages an das finale Resultat nichts am Prozedere: „zunächst konstruieren, dann errechnen lassen“



ändern - und darin besteht die erhebliche Unterbrechung des Schaffensprozesses und die Langwierigkeit von Justagen und Korrekturen.

## WORIN LIEGT DER „KICK“?

Das Faszinosum der virtuellen Realität steckt weniger in ihrem buchhalterischen, beschaulichen Arbeitsfluss, der sich so allmählich zum fertigen, „fotografischen“ und oft als steril empfundenen Ergebnis hangelt...

Die initiale Begeisterung besteht zweifellos im Erlebnis, dass sich bereits mit dem Angebot der Grundformen eines jeden 3D-Programms effizient arbeiten lässt.



Beispielsweise lässt sich das Sujet „schwebendes UFO über der Landschaft eines fremdartigen, verlassenen Planeten“ mit drei Handgriffen in ca. zwei Minuten Konstruktionsarbeit realisieren und erzielt beeindruckenden Erfolg:

Vergleichbar mit Legenden und Mythen, die sich um die Themen „gute Geister“ oder „Heinzelmännchen“ ranken, lässt man den Rechner über Nacht die Arbeit am Bild

verrichten - und stellt am nächsten Morgen fest, dass das Resultat tatsächlich verblüffend nach dem Foto eines Radiergummis aussieht, das mysteriös über einer desolaten Landschaft dahinschwebt!

Selbstverständlich liegt in der Verführung, aus lauter Enthusiasmus über Wirkung und Effekt der „einfachen Kochrezepte“ auch die Gefahr, nicht sehr weit über das Stadium „Radiergummi über Landschaft“ hinauszugehen.

Was mich an VR fasziniert ist die Aufgabe, einen Realismus, der über die Malerei hinausreicht, dafür einzusetzen, eine malerische Wirkung zu erzielen.

Oder: in einer weitgehend definierten Atmosphäre bzw. Umgebung einen Gegenstand zum Mittelpunkt zu erheben, der in keiner Weise Aufschluss über eigene Form, Ausmaße, Materialeigenschaften, geschweige denn sei-

nen Sinn und Zweck zu geben vermag, obwohl man glaubt, ihn beinahe anfassen zu können.

Aber auch: mit einem Präzisionswerkzeug Unschärfen zu erzeugen.

Ich habe mir daher die Reminiszenz an Surrealismus und phantastische Malerei zum Thema gemacht:

In dem Moment, ich dem ich über die Mittel verfüge, Realität zu konstruieren, besteht der größte Reiz darin, sie zur Darstellung des Unwirklichen einzusetzen.

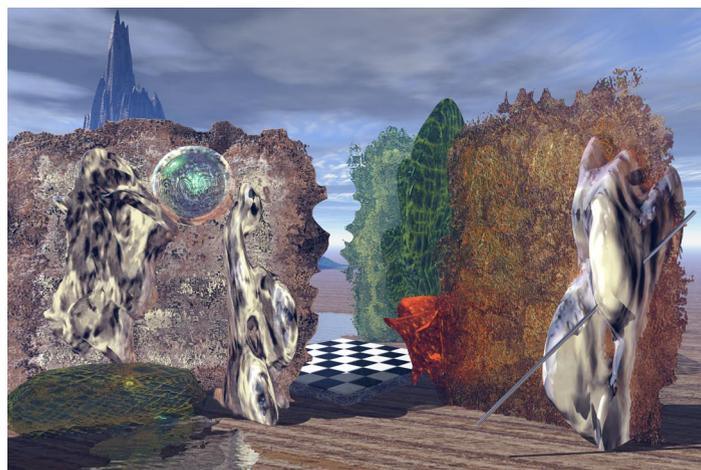
Dieses technische Privileg, das in der Malerei großen Virtuosen vorbehalten ist, hat - über die Zeit - vielfache Indizien hinterlassen, dass Künstler zwischen Bosch und Giger dieser Herausforderung nie so recht zu widerstehen vermochten.

Sollte es mir gelungen sein, Sie für meine Faszination an der virtuellen Realität zu interessieren, lade ich Sie ein, sich **Artwork-Store.de** im Internet genauer anzuschauen. Dort habe ich mich neben dem Surrealismus-Thema auch den Fraktalen gewidmet.

Zu einigen der Bilder können Sie sich Kommentare ansehen und als Download stehen ein PDF-Dokument zum Konzept zur Serie „virtueller Surrealismus“ sowie der Katalog meiner Arbeiten bereit.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Stöbern

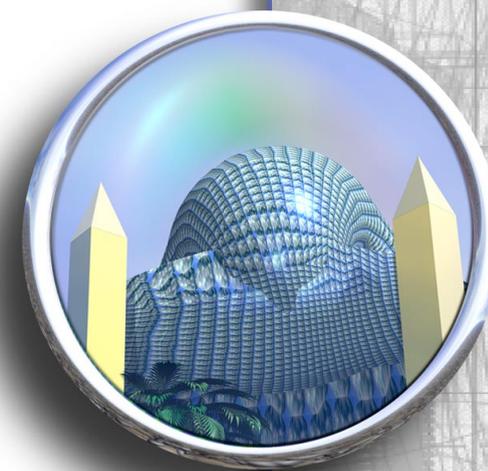
*Hubertus Luoss*



WWW.ARTWORK-STORE.DE  
HUBERTUS@ARTWORK-STORE.DE



# ARTWORK STORE



## VIRTUELLER SURREALISMUS

WWW.ARTWORK-STORE.DE · HUBERTUS@ARTWORK-STORE.DE