



THE ART OF VIRTUAL SURREALISM

WWW.HUBERTUS-MAASS.DE

Hubertus Maass

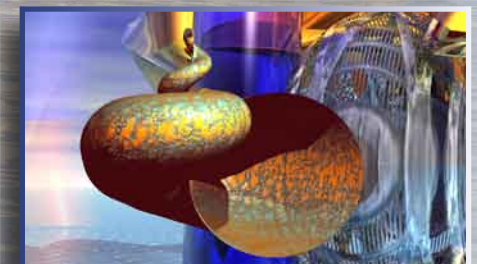
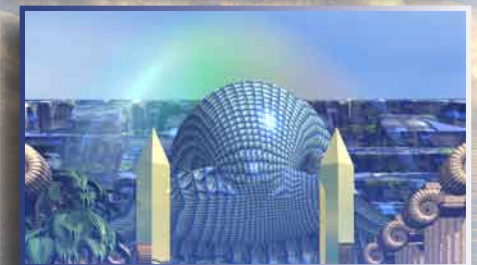
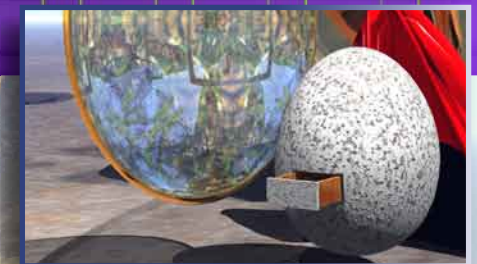
# KONZEPT

## PHANTASTISCHER REALISMUS/SURREALISMUS MIT DEN MITTELN DER „VIRTUAL REALITY“

Der Zusammenhang der Bilder dieser Serie ist in erster Linie ein technischer: sie wurden mit dem Werkzeug Computer erzeugt.

In zweiter Linie befinden sie sich in einem stilistischen Zusammenhang, der oft landläufig mit dem Titel „Surrealismus“ bezeichnet wird, jedoch im weitergefassten Sinne „phantastischen Realismus“ meint und daher seine Anlehnungen und Vorbilder nicht ausschließlich aus einer post-dadaistischen Periode bezieht, sondern durchaus zeitgenössische oder weiter zurückliegende phantastische Kunst einschließt.

Für meine Anlehnung an die Vorbilder in der Malerei habe ich die Form der Hommage gewählt, einer respektvollen Huldigung an die Bildsprache der Meister, die ich als stilistisches Muster oder als eine Art Stimmungsadaption zugrunde gelegt habe.



## PRÊT-À-PORTER FÜR DIE BRAUT CHRISTI - HOMMAGE À GIORGIO DE CHIRICO

Die säumende Architektur in de Chiricos Bildern dient der Errichtung einer Kulisse, in der die Haupt-Figuren oder -Gegenstände präsentiert werden.

Die Nähe zur Theaterszenerie wird bei de Chirico oft durch den bühnenhaften Bretteruntergrund unterstützt.

In meinem Bild habe ich die Bühne zum Laufsteg für eine Figur gemacht, die nach de Chiricos Art, ähnlich einer Gliederpuppe, in Segmenten gestaltet ist. Ich habe die in anderen Sprachen dafür benutzte Bezeichnung „Model“ dabei ganz wörtlich genommen.

Aus diversen abstrakten Formen zusammengesetzt, habe ich der Vorstellung nachgeholfen, dass es sich bei der Figur um eine Nonne handelt. Das Gewand in leuchtendem Rot (mit einer Art Pelzbesatz) münzt die Szene entsprechend zur Modenschau auf dem Laufsteg um, wobei sich der „Bauch“ der Figur ähnlich wie bei der Silhouette einer Schwangeren wölbt.

Das Ganze wird von der Form des Kreuzes „überschattet“, das unsichtbar außerhalb der Szene steht und lediglich dazu dient, diesen Schatten zu werfen.



## BLICK IN DEN GARTEN DES LEBENS - HOMMAGE À MAX ERNST

Das entscheidende Klischee beim Werk Max Ernsts ist die Frottage – das von ihm adaptierte und auf die bekannte Weise entwickelte technische Stilmittel.

Im Gegensatz zu seinem eigenen Vorgehen, die Phantasie auf die (durch den Zufall des Verfahrens) entstandene Projektionsfläche anzuwenden - wie man Gesichter oder Formen in einer Wolkenformation oder Materialstruktur entdecken kann und sie dann malerisch abbildet, hervorhebt oder in die interpretierte Richtung umgestaltet – habe ich daher die Frottage-Elemente als Kulissen oder Stellwände in Szene gesetzt und mit ihnen eine Art Garten gestaltet.

Durch die Gegebenheiten der VR begünstigt, verschiedene Objekte miteinander zu verschmelzen, indem sie einander räumlich überlappen,



habe ich Objekte aus der Frottagefläche erwachsen lassen, statt sie „malerisch“ aus der Struktur herauszuarbeiten.

## DIE AUFERSTEHUNG DER GRABBEIGABEN - HOMMAGE À SALVADOR DALI

Die bei Dali aufgegriffenen Klischees beziehen sich auf das Spiel mit Form und Stofflichkeit: weiche Objekte wie Wolken verhalten sich in der Szenerie wie massive Gegenstände, die organische Form des Eis wird mit der obligatorischen Schublade zum artifiziiellen Gebilde, eine zerfliessende Form wird mit der oft zitierten Krücke gestützt, verhält sich jedoch von ihren optischen Materialeigenschaften wie massives Metall.

Der Titel bezieht sich auf archäologische Fundstellen, bei denen (wahrscheinlich durch Umbettung, um Grabraub zuvorzukommen) die beigegebenen Gegenstände als wild zusammengewürfeltes Sammelsurium (ähnlich einer Rumpelkammer) zutage befördert wurden.

Die Kostbarkeit der Gegenstände und die Erhabenheit des geehrten Toten stehen dabei in absurdem Kontrast zu dem Eindruck, den der Betrachter von einer Szene bekommt, deren Anblick nie für ihn bestimmt gewesen wäre.

## CRASH LANDING - HOMMAGE À H. R. GIGER

Hans Ruedi Giger zählt chronologisch zwar nicht zu den phantastischen Malern des Surrealismus, erfüllt jedoch die Rahmenbedingungen meiner Zielsetzung perfekt.

In seinem künstlerischen Ausdruck strebt er zwar mit seiner Airbrush-Technik einen größtmöglichen Realismus in seinen Szenarien an, bewegt sich jedoch ausschließlich in einer diffusen Materialhaftigkeit, die letztendlich keinen Aufschluß darüber zuläßt, ob die Szene „in Stein gemeißelt“ oder aus verrottendem Metall konstruiert ist, oder aus einem feuchtglänzenden, organischen Material besteht. Das Sujet ist die immerwiederkehrende Verbindung organischer und maschineller Komponenten (er selbst bezeichnet sie als „Bio-Mechanoid“) zu einem Ensemble eingebetteter anatomischer Teile oder kompletter Organismen in einen maschinellen oder architektonischen Zusammenhang.



In Gigers Werk werden die Figuren zumeist aus einer symmetrischen Perspektive abgebildet, bei der die frontale Ansicht den Blick auf die in den Umgrund eingebetteten Figuren (ähnlich der erstrebten Zweidimensionalität des Jugendstils) lenkt.

Ich habe mich bei der Hommage zwar Gigers Sujets bedient (Knochen Gestängen, Rohren, Spangen etc.), habe mich der Szenerie jedoch von der für Giger untypischen Ansicht „wie steht die Angelegenheit im Raum?“ angenähert.

Ich bemühe mich also durch Blickwinkel und Asymmetrie der gigeresken Formensprache Sinn in der Räumlichkeit einer durchkonstruierten Szene mit den Mitteln der VR zu geben und wirke der strengen Ordnung in Gigers Kompositionsprinzipien durch Chaos entgegen. Mein Ensemble ist kein Altar oder Portal im gigerschen Sinne sondern der Blick vom Kulissenrand aus, der gewissermaßen die „Präsentationsansicht“ ignoriert.

## DIE LETZTE RUHE DER ATTRAKTIONEN – HOMMAGE À ARNOLD BÖCKLIN

Mein Beitrag zum Abschied vom Spacepark, Bremen.

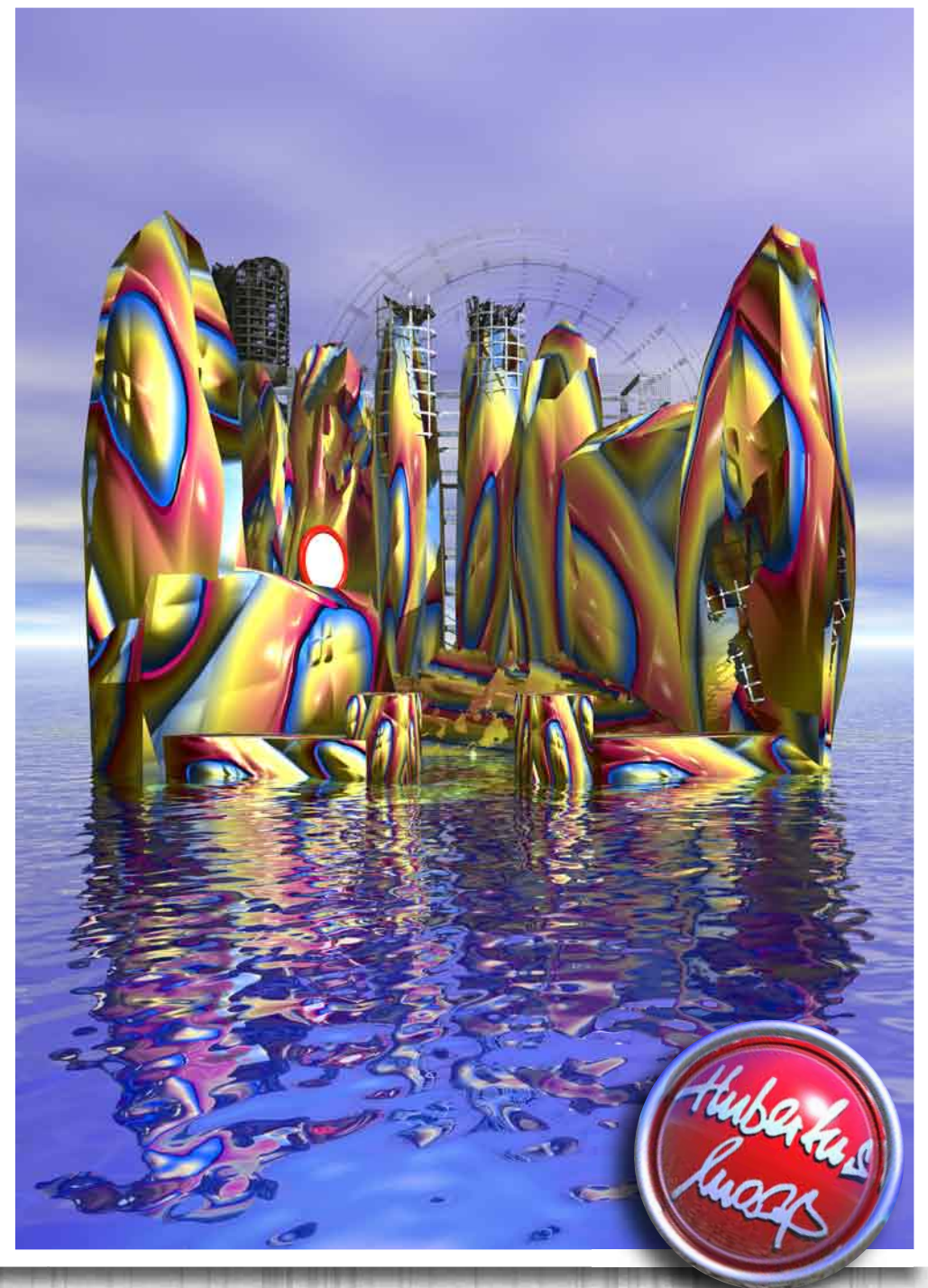
Die Szenerie ist dem Aufbau der Toteninsel nachgestellt: die säumenden beiden großen Objekte (Felsen im Original) bilden den Rahmen für den Mikrokosmos der Insel.

Ich habe auf die Übersetzung des Objektes, das bei Böcklin auf die Insel zusteuert (Boot, Fährmann, Sarg) verzichtet und lediglich die Einfahrt oder das Tor mit meinen „Bauteilen“ und Materialien aufgegriffen.

Große, bunte, etwas ausgebleichte, zerfallende Pappmachée- oder Plastikteile sind das Material dieser Kulissenlandschaft. Zum Teil geben sie bereits den Blick auf ihr Skelett frei. Im Hintergrund verbindet der Bogen eines Riesenrads in Form eines weiteren Metallskeletts die „Felsen“-Elemente.

Im Zentrum wird eine Reklametafel mit rotem Rand zum Symbol des Verkehrszeichens „Durchfahrt verboten“.

Arnold Böcklin fällt selbstverständlich chronologisch sowie stilistisch aus dem Zusammenhang mit surrealistischen Malern, ist jedoch in seinem Werk durchaus als Maler eines phantastischen Realismus´ zu betrachten.



## BRUNNEN VOR DEM TOR (THE GATE) – DIAGONALEN IN EINER ARKADISCHEN LANDSCHAFT

Hier benutze ich Materialeigenschaften und Stofflichkeit, um mich in dem Thema zu bewegen, das in der Kunst oft als „arkadische Landschaft“ (freundliche, heitere) bezeichnet wird.

Abgesehen von der Präsentation unterschiedlicher und kontrastierender Materialien ist meine persönliche Pointe dieser Szene eine kompositorische: die durch den Mittelpunkt verlaufenden, gekreuzten Diagonalen, die durch die Perspektive der Säulengänge entstehen, werden von den Kanten der Pyramidenform im Hintergrund gesäumt, die wiederum den Verlauf der kompositorisch entstehenden inneren Schrägen nach außen, in den Raum außerhalb des Bildausschnitts spiegeln (ein „X“ vor einem „A“).

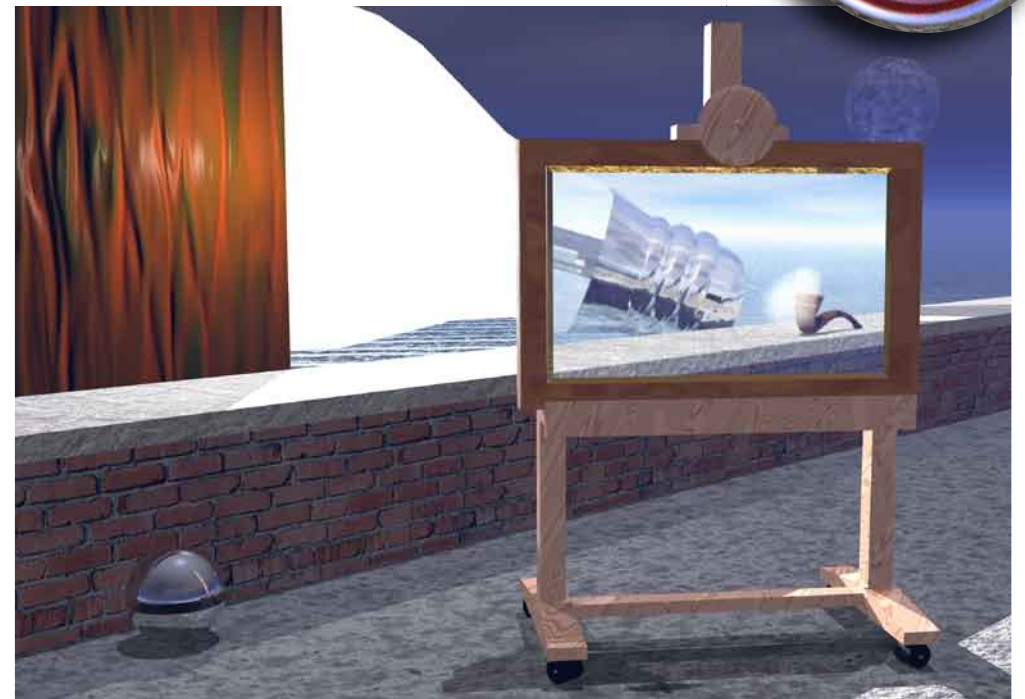
## POTPOURRI DER POINTEN – HOMMAGE À RENÉ MAGRITTE

Für mich ist das Charakteristische im Werk Magrittes eine Art Pointe oder Clou, die (der) sich in bestechender Einfachheit dadurch ergibt, dass ein einziges, zumeist alltägliches Objekt, das entweder durch eine (ebenso vertraute, jedoch in anderem Zusammenhang stehende) Oberfläche verfremdet oder in einen Zusammenhang gestellt wird, in den es nicht gehört, ein Prinzip, einen Gedanken oder einen Wahrnehmungsstandpunkt darlegt.

Das geschieht durch Magrittes Bilder vorwiegend ohne Worte, sondern wird durch eine einzige Aussage, einen Bildinhalt im Denken des Betrachters in Gang gesetzt.

Es ist eine Art detektivischer Appell, der dem Betrachter Magrittes philosophisches Theorem oder Paradoxon anbietet.

Ich habe mich, abgesehen von der klischeehaften Verwendung seiner persönlichen Insignien (Glöckchen, Pfeife, Vorhang, Mond etc.), bemüht, drei seiner Hauptthemen gemeinsam zu destillieren: Tag und Nacht, Innen und Außen sowie die Fortsetzung oder Weiterführung der Realität durch das Bild.



## DIE EINLADUNG – HOMMAGE À YVES TANGUY

Magritte schrieb einmal „...es ist augenscheinlich, dass Tanguy darin erstarbt ist, das selbe Bild immer wieder zu malen...“.

So bietet eine Anlehnung an Tanguys schwebende, fast horizontlose submarine Szenarien oder Landschaften auch lediglich eine strikte Lösung, mich seiner persönlichen Thematik zu nähern: seine Formensprache auf meinen „eigenen Punkt“ zu bringen.

Meine Vorstellung war: dadurch, dass Tanguy in seinen Bildern stets in die Weite - und damit letztendlich auf eine immerwiederkehrende Leere führt, habe ich an das Ende dieses Parcours der Tanguy-Objekte ein solches gesetzt, bei dem der Weg beendet ist. Die tanguysche „Einladung“ auf den Weg in die Unendlichkeit wird in meiner Version auf ein Objekt gelenkt, das im Weg steht - oder bei dem der Weg endet.

Zum Beweis meiner freundlichen Absichten dabei grüßt die Figur zur Rechten den Blick des Betrachters, der sich auf den Weg begibt.

### (GEORGE W.) CROSSING THE DELAWARE

Diese Szene findet keine Entsprechung bei surrealistischen oder phantastischen Vorbildern. Das historische Gemälde Emanuel Gottlieb Leutzes stand auch nur in so weit Pate, als dass einzelne Elemente sich, durch den Titel in Zusammenhang gebracht, interpretieren lassen: es gibt eine Art Kahn oder Nachen, der sich im Wasser befindet. In der Mitte ragt eine Figur heraus, im Heck gibt eine Art gestreiftes Stück Stoff Raum zur Interpretation, ob es ein Segel oder eine Flagge assoziieren lassen soll. Die Realität des „Innen“ und „Außen“ ist verkehrt: Der Nebel steigt nicht vom Wasser auf, sondern entsteht im Boot; die äußere Atmosphäre ist, im Gegensatz dazu, ungetrübt und klar. Das Boot verfügt über die Attribute eines Anlegers und lässt in Form und Material auf keinerlei Schwimmtauglichkeit schließen. Distanz und Nähe verlaufen absurd, da die fließenden, vegetativen Formen, die auf der Höhe des Bootes entspringen, gleichzeitig das kugelförmige Gebilde umspannen, das das Boot offenbar bereits passiert und in der Ferne hinter sich gelassen hat.

Im Zusammenhang mit einem historischen oder heroischen Statement heißt die Formel: die Zeit ist eine andere, der Fluss ist ein anderer, George W. ist ein anderer – letztendlich ist die Realität eine andere, eine verkehrte.



## DER GEIST DER BOA – HOMMAGE À PIÈRRE ROY

Der Titel geht zurück auf Pièrre Roys Bild „Danger on the stairs“, auf dem sich eine Boa in einem Treppenhaus die Stufen herab schlängelt.

Im vordergründigen Zusammenhang des Sujets geht es um die Anlehnung an Roys typische, minutiöse Arrangements, die mit größtmöglicher Akribie und detailliertem Realismus zu einer Art Setzkasten arrangiert erscheinen.

Kompositorisch ergibt sich durch die Position der arrangierten Gegenstände eine Schlangenlinie zur linken Seite des Bildes (vom Fuß des Glases über Tiffanydose, Muschel, Licht, Apfel und Flasche, die sich in Form der Wolke zum „Kopfteil“ hin aufrichtet).

Der „Geist“ dieser imaginären Schlange bewegt sich in die Tiefe des Raumes.

Die zentralperspektivischen Fluchten der Kanten der rechten Wand bilden zusammen mit den Gegenständen der rechten Seite ein Dreieck, dessen Spitze (wie ein Pfeil) nach links, also auf die Gegenstände weist, die in Form der Schlange angeordnet sind.

## SO WIE DIE DINGE LIEGEN... – MARINES STILLEBEN

Ein rein dekoratives Stilleben, bei dem die verschiedenen Materialien aufeinander einwirken (Schatten werfen, sich spiegeln, etc.).

Hier sollen lediglich Formen und Farben wirken.

Die verrostete Muschel soll nicht explizit die Vergänglichkeit symbolisieren – kann sie aber... sofern damit irgendetwas gewonnen ist.



## TECHNIK, ZIELSETZUNG, WEITERE INFORMATIONEN

Die Bilder wurden mit verschiedenen Computerprogrammen erstellt (Rendering, Modelling, Pixelbearbeitung), wobei das entscheidende Merkmal VR (Virtual Reality) ist.

Die auf dem Verfahren des „Rendering“ basierende Gestaltung berechnet die Licht- und Farb-Verhältnisse für eine dreidimensional konstruierte Szenerie und visualisiert so den gewünschten Bildausschnitt, in dem Objekte und Umgebung interagieren (Schatten werfen, sich ineinander spiegeln, durchscheinen etc.). Quasi: die errechnete Realität.

Dieser Einsatz des Rechners auf VR-Basis unterscheidet sich in diesem Sinne von dem, was landläufig als „Computerkunst“ bezeichnet wird und was sich in der Regel auf abstrakte Inhalte bezieht und auf dem direkten „rechnerischen“ Einsatz des Computers mit Formeln, Zufall und Fraktalen zur Gestaltung eines zweidimensionalen Bildes basiert.

Der Rechner übernimmt auf diese Weise einen gestalterischen Anteil am Endprodukt durch die Übersetzung abstrakter Parameter in konkrete Farben und Formen.

Die, im Gegensatz dazu, in VR erzielten Ergebnisse machen folglich in der Hauptsache Sinn, wenn als Ziel ein möglichst hoher Realismus in der Darstellung angestrebt wird.

Das schlägt sich in der Berechnung der realen Schattierungen, Spiegelungen, Transparenzen etc. nieder. Es entsteht eine Darstellung, die in allen Konsequenzen (bis hin zu wahrnehmungsphysiologischen Details wie Unschärfen, Luftperspektive Kamerawinkeln etc.) einen fotografischen Eindruck vermittelt.

Beim Konzept zu dieser Bildserie wurde der Computer daher komplett der Benutzung als Gestaltungswerkzeug untergeordnet.

Allein die Formensprache der VR als technisch-gestalterisches Element verbleibt - vergleichbar mit der „Sprache“ „altmeisterlicher“ Pinsel- oder den strukturellen Merkmalen der Airbrush-Technik.

In diesem Sinne finden sich die umfangreichsten Anwendungsbeispiele der VR normalerweise in solchen Bereichen wie Animation, Simulation





oder Trickfilm.

Dadurch ist das Genre im Allgemeinen sehr stark auf Motive aus Science Fiction und Fantasy abonniert.

Für meine Bilder stelle ich jedoch Bezüge zum klassischen „Surrealismus“ oder dem „phantastischen Realismus“ her. Für mich ergibt sich die grundlegende Analogie aus den Gemeinsamkeiten bestimmter Werke so unterschiedlicher Künstler wie de Chirico, Magritte, Ernst und Dali:

Im „konstruierten“ malerischen Werk dieser Vertreter (im Gegensatz zum „automatisierten“ schöpferischen Prozess oder dem graphischen sowie plastischen Werk) sind die initialen Elemente: Fremdartigkeit, Unwirklichkeit, Traumhaftigkeit oder der Bruch in der Realität der dargestellten Szene, die durch möglichst realistische, akribische Technik erhöht (wie im „trompe l'oeil“) um so effektiver erzielt werden.

Die These zu meinen Bildern ist: hätten die Maler des phantastischen Realismus´ über eine entsprechende Technologie verfügt, hätten sie ausgiebig von VR-Programmen Gebrauch gemacht, wobei Dali in seinem Portrait von Abraham Lincoln (kurioserweise ohne entsprechende Kenntnisse) bereits den Syntheseprozess des Rendering-Vorgangs (Verfeinerung des groben Rasters) in umgekehrter Form aufgenommen hat: von der realen Abbildung zur Aufrasterung.

Ich habe mich bei den Hommagen der gestalterischen Klischees der Künstler bedient, die ich in der phantastischen Kunst oder im Surrealismus für grundlegend und stilprägend halte, und deren malerisches Werk eine realistische Darstellung anstrebt und damit Analogien zur virtuell konstruierten Realität bietet.

Weitere Informationen zu meiner Arbeit finden Sie unter [www.artwork-store.de](http://www.artwork-store.de).

## ZU MEINER PERSON

Jahrgang 1956

Studium Kunst & Musik 1980-85

Verschiedene gestalterische, musikalische und journalistische Tätigkeiten bis heute

