
Philipp von Rosen Galerie

Markus Huemer

Realität und Virtualität oder Ich hätte Dir auch einen Text zur Lösung aller Probleme schreiben können

Markus Huemer wird 1968 in Linz geboren, wo er Malerei studiert und kontinuierlich die Entwicklung der Medienkunst während der Ars Electronica beobachtet. Danach geht er an die Kunstakademie in Düsseldorf und wird Fellow an der Kunsthochschule für Medien in Köln. Ein Stipendium am ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, in Karlsruhe vertieft sein Interesse an der Medienkunst. Zusätzlich studiert er Kunstgeschichte, Philosophie und lateinische Philologie. Nach einem Lehrauftrag an der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt am Main hält er bis 2015 eine Professur an der Academy of Fine Arts in Prag.

Huemer arbeitet in den Medien Malerei und Zeichnung ebenso, wie er interaktive Installationen, Environments oder Computeranimationen schafft. Dabei überprüft er die Kunsttauglichkeit der digitalen Medien mit der Erfahrung der klassischen, das heißt, er arbeitet vor dem Hintergrund der Kunst- und Mediengeschichte.

Im Wissen davon, dass gemalte Welten ebenso wie Netzwelten imaginierte, völlig artifizielle sind, entwickelt Huemer Werkfamilien, die in unterschiedlichen Formaten dem **Problem der Wirklichkeit, der Konstruktion von Realitäten und deren Wahrnehmung** nachgehen. Dabei mischt er, der die Kunstgeschichte genau kennt, verschiedene Medien, wobei er sie in verschiedenen Techniken dekliniert und gegenseitig aufeinander verweisen lässt.

In der Philosophie ist es vor allem Jean Baudrillard, der die Produktion von Realität am eindringlichsten thematisiert und dessen Einfluss bis heute anhält: Er setzt den Begriff der *Simulation* ins Zentrum der Überlegungen des Verschwindens von Realität. Dabei handelt es sich um Simulationen, die nichts mehr bezeichnen, sondern nur mehr mit anderen Simulationen interagieren, wobei er besonders Massenmedien als systemaushöhlende Faktoren benennt. Innerhalb dieses Simulationsmodells setzt er die Ordnung künstlicher Zeichenwelten ein, die er in Simulakren erster, zweiter und dritter Ordnung einteilt. Entspricht das Simulakrum erster Ordnung noch der Deckungsgleichheit von Karte und Territorium, imitiert sozusagen die Natur, weicht dasjenige der zweiten Ordnung als vom Menschen entwickelter Apparat vom Abbild ab, produziert und reproduziert und trägt damit zur Auflösung des Realen bei. Das Simulakrum dritter Ordnung schließlich produziert ein selbstreferentielles System, das gleichzeitig die Hyperrealisierung des Realen nach sich zieht. Die Karte ist nun dem Territorium vorgelagert, sie bringt sie sogar hervor: „Nicht die Karte, sondern Spuren des Realen leben hie und da in den Wüsten weiter, nicht in den Wüsten des Reiches, sondern in unserer Wüste, in der Wüste des Realen selbst.“
1) Schließlich wird der Ausspruch *Willkommen in der Wüste des Realen* auch zum Schlüsselsatz des Films *Matrix* aus dem Jahr 1999.

Markus Huemer präsentiert uns formal stark reduzierte Projektionen, Installationen oder Produkte, die scherenchnittartig flach und in den Farben auf ein Minimum eingeschränkt erscheinen. Wir werden an etwas erinnert und erkennen gleichzeitig, dass es sich um eine Form der Stilisierung handelt. Welche Karte legt sich in seiner Arbeit wie über welche Realität? Wo wird die Unterscheidung zwischen Realität und Virtualität aufgehoben?

Wie Peter Weibel bemerkt 2) haben sich in der modernen Kunst Klang und Farbe als eigenständiger Wert bereits emanzipiert und wird mit Huemers Netz-basierender Arbeit das gleiche Konzept auf den Computer angewendet. Die historische Trennung zwischen real und virtuell ist ebenso vorbei, wie die klassische Definition von Realität. Die Virtualität emanzipiert sich und

Philipp von Rosen Galerie

lässt Pflanzen als eine Form der Reproduktion von Realität wachsen. Obwohl virtuelle Welten Reflexionen der realen Welt sind, müssen sie etwas anderes erzeugen, als Realität. Dabei kann und soll die virtuelle Welt nicht ein Bild der realen Welt generieren oder simulieren, sondern sie generiert die interne Realität des Computers selbst. Bis jetzt sollten schöne Bilder repräsentieren; auch die Medienkunst versuchte, schöne Bilder zu produzieren. Huemer produziert keine schönen Bilder – seine Bilder korrespondieren mit verschiedenen Realitäten. Er lässt Parallelwelten entstehen und beobachtet, wie sie kommunizieren. Dabei ist nicht die Repräsentation wichtig, sondern das Prozesshafte.

Ein weiteres Problem, das Huemer umkreist, ist **die Frage nach Präsentation und Repräsentation**, ein Thema, das sich spätestens mit dem Auftauchen des neuen Mediums Fotografie im 19. Jahrhundert stellt. Inhalt ist für Malerei und Zeichnung nicht mehr das Dargestellte, das Mimetische, das Repräsentierte, sondern es geht um eine neue Sicht der Wirklichkeit. Mit Van Gogh löst sich die Farbe vom Gegenstand, Malewitsch schließlich verbannt in seiner suprematistischen Farbmalerie das Objekt gänzlich aus dem Bild. Zur selben Zeit verschwindet das repräsentative Objekt, indem es durch ein reales, das Ready-Made, ersetzt wird.

Nicht nur der ehemalige Anspruch, Wirklichkeit abbilden zu können, wird von Huemer aufgegriffen und in seiner Uneinlösbarkeit thematisiert, nicht nur die Umdeutung bestehender Medien durch das Auftauchen neuer reflektiert und bearbeitet. Er bewegt sich behänd von der Welt der Mythen über die Kunstgeschichte zu zeitgenössischen Vorbildern, öffnet Bedeutungsräume ebenso wie unterschiedliche mediale oder reale Räume, um scheinbar Wiedererkennbares vor uns auszubreiten und um gleichzeitig auf die Täuschung des Vorgegebenen hinzuweisen. Kaum denkt man, ein Sujet erkannt zu haben, ein Narrativ verorten zu können, ist man bereits in der Falle. Und dennoch gibt es Werkfamilien, wie Bergbilder, Vogelbilder, Arcadia, Architektur- oder Tunnelbilder, die sehr bewusst und ohne abzubilden Deutungs- und formale Möglichkeiten ausloten.

Größte Diskrepanz zwischen miniaturhaften und wandfüllenden Bildformaten verdeutlicht Huemes Verweigerung bzw. Klarstellung der Unsinnigkeit des Abbildungsglaubens oder –ansinnens. In einer Art Überhöhung dieses Postulats verdeutlicht er auf dem großformatigem Schlüsselbild *Ich hätte Euch mehr an sinnlicher Erfahrung erschaffen sollen*, 2015, Öl/Lw, 200x450 cm, in der Präsentation einer Naturkulisse, die sich auf den ersten Blick im Wasser spiegelt, dass dem Ersehnten nicht entsprochen wird. Denn es handelt sich nicht nur um eine durch Computer errechnete Landschaftsstruktur, die trotz ihrer Dimension ihr Versprechen auf Abbildhaftigkeit nicht einlöst, auch die „naturegegebene“ Spiegelgleichheit im Bild hält einer genauen Überprüfung nicht stand. Das soll sie auch nicht. Huemer führt uns mit Großformaten, die der Erwartung nach Realitätstreue zu entsprechen scheinen, auf dünnes Eis. In Schwarz, Grau und Weiß Tiefenschärfen vorgebend, werden wir in eine lautlose Ideenlandschaft entführt, die narrationslos und kalt eine vorgespiegelte Wahrnehmung destruiert. Parallel dazu verschneidet er Motive, verhandelt sie malerisch, arbeitet in unterschiedlichen Stilen, stupft oder setzt erkennbare Pinselstriche, den „Duktus“, um Artifizielles zu verdeutlichen. Weder die Spiegelungstreue, auf die wir uns verlassen, wird eingelöst, noch der Sehnsucht nach rettender Wahrhaftigkeit entsprochen. Der Titel entwirft ein Spektrum von Reue und Unvermögen innerhalb einer göttlichen Schöpfung über die Absage an einen künstlerischen Geniebegriff, die Enttäuschung von Erwartungen einer Problemlösung bis zur Destabilisierung der eigenen Wahrnehmungsfähigkeit.

Spätestens hier wird klar, Huemers Titel, erfunden, gefunden und inspiriert durch Gegebenes, erzeugen Kontextverschiebungen und dienen als strukturelles Verfahren. Seine Titel haben

Philipp von Rosen Galerie

nichts mit der jeweiligen Arbeit zu tun, sie geben eine Antwort vor, die uneinlösbar bleiben muss. Nicht Abbildung der Natur, sondern die Übernahme einer anderen konstruierten Realität, eines Bildes aus dem Netz, lässt Huemer vom Computer neu errechnen, um die Unmöglichkeit, sich ein Bild zu erstellen, zu manifestieren.

In der Abkehr von narzisstischer Selbstverliebtheit, dem Fluch der scheinbaren Selbsterkenntnis durch Erblicken des eigenen Spiegelbildes, verweigert Huemer jede menschliche Darstellung, wir finden uns nicht wieder, bleiben auf der Suche. Damit reagiert Huemer auch auf die Geschichte der Medienkunst seit den 1960er Jahren, die sich parallel zur Aktionskunst entwickelt: Wird in der ersten Generation der Medienkunst mit dem *Expanded Cinema* der Körper medial in die Öffentlichkeit getragen, konfrontieren Peter Weibel und Valie Export die Öffentlichkeit mit deren Sehnsüchten und Komplexen in transponierter Form, verzögert Bill Viola in der zweiten Generation Darstellung und Wahrnehmung von Körperlichkeit, löst sie von ihrer Bedeutungsschwere. Die dritte Generation reagiert auf die Postmoderne, geht ins weltweite Netz und leitet Spannungen zwischen realem und virtuellem Raum aus.

Markus Huemer gehört dieser Generation an, treibt Erkenntnisse von Psycho-, Sprach- und Körperanalyse mit den Mitteln der Kunst stetig voran und entwickelt spezifische Ausdrucksformen zur Befragung von Diskrepanz-Ebenen, die nicht nur charakteristisch für sein Werk, sondern auch für unsere Welt, deren Wahrnehmung und technische Möglichkeiten sind. Nicht mehr der Mensch in seiner Körperlichkeit ist hier primär, sondern die Übersetzungsvorgänge zwischen unterschiedlichen Systemen. Daher finden wir auch nahezu keine figurativen Bilder bei Huemer. Wir suchen Orientierung, Lesbarkeit und Sinn, ein Streben, das mittels eines strukturellen Verfahrens der Zusammenführung von Bild und Titel vorgegeben und gleichzeitig in seiner Unmöglichkeit entlarvt wird.

Ein drittes Problem ist jenes der Farbe. Die Gleichsetzung von Licht und Farbe erfolgt durch die Erfahrung der Wirkung des Simultankontrastes im Werk *De la Loi du Contraste Simultané des Couleurs* von Michel Eugène Chevreul im Jahr 1839. Das Zerlegen und eine neue Zusammensetzung des Gesehenen, und damit der Welt, werden prägend sowohl für die Wissenschaft als auch die Kunst. Farbe wird bereits im Impressionismus als Medium der Malerei analysiert und selbst zum Hauptelement, sie wird bei den Pointillisten als lichtdurchflutendes und durchflutetes Element erkannt, in der Pop-Art als Bauelement eingesetzt und in den digitalen Medien schließlich als Pixel wiedererkannt.

In klassischer malerischer Auseinandersetzung untersucht Huemer nicht nur Machbarkeiten unterschiedlicher Realitäten, er befragt sie in deduktiver Reduktion auf die Farben Schwarz, Weiß, Grau und Blau. Neben den Nicht-Farben Weiß und Schwarz steht Grau für die altmeisterliche Technik der Grisaille-Malerei, die auch als Vorzeichnung von oft raumfüllender Malerei eingesetzt wurde. Heute ist sie als Zeichen der Unfertigkeit eines Bildes noch lesbar, trägt zur Preishebung eines Gemäldes bei und steht grundsätzlich für Skizzenhaftigkeit, das Nichtabgeschlossene. So wird von Huemer nicht nur das System des Kunstmarktes hinterfragt, sondern auch gleichzeitig die Offenheit des Werks deklariert. Mit der Farbwahl Blau verweist Huemer auf die *Blue Box*, die farbbasierte Bildfreistellung der Film- und Fernsehetechnik.

Historische Bezüge zu Bedeutungsebenen von *Blau* im Zusammenhang mit Entwicklung, AI, Science Fiction und Kapitalentwicklung können einige hergestellt werden: So gelang es *Deep Blue* als erstem Schach-Computer 1996, den damals agierenden Schachweltmeister Garri Kasparow in einer Partie zu schlagen, 1997 gewann der Computer gegen ihn einen gesamten Wettkampf aus sechs Partien. Als Artificial Intelligence entwickelte sich *Deep Blue* aus *Deep Thought*

Philipp von Rosen Galerie

von Feng-hsiung Hsu aus dem Jahr 1985, der Name des Systems wiederum berief sich auf den gleichnamigen Computer im Roman *Per Anhalter durch die Galaxis* von Douglas Adams. Aus Forschungen über Problemstellungen der Parallelrechnung entstanden, leitete sich *Deep Blue* vom amerikanischen Spitznamen für IBM ab, der aufgrund seiner großen Marktkapitalisierung und seines blauen Logos *Big Blue* genannt wurde. 3)

Markus Huemer bewegt sich also parallel zu wissenschaftlichen, medialen und wirtschaftlichen Entwicklungen und Erkenntnissen zwischen und in den Medien der Malerei, der Zeichnung, aber auch der digitalen Medien, des Internets, der Computersprache. In bewusster Formen- und Farbreduktion erreicht uns seine Bildsprache unmittelbar. Er thematisiert die Frage nach der Bedeutung des Bildes bzw. des Mediums der Malerei und seiner wechselnden Konstruktionsbedingungen und greift dabei auf Malerheroen der Kunstgeschichte, vor allem auf Sigmar Polke, Jackson Pollock, Marc Rothko und Yves Klein zurück. Deren Arbeiten werden unter Verwendung unterschiedlicher Techniken zitiert, hinterfragt und sind Basis Huemerscher Formensprache. Er studiert in Düsseldorf, bewegt sich hier und im damaligen Kunstzentrum Köln, was ihn nachhaltig beeinflussen wird. Auch Martin Kippenberger, Albert Oehlen, Werner Büttner und Georg Herold, die bei Sigmar Polke studiert hatten, bewegen sich hier. Nicht nur ihr bildnerischer Umgang, sondern auch derjenige mit Sprache, Geschichte und Realitätsauffassung sind wesentlich für Huemer.

Polke wird in den 1960er Jahren bekannt durch seine Raster- und Dekostoff-Bilder. Noch als Student gründet er 1963 gemeinsam mit Gerhard Richter, Manfred Kuttner und Konrad Lueg den *Kapitalistischen Realismus* - damals in ironischer Anlehnung an die sozialistische Staatskunst der DDR und in kritischer Auseinandersetzung mit der westlichen Warenwelt. Er überträgt die Zeichnung des Zeitungsdrucks in starker Vergrößerung auf die Malerei, wodurch seine Arbeiten, etwa *2 Freundinnen, 1965/66* oder *Interieur, 1966* zu einer abstrakten Struktur von ornamentaler Qualität werden. Gleichzeitig zeigt Polke mit der Auflösung von Bildmotiven in einzelne Rasterpunkte klar, es geht nicht mehr um die Abbildung von Wirklichkeit. Die Rasterung dient ihm als instrumentale Matrix des *Kapitalistischen Realismus*, gleichzeitig spielt er mit der *gestischen Malerei*.

Es geht also auch hier um Wahrnehmung, um Wirklichkeit und deren Erzeugung unter der kritischen Beleuchtung eines Geniebegriffs und der Autorenschaft. Auch Polke weiß, *Bilder re-präsentieren nicht die Welt, bilden sie nicht ab, sie kreieren kein Bild der Welt... 4)*

Huemers Arbeit thematisiert in Folge die Hinterfragung angenommener Künstlergenialität und parodiert sie selbstironisch. *Polkes höhere Wesen befehlen... (unvollendet)* von 2002 etwa bezieht sich auf Polkes Arbeit *Höhere Wesen befehlen: rechte obere Ecke schwarz malen!* aus dem Jahr 1969. In einem anderen Zyklus wählt er einzelne Punkte, wandelt sie mittels weniger Striche in einer Art Metamorphose zu Vögeln, aus deren Herkunft er in seinen *Vogelbildern* verweist. Dabei vergrößert er von Polke simulierte Rasterpunkte. Polke hatte maschinell entstandene Punkte mit einem verschmutzten Radiergummi am Bleistiftende nachgeahmt, setzte seine Hand ein, berief sich damit auf die geniale Geste. Dieses Genialitätstheorem wird nun noch einmal übersteigert, der Vogel als Metapher für Genialität gewählt. Der Vogel sagt im Flug die Zukunft voraus, nur ein höheres Ingenium, ein Priester, kann sie, ausschließlich in Rom, richtig deuten. Huemer weist zurück auf die altrömische Tradition der *Auspizien*, innerhalb derer Vogelschauen von Auguren vorgenommen wurden, um den Willen der Götter zu ergründen. Indem es sich bei der Auslegung des Vogelflugs um ein Ausschlussprinzip handelt, das sich auf die Antwort ja/nein reduziert, weist Huemer bereits in dieser Arbeit auf die binären Codes und die digitale Entschlüsselung als Lesart der Medien hin. Dabei scheint der Vogel symbolisch leicht

Philipp von Rosen Galerie

erkennbar, gleichzeitig unfertig, er bewegt sich allein oder in Gruppen am Bildrand, wird ephemer und gleichzeitig raumfüllend.

Als Betrachter sehen wir abstrakte Tropfen-Formate, die zwar an Action Painting erinnern, aber exakt das Gegenteil von emotional-eruptiver Malerei sind. Denn der Computer hat die Punkte generiert, Huemer vergrößert die gemalten Punkte Polkes, kopiert sie auf Leinwand. Hatte Polke auf Walter Benjamin und *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* aus dem Jahr 1936 reflektiert, sich mit den Begriffen Einmaligkeit und Reproduzierbarkeit, Aura, Genialität, Originalität, Authentizität oder Wiederholung auseinandergesetzt, referiert Huemer auf ihn, rezitiert seine Titel oder schafft mit zwei zusätzlichen Strichen Vögel. In dieser Ironie und gleich einem schlechten Witz begegnet Huemer der polkeschen Reibung mit Genialität, um sie endgültig zu zerstören.

Er setzt sich mit der Malerei als solcher selbst auseinander, entlarvt ihre phänomenologische Lüge und zeigt uns unterschiedliche, scheinbar erkennbare biomorphe Formen. Tatsächlich generiert er Blüten, Blätter, Bäume oder Wälder piktographischen Ursprungs aus dem Internet, also aus virtuellen Ursprüngen. Oder er nimmt Blumenzeichnungen der nie als Künstlerin anerkannten Naturforscherin Sibylla Maria Merian (1647-1717) als Ausgangsmaterial, lässt sie im Computer digitalisieren, malt sie ab, verfremdet sie noch einmal. Merian war ausgezogen, um 100 Jahre vor Humboldt die Welt zu kartographieren, entdeckte über 2400 Pflanzen, schuf von diesen Kupferstiche, die sie von Amsterdam aus schließlich nach Amerika verkaufen konnte. Aus dem Erlös gründete sie den Merian-Verlag, ihr Konterfei wurde schließlich auf der 100 DM-Note verewigt. Über Forschung, Geschichte, Entdeckung und Darstellung der Welt und deren Auswirkungen weiß Huemer, dass unsere Wahrnehmung in Erinnerung an Gesehenes verschoben, unser Blick getäuscht, konditionierte Bilder irritiert werden.

Wesentlich in seiner Arbeit ist auch seine **Auseinandersetzung mit Sprache**. Die Tradition der Literaturmaschinen beginnt bei Athanasius Kircher (1602-1680) und führt sich bis heute im Typewriter fort. Dabei geht es nicht mehr um Buchstabenketten, sondern um Kommunikation und Korrespondenz.

Zurückgeführt kann dies auf die Entdeckung der Schattenfarbe von Goethe werden, der sich wiederum auf das *Lumen opacatum* bei Athanasius Kircher als Phänomen der Farbwahrnehmung bezieht. „Ludwig Wittgenstein thematisiert dieses Problem als Sprachspiel in seinen *Bemerkungen über die Farben*. Er führt aus, dass die Farben, die wir mithilfe von Sprache ausdrücken, in einer „Lebensform“ entstehen. Die Lebensform gliedert aktiv die Erkenntnis über die Welt und konstruiert eine syntaktische Struktur der Wahrnehmung. Seiner Meinung nach nehmen wir keine nackten Phänomene wahr, welche von dem Gesamtkontext der Kommunikation isoliert sind, sondern nur die durch die Lebensform gegliederten Erscheinungen. Eine weiße Sache unter einem dunklen Licht heißt daher nicht eine graue Sache, sondern nach wie vor eine weiße, weil die grammatische Struktur der Farbe schon bestimmt, wie das Weiß heißen und wie man es wahrnehmen soll. Die Lebensform entscheidet über die Farbwahrnehmung ohne Bezug auf die dem Auge erscheinende Farbe. Wittgenstein stellt der phänomenologischen Wahrnehmung der Farben seine Grammatik der Farben aus der logischen sprachlichen Untersuchung gegenüber.“ 4)

Ähnliches gilt für die Methode Markus Huemers. Basierend auf seiner Auseinandersetzung mit Wahrnehmung, Kommunikation und Begreifen spielt er mit der Sprache, die sich vordergründig als adäquates Verständigungsmittel anbietet, um das Auseinanderdriften von versuchter Sinngebung und Bilddeutung auf uns zukommen, prallen zu lassen, uns in diese Drift einzuschleusen, das Bewusstsein für Irritation zu schärfen.

Philipp von Rosen Galerie

So schreibt er Ausstellungstitel als Behauptungen, wie *I don't like Backups, 2017* oder er gibt vor, Inhalte zu transportieren, die schlussendlich nichts erklären. Man sucht eine Botschaft oder Mitteilung, die es nicht gibt, in der Annahme, eine Zeichen tragende Apparatur müsse zwangsweise Inhalte produzieren, Sinn vermitteln, wie: *Ich kann hypnotisieren! Was kannst Du?* oder *Verführung Mindereinsichtsfähiger*. Er setzt Titel in den Konjunktiv, wie

Hätte auch wieder eine schöne Ausstellung werden können...

Ich hätte Dir auch ein politisches Bild malen können

Ich hätte Dir auch ein Bild mit grösserer Perfektion malen können

Ich hätte Dir auch ein Bild für übers Wohnzimmersofa malen können

Ich hätte Euch auch eine besserer Zukunft malen können

oder er generiert organische Formen aus virtuellen Welten, wie

Orientierungsvirus

Potentiell gefährdete, requested URL (was not found)

Monster-Virus 2.1.1.

Huemers Interesse gilt der Untersuchung, Befragung und Reflexion von Wirklichkeitskonstruktion, seine Arbeiten beruhen auf unterschiedlichen, die Wirklichkeit beschreibenden Formeln. Titel, die sich um unnützes Wissen kümmern, z.B. *Frauenstränen sind ein halbes Grad wärmer als Männerstränen, 2016*, die die Werkfamilie der Architekturbilder begleiten, stehen neben politisch inspirierten in der Bergbilder-Serie oder Titel zur Vergangenheitsbewältigung in den blauen Bildern. Seine Tunnelbilder werden von Licht überstrahlt und durchdrungen, kompositorisch ausgeht und gleichzeitig auf den Mittelpunkt konzentriert. Mit Titeln, wie *In Frankreich ist es verboten, einem Schwein den Namen Napoleon zu geben, 2016*, *Kaffeetrinker haben öfter Sex als Nicht-Kaffeetrinker, 2016* oder *Auf der Venus ist ein Tag länger als ein Jahr, 2016* wird der Blick auf das Motiv einerseits versperrt, andererseits gezeigt, wie versuchte Normierungen durch Behauptungen unterwandert werden.

Bezeichnend ist Huemers Umgang mit dem Konjunktiv, dem Humor, der Ironie als Wege zu Aussagen über Paradoxien. Dem konjunktivischen Humor der indirekten Rede setzt er den unerfüllbaren zur Seite, er untersucht Wirklichkeitsgehalte, wie real, potential oder unreal bzw. faktisch, hypothetisch oder kontrafaktisch, belegt damit Absurditäten und die Welt als Möglichkeit in aller Widersprüchlichkeit mit sprachspielerischen Mitteln.

Die Virulenz des Internets ist dabei evident, denn die Aufgabe, den Dingen der Welt ein Bild zu geben, muss hier scheitern. Bei aller Behauptung des Internets von Realitätswiedergabe ist es in seiner Verfasstheit derart artifiziell, dass es bildlich nicht mehr darstellbar ist – dadurch verändert sich auch unsere Wahrnehmung – und wir wissen: Die klassische Trennung zwischen real und virtuell ist ebenso vorbei, wie die klassische Definition von Realität. Es ist eine Welt, die bildlich nicht mehr fassbar ist. Nichts verweist, wie einst noch bei Baudrillard, mehr auf etwas, nichts hat mehr Sinnlichkeit. Verwiesen Ludwig Wittgenstein oder Joseph Kosuth noch auf Realitäten, auf den Sessel als berührbares Möbel, auf dessen Abbildung und dessen lexikale Beschreibung, generiert sich das WWW als Ausdruck unseres Zeitgeistes selbst, Programme tragen selbst, verursachen Börsen-Crashes und sind nicht lebend. Diese Programme sind keine Kommunikationssysteme mehr, nicht wir treten mit ihnen in Kontakt, sondern sie interagieren untereinander innerhalb eines in sich geschlossenen Systems. Daher reflektiert Huemer auch auf die artifiziellste aller erdachten Welten, auf Arcadien. Das Internet hat noch kein Bild. Diesem abstrakten Symbol, dem zwar Begriffe aus der Natur zugeordnet werden, wie Net oder

Philipp von Rosen Galerie

Virus, begegnet er mit kühler Artifizialität, um ihm zu entsprechen und es damit auszulöschen. Völlig unspektakulär appliziert er auf die Welt des Netzes und macht sich auf die Suche nach der Welt in diesem, aus künstlerischer Sicht und bildlich gesehen, toten Netz.

Elisabeth Fiedler

- 1) Jean Baudrillard, Agonie des Realen, Berlin 1978, S. 8
- 2) Peter Weibel in: Iconoclasm and Data Processes, in: .arcadia; Basel 2003, S. 39f.
- 3) Quelle: Deep Blue-Wikipedia
- 4) Markus Huemer: „Bei Gehirntod kann ich auch nicht helfen“, 2007 in: Markus Huemer Ich kann hypnotisieren! Was kannst du?, Wien 2007, s. 117
- 5) Kuzanari Hata: Phantasie als Methode der poetischen Wissenschaft Goethes, Naturwissenschaft und Philosophie im Spiegel seiner Zeit, Kaiserslautern 2017, FN 38, S. 48, ISBN 978-3-658-16167-5

Philipp von Rosen Galerie

Markus Huemer

Reality and Virtuality or I Could Have Written You a Text on How to Solve Any Problem

Markus Huemer was born in Linz in 1968. He studied Painting there, while paying close attention to the direction in which media art was heading during Ars Electronica. After this he attended Kunstakademie Düsseldorf and was appointed a fellow at Kunsthochschule für Medien in Cologne. A scholarship from ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, in Karlsruhe intensified his interest in media art. In addition, he studied History of Art, Philosophy and Latin Philology. After a teaching post at Goethe University in Frankfurt he became a Professor at the Academy of Fine Arts in Prague, where he stayed until 2015.

Huemer works both in the media of painting and drawing, as well as with interactive installations and environments and computer animations. In doing so, he investigates the suitability for art of the digital media on the basis of his experience in the classical ones, i.e., he works bearing art and media history in mind.

Knowing that both painted worlds and online worlds are imagined and completely artificial, Huemer develops families of works that use various formats to investigate the **problem of reality, the construction of various realities and their perception**. Drawing on his intimate knowledge of art history he combines various media, puts them through their paces using various techniques and interlinks them through reciprocal references.

In philosophy it is primarily Jean Baudrillard who focuses most emphatically on the production of reality. His influence is still in evidence today. He places the term *simulation* at the center of his deliberations on the disappearance of reality. This term pertains to the kind of simulations that no longer describe anything but merely interact with other simulations – with the author regarding mass media as factors particularly erosive to our existing systems. Within this simulation model he employs the system of artificial worlds of signs, which he divides up into simulacra of the first, second and third orders. While a simulacrum of the first order corresponds to the congruence between a map and a territory, imitating nature, so to speak, a simulacrum of the second order, as a device thought up by man, differs from what it is attempting to copy, produces and reproduces, thus contributing to the disintegration of the real. Finally, the simulacrum of the third order produces a self-referential system which simultaneously results in the real being transformed into the hyperreal. The map is now more important than the territory, it even engenders it, “It is not the map but traces of the real that live on here and there in the deserts, not in the deserts of the kingdom but in our desert, in the desert of the real itself.” 1) Eventually, the dictum *welcome to the desert of the real* became a key phrase in the 1999 film *The Matrix*.

Huemer presents us with extremely pared-down projections, installations and products which seem as flat as cutouts, with colors that appear reduced to a minimum. We are reminded of something, simultaneously realizing that what we are looking at is a form of stylization. What kind of map has been laid over what kind of reality in his work? Where has the distinction between reality and virtuality being eliminated?

As Peter Weibel remarks, 2) in modern art sound and color have become emancipated and have acquired a value of their own and in Huemer’s net-based work that same concept is applied to the computer. The historical distinction between the real and the virtual now applies as little as the classic definition of reality. Virtuality has liberated itself, allowing plants to grow as a form of the

Philipp von Rosen Galerie

reproduction of reality. Although virtual worlds are reflections of the real world they need to produce something different than reality. In this context the virtual world cannot and should not generate or simulate an image of the real world, instead, it generates the internal reality of the computer itself. Until now beautiful images have been intended as representations; media art has also attempted to produce beautiful images. Huemer does not produce beautiful images – his images correspond to various realities. He creates parallel worlds and observes how they communicate. Here it is not representation that is important but the processual.

Another problem Huemer circles in his work is **the question of presentation and representation**, a question that has been presenting itself since, at the latest, the emergence of the new medium that was photography in the 19th century. Suddenly painting and drawing's *raison d'être* was no longer portrayal, mimesis, the act of representation, but offering a new take on reality. With van Gogh color liberated itself from the object and, with his Suprematist color paintings, Malevich finally banished objects from the image for good. At the same time the representational object disappeared, to be replaced by something real: the ready-made.

It is not only the one-time aspiration of being able to copy reality that Huemer takes up and addresses in its irredeemability, or the reinterpretation of existing media which he reflects on and adapts through the emergence of new ones. Huemer moves nimbly from the world of myths to the history of art to contemporary role models, opening up both contexts of meaning and various media-related or real spaces in order to spread what appears to be something recognizable before us and, at the same time, to point out to us the deceptiveness of what we see. As soon as we get the feeling that we have been able to recognize a subject, to place a narrative, we find ourselves in a trap. And yet there are groups of works such as mountain pictures, bird pictures, arcadia, architecture and tunnel pictures, which very consciously and without depicting look into possible formal methods of interpretation.

The greatest discrepancy between miniature image formats and the kind that cover entire walls is made clear by Huemer's rejection or rather elucidation of the senselessness of a belief in or requirement for representation. In a kind of exaggeration of this posit, in the large-format key image *Ich hätte Euch mehr an sinnlicher Erfahrung erschaffen sollen*, (I Should Have Created More of a Sensory Experience for You All).

2015, oil/canvas, 200x450 cm, he illustrates, in the presentation of a natural setting which, at first glance, is reflected in the water, the fact that what we see does not correspond to what we are hoping for. In fact, what we are looking at is not only a landscape structure calculated by a computer which, despite its dimensions, does not live up to its promise of copying nature; nor does the "inherent" mirror symmetry in the picture stand up to closer inspection. And it is not meant to. With large formats that appear to meet our expectations for conformity to reality, Huemer leads us onto thin ice. With the artist simulating depth of focus in black, gray and white we are whisked away to a silent landscape of ideas which destroys our fake perception, coldly and without narrative. In parallel to this he blends themes, negotiates them in his paintings, works with different styles, dabs or makes clear brushstrokes, a characteristic "sweep" of the brush, in order to demonstrate their artificiality. This work neither represents the kind of true reflection we rely on nor does it correspond to our longing for the kind of veracity that would be one saving grace. The title suggests a whole spectrum of contrition and impotence within a divine creation, ranging from a rejection of the idea of artistic genius to the dissolution of deceptive expectations of a solution to our problems and the destabilization of our own cognitive abilities.

Philipp von Rosen Galerie

Here, at the latest, it becomes clear that Huemer's titles, made up, found and inspired by circumstances, result in shifts in context and serve as structural processes. His titles have nothing to do with the works in question, they purport to provide an answer which they cannot, in fact provide. It is not a copy of nature but the acceptance of a different, constructed reality, of an image from the net that Huemer has his computer recalculate in order to demonstrate the impossibility of creating an image by oneself.

By renouncing narcissistic self-love, the curse of apparent self-knowledge we incur through looking at our own mirror images, Huemer rejects all portrayal of human beings and we cannot recognize ourselves, are obliged to keep looking. This is partly Huemer's reaction to the history of media art since the 1960s, which has been developing in parallel with Action Art – whereas with *Expanded Cinema* the first generation of media artists used media to take bodies out into the public domain, Peter Weibel and Valie Export confronted the public with their longings and complexes in a transposed fashion and in the second generation Bill Viola decelerated his presentation and our perception of corporeality, releasing it from its portentousness. The third generation now presents a reaction to Postmodernism, goes out into the worldwide net and dispels tensions between real and virtual space.

Huemer belongs to the latter generation, is constantly at pains to advance our knowledge of psychoanalysis, the analysis of language and of the body using artistic tools, and develops specific forms of expression to question the levels of discrepancy that are not only typical of his work but also characterize our world, its perception and its technical possibilities. It is no longer man in his corporeality who is of primary importance, but the processes of switching between different systems. And we consequently find almost no figurative images in Huemer's work. We look for guidance, readability and meaning, a striving driven by a structural process involving the combination of images with titles and one whose impossibility is simultaneously exposed.

A third problem is that of color. Light is equated with color through the experience of the effect of the simultaneous contrast in the work *De la Loi du Contraste Simultané des Couleurs* by Michel Eugène Chevreul dating from 1839. Dissecting what we have seen and thus the world and reassembling it in a new way have long characterized both science and art. Color was analyzed long ago by the Impressionists as the medium of painting and was even regarded as its main element; the Pointillists recognized it as an element that can flood an environment and suffuse it with brightness, in Pop Art it was used as a structuring element and finally, in the digital media, it crops up once again in the form of pixels.

In line with the classical discourse on painting, Huemer not only investigates the feasibility of different realities, he questions them by reducing them deductively to the colors black, white, gray and blue. Alongside the non-colors black and white, gray references the old masters' technique of grisaille painting, which was also used in preparatory drawings for the large-format paintings. Nowadays it is sometimes still seen as a sign that a picture remains unfinished; it can be a contributory factor to an increase in a painting's price and, as a general rule, stands for sketchiness, something incomplete. Huemer not only uses the device to question the way that the art market works, but simultaneously to announce a work's openness. By opting for the color blue, Huemer also references the *green-screen technique*, that color-based technique used in film and TV for removing backgrounds and layering two or several images.

A number of historical links can be established with the levels of meaning contained in *blue* in connection with progress, AI, science fiction and capital development: In 1996 *Deep Blue* was the first chess computer to beat then world chess champion Garry Kasparov in a chess game. In 1997

Philipp von Rosen Galerie

the computer won an entire match consisting of six games. *Deep Blue* was a form of artificial intelligence developed from *Deep Thought* by Feng-hsiung Hsu in 1985. The name of the system in turn referenced the computer of the same name in the novel *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* by Douglas Adams. With its origins in research into problem solving in connection with parallel calculations the name *Deep Blue* was derived from the American nickname for IBM, which was known as *Big Blue* because of its large market capitalization and its blue logo. 3)

Huemer thus operates in a dimension parallel to scientific, media-related and economic developments and findings, between and in the media of painting and drawing, but also in digital media, the internet and computer language. Because he consciously pares down his shapes and colors his pictorial language has a direct impact on us. His subject matter is questions relating to the meaning of the picture, that of the medium of painting and to its changing conditions of production. The artist references heroes of painting in art history, particularly Sigmar Polke, Jackson Pollock, Mark Rothko and Yves Klein. He quotes these artists' works using various techniques, questions them and uses them as the basis for his own formal vocabulary. He studied in Düsseldorf, with his centers of activity there and in Cologne, which at the time was a hub for art in Germany. This was to leave a lasting impression on him. Martin Kippenberger, Albert Oehlen, Werner Büttner and Georg Herold, who had studied with Sigmar Polke, moved in the same circles. Not only their approach to art but also their outlook on language and history and their concept of reality influenced Huemer greatly.

In the 1960s Polke became famous for his paintings employing grids and furnishing fabrics. In 1963, whilst he was still a student and together with Gerhard Richter, Manfred Kuttner and Konrad Lueg, he established the painting movement *Kapitalistischer Realismus* – at the time, an ironic reference to socialist state art and a critical statement on the materialist Western world. He transferred his drawings from newspaper print, vastly enlarged, to painting, with works such as *2 Freundinnen, 1965-66* and *Interieur, 1966* turning out as abstract structures with an ornamental quality. At the same time, by breaking down visual themes into individual matrix dots, Polke clearly showed that copying reality was no longer a primary concern. For him, rasterization represented an instrumental matrix of *Kapitalistischer Realismus*; during that time he also toyed with *gestural painting*.

In other words, the work revolved around perception, reality and the production of the latter, while notions of genius and of authorship were simultaneously illuminated. As Polke was aware, *pictures do not represent the world, they do not illustrate it, they do not create an image of the world... 4)*

Following this, Huemer's work questions the assumed brilliance of artists by creating a self-ironic parody. *Polkes höhere Wesen befehlen... (unvollendet)* (Polke's Higher Beings Ordained... (Unfinished) dating from 2002 for example references Polke's work *Höhere Wesen befehlen: rechte obere Ecke schwarz malen!* (Higher Beings Ordained: Paint the Upper Right Corner Black!) dating from 1969. In another cycle Huemer selects individual dots, transforms them in only a few strokes and in a kind of metamorphosis into birds, whose origins he references in his *Vogelbilder*, his bird pictures. To this end he enlarges the matrix dots simulated by Polke. Polke had emulated machine-made dots using a dirty eraser on the end of a pencil, employing his hand in a reference to the brilliant gesture. Huemer goes one better even than this notion of brilliance – choosing the bird as a metaphor for brilliance. The bird in flight predicts the future and only a greater genius, a priest, and then only in Rome, can interpret this correctly. Huemer refers back to the ancient Roman tradition of the *auspices* which involved observing the flight of birds to interpret the will of the gods. Because this process of interpreting the flight of birds was governed by an

Philipp von Rosen Galerie

exclusion principle reduced to the answers yes or no, with this work Huemer references binary coding and digital decryption as a way of interpreting the media. In this context, the bird appears easily recognizable as a symbol and, at the same time, incomplete, it moves alone or in groups on the edge of the picture, is ephemeral and simultaneously space-filling.

As viewers we see abstract droplet formations; these are admittedly reminiscent of action painting but are exactly the opposite of emotional/eruptive painting. Indeed, the computer has generated these dots and Huemer has enlarged Polke's painted dots and copied them onto canvas. Whereas Polke reflected on Walter Benjamin and his 1936 work *The work of art in the age of mechanical reproduction*, looking at notions of uniqueness and reproducibility, aura, brilliance, originality, authenticity and repetition, Huemer cross-references him, recites Polke's titles or create birds with two additional strokes. Using this irony and as if in a bad joke Huemer meets Polke's friction with brilliance so as to destroy it for good.

Huemer grapples with painting as such himself, lays bare its phenomenological lie and shows us various seemingly recognizable biomorphic shapes. In reality he generates flowers, leaves, trees and forests of a pictographic origin from the internet, i.e., from a virtual source. Or he takes flower drawings by Sibylla Maria Merian (1647-1717), a naturalist never recognized as an artist, has them digitized on the computer, copies and alienates them once again. 100 years before Humboldt, Merian embarked on a project to record the world around her. She discovered more than 2,400 plants, made copperplate engravings of them and was able to sell them to America via Amsterdam. She used the proceeds to establish the Merian-Verlag publishing house and her likeness was eventually immortalized on the 100 Deutschmark bank note. Through research, history, discovery and the portrayal of the world, Huemer knows that our perception is distorted in memories of what we have seen, our gaze misled and disturbed by conditioned images.

Something also fundamental to his work is his **investigation of language**. The tradition of the literature machine started with Athanasius Kircher (1602-1680) and has continued right up to the present-day typewriter. Nowadays, the focus is no longer on strings of letters but on communication and correspondence.

This can be traced back to the discovery of shadow color by Goethe who was in turn referring to Kircher's *lumen opacatum* as one of the phenomena relating to color perception. "Ludwig Wittgenstein talks about this problem as a language game in his *Bemerkungen über die Farben* (Remarks on Color), remarking that the colors that we express through language come into being in a 'life form'. This life form actively structures our knowledge of the world and constructs a syntactic structure of perception. In his opinion we do not perceive any naked phenomena isolated from the overall concept of communication, but only phenomena structured by means of the life form. Accordingly, something white under a dark light is not called a gray thing but – still – a white one because it is the grammatical structure of color that determines how white looks and how we should perceive it. The life form decides on our perception of color without referencing the color as the eye sees it. Wittgenstein contrasts the phenomenological perception of colors with his grammar of colors from logical linguistic investigation." 4)

Something similar applies to the methods used by Markus Huemer. Taking as its starting point his deliberations on perception, communication and understanding, he plays with language, something which ostensibly offers us an adequate way of communicating, in order to confront us with and allow our perception to collide with the drifting apart of attempts at providing meaning and interpreting images, in order to channel us into this process of drifting, to heighten our awareness of irritation.

Philipp von Rosen Galerie

Consequently, he chooses exhibition titles that read like assertions, such as *I don't like Backups, 2017* or pretends to communicate content which, at the end of the day, does not explain anything. We look for a message or some form of communication which does not exist, assuming that a device containing some kind of sign must necessarily produce content, convey meaning, for example: *Ich kann hypnotisieren! Was kannst Du?* (I can hypnotize! What can you do?) Or *Verführung Mindereinsichtsfähiger*. (The seduction of those less capable of discernment). He chooses titles in the subjunctive, such as

Hätte auch wieder eine schöne Ausstellung werden können... (Could have been another fine exhibition)

Ich hätte Dir auch ein politisches Bild malen können (I Could Have Painted You a Political Picture)

Ich hätte Dir auch ein Bild mit grösserer Perfektion malen können (I Could Also Have Painted You a Picture with the Utmost Perfection)

Ich hätte Dir auch ein Bild für übers Wohnzimmersofa malen können (I Could Also Have Painted You a Picture for Over the Living Room Sofa)

Ich hätte Euch auch eine besserer Zukunft malen können (I Could Have Also Painted You a Better Future)

Or he generates organic shapes from virtual worlds such as

Orientierungsvirus (Orientation virus)

Potentiell gefährdete requested URL (was not found) (Potentially endangered, requested URL (was not found))

Monster-Virus 2.1.1.

Huemer's interest is in investigating, questioning and reflecting on the construction of reality, his work is based on various formulas describing reality. Titles about useless knowledge such as *Frauentränen sind ein halbes Grad wärmer als Männertränen* (Women's Tears are Half a Degree Warmer than Men's Tears), 2016, which accompany the architecture paintings family of works stand alongside politically motivated ones in the mountain paintings series or titles on coming to terms with the past in the blue paintings. His tunnel pictures are illuminated and suffused by light, compositionally crossed out and simultaneously focus on a central point. With titles such as *In Frankreich ist es verboten, einem Schwein den Namen Napoleon zu geben*, (In France It Is Forbidden to Name a Pig "Napoleon") 2016, *Kaffeetrinker haben öfter Sex als Nicht-Kaffeetrinker*, (coffee drinkers have sex more often than people who don't drink coffee) 2016, or *Auf der Venus ist ein Tag länger als ein Jahr*, (On Venus, One Day Is Longer than a Year) 2016, not only is our view of the theme blocked but, at the same time, we are shown how attempts at standardization can be subverted by assertions.

The use of the subjunctive mood is characteristic of Huemer's work, as is its humor and its use of irony as a way of making statements about paradoxes. He counters the subjunctive humor of indirect speech with that of the un-accomplishable, he investigates the dimensions of reality as real, potential or unreal, or rather virtual, hypothetical or counterfactual, uses the latter as proof of absurdities and the world as a possibility in all its contradictoriness, and does this by playing with language.

Philipp von Rosen Galerie

The virulence of the Internet is evident throughout, because the task of allocating an image to the things of this world is here bound to fail. With all the internet's assertions of reproducing reality its very composition is so artificial that it can no longer be represented as an image – something which in fact changes our perception – and we know: The traditional distinction between the real and the virtual is as much history as the traditional definition of reality. This is a world that can no longer be captured as an image. No longer, as was the case with Baudrillard, does anything reference anything else, nothing boasts sensuality anymore. Whereas Wittgenstein and Joseph Kosuth were still able to point to real things, to the chair as an item of furniture that could be touched, to the illustration and the dictionary description of the latter, now, as an expression of the age we live in, the WWW generates itself, programs trade themselves and unleash stock market crashes without being alive themselves. These programs are no longer communication systems, it is not we who communicate with them, instead they interact with one another as part of a closed system. This being the case, Huemer reflects on the most artificial of all concocted worlds, on arcadia. As yet, the internet does not have an image. Huemer meets this abstract symbol, which admittedly has expressions from nature allocated to it, words such as net or virus, with cool artificiality, so as to parallel and thus to eradicate it. In a completely unspectacular way he applies this to the world of the internet and goes in search of the world in this network which is, from an artistic viewpoint and in visual terms, in fact dead.

Elisabeth Fiedler

- 1) Jean Baudrillard, *Agonie des Realen*, (Berlin, 1978), p. 8
- 2) Peter Weibel in: *Iconoclasm and Data Processes*, in: *.arcadia*; Basel 2003, p. 39f.
- 3) Source: Deep Blue – Wikipedia
- 4) Markus Huemer, "If You're Brain Dead I Can't Help, Thank You", 2007 in: Markus Huemer, *I Can Hypnotise! What Can You Do?* (Vienna, 2007), p. 116
- 5) Kuzanari Hata: *Phantasie als Methode der poetischen Wissenschaft Goethes, Naturwissenschaft und Philosophie im Spiegel seiner Zeit*, (Kaiserslautern, 2017) , FN 38, p. 48, ISBN 978-3-658-16167-5