

„Virtueller Surrealismus“

Wer ist Hubertus Maaß?	<p>1956 geboren, hat der Künstler Musik und Kunst studiert und in den 80er Jahren im Rahmen seiner ebenfalls computergestützten musikalisch / technischen Arbeit weltweite Anerkennung erlangt.</p> <p>In dieser Ausstellung widmet er sich dem Thema des virtuellen Surrealismus als Teil eines Gesamtkunstwerks, das sich grob durch die drei Begriffe Musik, Kunst und Technik charakterisieren lässt und in Gestalt seines „Artwork-Store“ auch das Internet interaktiv mit einbezieht.</p>
Warum nun gerade Surrealismus?	<p>Der Surrealismus bezeichnet im Allgemeinen eine Phase der Kunstentwicklung, die sich von 1919 an ausgehend von Frankreich über die ganze Welt verbreitete und gute 50 Jahre aktiv anhielt. In dieser Zeit entwickelten Künstler aus den unterschiedlichsten Ausgangspositionen und mit einer Vielzahl von neuen Ansätzen ganz individuelle Ausdrucksmöglichkeiten in mündlicher, schriftlicher und visueller Form, die bis heute die Kunstwelt entscheidend geprägt und beeinflusst haben.</p> <p>Jean Schuster, 1929 in Paris geboren und ein enger Vertrauter André Bretons, verkündete 1969 das „Ende des Surrealismus als organisierte Bewegung in Frankreich“. Gleichzeitig schlägt er vor, neue Äußerungsformen zu suchen, für eine Gegenwart und Zukunft, die einigermaßen neben den großen Momenten des historischen Surrealismus bestehen können.</p>
Was ist daraus geworden?	<p>Kunstwelten im Sinne von künstlichen Welten begegnen uns heute täglich und sind jedem Kind durch Computerspiele vertraut. Niemandem ist der Hype um die Trilogie des Herrn der Ringe verborgen geblieben und wir alle sehen in der Werbung Animationen aus dem Bereich der Produktions- oder Raumfahrttechnik. Hierbei handelt es sich oft um ausgefeilte 3D-Darstellungen, die uns künstliche Wesen und Welten in Perfektion vorführen.</p>
Warum Reduktion auf 2D?	<p>Anreiz für die scheinbare Reduzierung auf zwei Dimensionen war die Malerei der Surrealisten. Deren Streben nach realistischer Darstellung irrealer Welten mit den damals zur Verfügung stehenden Mitteln lieferte für Hubertus den Ansatz, mittels heute verfügbarer Technik (sprich VR-Programmen) die gestalterischen Klischees ausgewählter Künstler aufzugreifen und mittels völlig neuer Prozesse umzusetzen.</p> <p>Daher bilden die hier ausgestellten Bilder komplett eigenständige Kunstwerke, die selbständige Aussagen treffen.</p>

Wie sind sie entstanden?	Um das zu verdeutlichen, werde ich Sie alle entführen auf eine kleine Exkursion in ein völlig anderes Gebiet.
Schabracken-Tapir	Im Rahmen einer langen Museums-Nacht in Bremen hatte ich Gelegenheit, den Tierpräparatoren des Übersee-Museums über die Schulter zu schauen. Gegenstand der Betrachtung war ein Schabracken-Tapir.
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Auswahl</u> eines Tieres, das man gern präparieren würde und warten darauf, dass ein solches stirbt und geliefert wird. • <u>Vermessung</u>, Zeichnung und Erfassung des Tapirs, was bereits solide biologische und künstlerische Kenntnisse erfordert. • <u>Entkleidung</u> des Tapirs und Reinigung sowie Präparation seiner Haut. • <u>Skelettierung</u>, d.h. Entfernung aller weichen Teile, bis nur noch die Knochen übrig sind (was natürlich in einem Puzzle endet)
Aufbau	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Strukturaufbau</u>, d.h. Zusammenbau und Fixierung des Skeletts in der gewünschten Haltung, die im Rahmen der natürlichen Bewegungsskala eines Tapirs liegen sollte (sonst kann man ihn gleich plastinieren und in einer Ausstellung von Herrn Hagens platzieren, der übrigens auch gerne Anleihen bei den Surrealisten macht) • <u>Formgebung</u>, die alle im ursprünglichen Zustand erstellten Zeichnungen und Vermessungen mit einbezieht (sonst passt ihm seine Haut später nicht mehr!) • <u>Oberflächengestaltung</u>, d.h. dass Glasaugen eingesetzt, Hautfalten arrangiert und fixiert sowie Übergänge zu Hufen, Krallen, Nasen u.ä. sorgfältig gestaltet werden müssen. • <u>Arrangement</u> im Gesamtkontext, d.h. wo soll er stehen, wie ist die Beleuchtung, tritt er in Wechselbeziehung mit anderen Tieren und soll ihn Gras am Bauch kitzeln. <p>Gesamtdauer dieser Arbeit: 2-3 Monate</p>
Wie funktioniert das beim Virtuellen Surrealismus?	
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Auswahl</u> eines Malers, mit dessen Oeuvre man vertraut ist • <u>Erfassung</u>, Vermessung und ggs. Zeichnung des Werkes, was bereits solide kunsthistorische und kunsttechnische Kenntnisse erfordert. • <u>Entkleidung</u> des Mythos des Entstehung, d.h. die Analyse dessen, wie der Maler gearbeitet hat • <u>Skelettierung</u>, in diesem Fall das Herausfinden der zu Grunde liegenden Struktur des Bildes •

<p>Aufbau</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Strukturaufbau</u>, d.h. Erstellung des eigenen Konzepts unter Berücksichtigung des speziellen Klischees dieses Malers • <u>Formgebung</u> aller im Bild enthaltenen Objekte bzw. Bestandteile, jedes einzeln für sich. • <u>Oberflächengestaltung</u>, bei der für jedes Objekt genau definiert wird, ob es glatt, rau, spiegelnd oder stumpf sein soll, wie es sich bei Lichteinfall verhält, ob es Schatten werfen soll etc. • <u>Arrangement</u> im Gesamtkontext, d.h. wo soll es stehen, wie ist die Beleuchtung, tritt es in Wechselbeziehung mit anderen Objekten und soll es schweben, liegen oder stehen. <p>Gesamtdauer dieser Arbeit: kann durchaus auch 2-3 Monate dauern</p>
<p>Druck</p>	<p>Wenn diese künstliche Welt erschaffen ist, handelt es sich um eine dreidimensionale, die gedreht, gekippt oder durchwandert werden kann. Hier muss der Künstler eine Entscheidung treffen, welches Format, welchen Ausschnitt und aus welchem Winkel er die optimale Ansicht fixiert und das im Gegensatz zum Maler, der von Anfang an auf zwei Dimensionen beschränkt war. Im Grunde sehen Sie hier jeweils nur das Standfoto eines ganzen Bühnenbildes oder die Spitze des Eisbergs.</p> <p>Sobald diese Entscheidung gefallen ist, kommt es noch mal auf die Wahl des Druckverfahrens an. Die hier ausgestellten Werke sind auf Plottern produziert, die im Gegensatz zum Off-Set-Verfahren deutlich bessere Qualität liefern.</p>
<p>Warum tut sich ein Mensch nun diesen Aufwand an?</p>	<p>Hubertus Maaß ist fasziniert von den Surrealisten. Er hat sich intensiv mit den verschiedensten Malern auseinandergesetzt und vertritt die These, dass die vom ihm ausgewählten Künstler – wenn Sie heute leben würden – allesamt die Möglichkeiten der Computertechnik nutzen und damit zu neuen Ufern vorstoßen könnten. An dieser Arbeitsweise schätzt er persönlich die eigentlich der digitalen Welt eher fremde malerische und damit emotionale Einsatzmöglichkeit des Rechners. Die dafür notwendige Geduld und der zwingend erforderlichen Hang zum Perfektionismus nötigen mir stets Bewunderung ab. Er genießt die Wechselwirkung, die zwischen linker und rechter Hemisphäre des Gehirns entsteht und zu solch ausgewogenen und perfekten Ergebnissen führt, wie wir sie heute sehen. Und er möchte darüber hinaus einen eigenen Beitrag leisten zur Vermehrung der Anerkennung großer Meister des Surrealismus. Seine Hommagen sind Bild gewordene Verneigungen vor dem großartigen Können dieser Künstler, ihren Inspirationen und ihrer Technik.</p>

Schlusswort	<p>Im Manifeste du Surrealisme von André Breton gibt er uns 1924 eine philosophische Definition des Surrealismus:</p> <p>„Der Surrealismus beruht auf dem Glauben an die übergeordnete Wirklichkeit bestimmter, bis heute vernachlässigter Assoziationsformen, an die Allgewalt des Traums, an das absichtsfreie Spiel des Denkens. Er zielt darauf hin, alle anderen psychischen Mechanismen zu zerstören und ihre Stelle bei der Lösung der wichtigsten Lebensprobleme einzunehmen.“</p> <p>Lassen Sie sich also hineinziehen in diese virtuellen Welten von Hubertus Maaß, erfreuen Sie sich an der Brillanz der Farben, der Präzision der Details und der exquisiten Qualität des Drucks!</p> <p>Ergeben Sie sich dem Zauber, der sich aus „dem absichtsfreien Spiel des Denkens“ gepaart mit absoluter handwerklicher Kompetenz entwickelt – und wenn Sie sich eine solche künstliche Welt nach Hause holen, hilft sie Ihnen ja vielleicht sogar bei der Lösung des einen oder anderen Lebensproblems...</p>
--------------------	--

Susanne Kalning