

# Laudatio

## »Unschärfen – fraktale Computergrafiken«

Zur Ausstellung am 03.12.2006

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Freunde, lieber Hubertus,

heute ist es meine Aufgabe, zur Eröffnung der Ausstellung »Unschärfen – fraktale Computergrafiken« die Laudatio zu halten.

Ich liebe Laudationen.

Ich bin geradezu süchtig danach.

Sie zählen zu meinen wirklichen Begabungen.

Wenn ich eins kann, dann ist es mit der Formulierung meiner wirren Gedanken anständige Leute von deren Tagesgeschäft abzuhalten. Nein, diese Laudatio ist meine Erste.

Als mich mein Freund, der hier heute ausstellende Künstler Hubertus Maaß, vor einigen Tagen telefonisch fragte, ob ich für Ihn diese Laudatio halten könne, hörte ich seine Frau Kerstin im Hintergrund gehässig lachen.

Schau'n wir, ob Sie Recht behält...

Zur Sache:

...»Kamikaze In Tsunami«, »Macumba«, »Box Business«, »Compression Center«, »Frisco Circle«, »Green Submarine«, »d-Spect«:

Respekt vor derartig innovativen Namensgebungen.

Respekt ist es auch, der es mir gebietet nicht der Versuchung zu verfallen, das Thema »Fraktale« in den wenigen Stunden der Vorbereitung auf diese Laudatio, erschöpfend zu analysieren, zu bewerten oder gar verstehen zu wollen. Die diesem Phänomen zugrunde liegenden mathematischen Erkenntnisse sind für mich schlicht eins: Voodoo.

Jeder der heute hier Anwesenden hat sicherlich schon einmal von Begrifflichkeiten wie »Julia«- oder »Mandelbrot-Mengen« gehört. Man denkt automatisch an schöne Frauen oder bekommt Hunger, ein »Apfelmännchen« passt sogar hervorragend in die Vorweihnachtszeit.

Weil ich mit derartigen Assoziationen so meilenweit von deren tatsächlicher Bedeutung entfernt liege, möchte ich auf den zugrunde liegenden Mikrokosmos der mathematischen Basics auch gar nicht weiter eingehen. Jeder, der das möchte,

kann das durch intensives googeln oder exzessives Nachschlagen im Brockhaus- oder Wikipediafundus ausgiebig tun.

Wir nähern uns mit der heute eröffneten Ausstellung mit Bildern von Hubertus Maaß der Thematik von der intuitiven, der künstlerischen Seite. Der Einladungstext verwies auf den Konsum von psychedelischen Substanzen. Ich frage: Darf man das?!

Kreativität ist nach wie vor die Konfrontation mit dem weißen Blatt Papier – welches heute jedoch digitaler Natur ist. Die Auseinandersetzung mit einem Thema beginnt weitaus früher. Tage, ja vielleicht Wochen im Voraus entwickelt man Ideen, die zu reifen beginnen. Der kreative Prozess findet nach wie vor im Kopf statt. Das, was im Anschluss auf eben jenes erwähnte jungfräuliche, digitale Papier gebracht wird, ist das Ergebnis dieses vorangegangenen kreativen Prozesses.

Die digitale Umsetzung kann dann in atemberaubender Geschwindigkeit erfolgen. Vorausgesetzt, der Geist in der Maschine wird nicht zum Saboteur und haucht unserem Kreativwerkzeug eine konfrontative Grundhaltung ein, ist die digitale Umsetzung oft ein wenige Minuten in Anspruch nehmender Akt. Ein serigrafiegeeignetes Druckraster entsteht in Sekundenschnelle via Plug-In. Feinschliff und Detailarbeiten weiten den digitalen Schöpfungsakt auf wenige Stunden aus.

Es stellt sich die Frage: Ist ein künstlerisches Werk weniger wert, weil es digital entstanden ist?

Die eigentliche Herausforderung besteht darin, das herbeizuführen, was vielen von uns heute am unangenehmsten ist: eine Entscheidung zu treffen.

Ist das, was ich geschaffen habe identisch mit dem, was ich schaffen wollte? Ist es noch unvollkommen oder vielleicht sogar weitaus besser, als ich es erhofft hatte? Wo mache ich einen Punkt. Finde ich mein Thema, meine Aussage in meinem digital erschaffenen Werk wieder?

Wenn die Antwort auf die eben gestellten Fragen positiv ausfällt, dann ist man tatsächlich fertig – der Kreativprozess ist beendet.

Diese Fähigkeit oder auch Gabe, eine souveräne Entscheidung zu treffen, unterscheidet den Kreativen vom ambitionierten Laien. Festzustellen, ob die eigene Inspiration eine angemessenen Umsetzung erfahren hat. Diese Gabe, das Ergebnis des eigenen Kreativprozesses für sich selbst abschließend zu bewerten bewahrt den Kreativen vor der sonst üblichen »Versionitis« des ambitionierten Laien.

Selbstverständlich ist es möglich, den digitalen Schaffensprozess durch immer neue, oft auch immer abstrusere Versionen, bis in die Unendlichkeit fortzusetzen. Einen Abschluss findet nur derjenige, der seinen kreativen Anspruch umgesetzt findet.

Die anschließende Materialisierung des digitalen Werkes ist heute rein technischer Natur. Sie hat oft nichts mit Kreativität zu tun und ist reduziert gesehen reines

Handwerk.

Wie das digitale Werk publiziert, öffentlich gemacht wird, ist eine reine Geschmacksfrage.

Eine Leinwandstruktur erhöht lediglich den Materialpreis – hat aber selbst nichts mehr mit der Kreativität des Digitalkünstlers zu tun. Dieser klassische Maluntergrund ist lediglich ein Zugeständnis an unsere konventionelle Erwartungshaltung mit der wir die Wertigkeit des digitalen Schaffensprozesses zu beurteilen versuchen.

Aber genau dafür ist eine Prüfung des Materials und der Haptik schlichtweg ungeeignet. Sie ist lediglich das finale Trägermaterial des digitalen Schaffens. Weitaus spannender können heutzutage neuartige, dem Medium angemessene Präsentationsformen sein: Projektionen, virtuelle Räume.... Der geschmackvoll ausgesuchte Rahmen, welcher die Manifestation des virtuellen Werkes schmücken soll, ist schließlich Ausdruck unserer persönlichen Vorlieben.

Weit verbreitet ist die Meinung, Kunst zu produzieren sei genauso einfach, wie Kunst zu konsumieren. Ihren Ausdruck findet eine derartige Einstellung oft in Äußerungen, die da lauten: »...das kann ich auch!«. Diese gravierende Selbstüberschätzung gipfelt schlimmstenfalls in banalen Castingshows mit schlichtweg unerträglichen Beiträgen.

Selbstverständlich hat heute eine breite Demokratisierung im Zugang zu gestalterischen Mitteln eingesetzt. Jeder, der sich ausdrücken möchte, kann dieses tun. Den Unterschied macht letztendlich die Qualität des Ergebnisses. Ist es innovativ, neu, außergewöhnlich, inspiriert es wiederum den Betrachter oder gefällt es uns einfach?

Wird Kunst keinem dieser Ansprüche gerecht, versinkt sie tatsächlich in der uns heute ersäufenden Bilderflut. Sie wird entweder gar nicht wahrgenommen oder langweilt uns.

Nun, Kunst zu machen ist ganz offensichtlich doch nicht so einfach wie wir meinen.

Ein in letzter Zeit oft zitierter Spruch von Karl Valentin lautet: »Kunst ist schön, macht aber viel Arbeit.«. Eine ganz bittere Note bekommt dieses Zitat, wenn man sogar versucht, von Kunst zu leben. Ein jeder, der dieses Projekt tatsächlich anging, durfte seine ganz eigenen Erfahrungen sammeln.

Tatsächliche Innovation ist eben gerade nicht das Bedienen von zeitgeistlichen Ästhetikidealen sondern oft auch ein bewusster und konsequenter Bruch damit. Künstlerische Ansätze die eine wirkliche Eigenständigkeit zum Ausdruck bringen, entsprechen häufig nicht dem etabliertem Geschmacksempfinden.

Allzu oft erleben wir, wie der Kunstbetrieb heute funktioniert. Große Namen geben die Richtung vor, dienen als Fetisch für die eigene Selbstdarstellung, als Gradmesser für den selbstverstandenen Stellenwert des Kunstkonsumenten und diktieren somit die Preise.

Andersartige und innovative Kunst hat es in diesem Umfeld schwer. Sehr schwer – kann sie eben nicht als Statussymbol erhalten. Schwer ist es auch, von dieser Kunst zu leben.

Hubertus Maaß versucht es dennoch.

Versucht sich mit seinen Werken eben nicht an die Konformität des Zeitgeistes anzubiedern. Hubertus Maaß sucht nach neuen Ansätzen, die digitale Wirklichkeit pur und unverfälscht wiederzugeben. Er nutzt die digitalen Werkzeuge so, wie es deren Bestimmung ist – anhübschen ist nicht.

Wir sollten dieser Sichtweise offen gegenüber stehen.

Begreifen wir endlich, dass die Digitalisierung unserer Gesellschaft sich letztendlich eben nicht an solch vergänglichen Parametern wie »Auflösung«, »aktuellen Schnittstellenstandards« oder »Multiprozessorkernen« messen und bewerten lässt, sondern dass es die Resultate sind, die wir unter Benutzung eben dieser technischen Errungenschaften wiederum erzeugen.

Wenn wir an 3D-Grafik und Rendering denken, sollte wir diese Technik nicht ausschließlich mit aktuellen Hollywood-Produktionen in Zusammenhang bringen, sondern auch erkennen, dass es eine künstlerische Ausdrucksform ist, die soeben erst geboren wurde.

Ich denke, es wird spannend, diesen Prozess in Zukunft zu verfolgen.

Und es ist an der Zeit, denen zu danken, die Ihr Wissen und ihre Kreativität einbringen, um uns immer perfektere digitale Techniken an die Hand zu geben. Nutzen wir diese Techniken innovativ und unvoreingenommen.

Zum Schluss:

Weder die Mathematiker Julia und Mandelbrot lebten von der Luft allein. Jef Raskin, Ed Catmull und Kai Krause konnten das nicht. Der Künstler Hubertus Maaß kann das ebenso wenig.

Ich möchte die hier Anwesenden ausdrücklich ermuntern, bei Gefallen das ein oder andere Werk auch zu erstehen.

Den noch Unentschlossenen und allen Anderen sei ein Besuch des Artwork-Stores unter der Adresse [www.artwork-store.de](http://www.artwork-store.de) zu empfehlen.

Für diese Ausstellung und für die Zukunft wünsche ich meinem Freund Hubertus Maaß alles Gute!

Jens Krummreich