

---

# Philipp von Rosen Galerie

**Markus Huemer**

*Wir haben jetzt klare Verhältnisse, aber wir wissen nicht welche*

**3. Juni – 26. August 2023**

**Eröffnung am 2. Juni 2023, 18–23 Uhr**

In der Ausstellung *Wir haben jetzt klare Verhältnisse, aber wir wissen nicht welche* mit Markus Huemer (\*1968 in Linz, lebt und arbeitet in Berlin) zeigen wir neue Gemälde in und mit denen er sich mit den Funktionsweisen von und Illusionen über Augmented Reality (AR) auseinandersetzt.

In AR fusionieren interaktive, digitale Bilder mit der Realität, indem digitale Informationen in die reale Welt eingeblendet werden. Einer breiten Bevölkerungsschicht wurde das Phänomen AR mit Pokémon Go bekannt. In diesem Spiel, das auf Smartphones gespielt wird, integriert AR Pokémons (kleine, tierähnliche Figuren) in die reale Umgebung der Spieler:innen und schafft ein immersives Spielerlebnis. Die Software erfasst durch die Kamera die reale Umgebung der Spieler:innen, analysiert die Oberflächen und platziert das Pokémon in Echtzeit an geeigneter Stelle. Dabei wird das Pokémon dreidimensional dargestellt, seine Position und Skalierung werden berechnet und angepasst, und es sieht aus wie ein Teil der realen Umgebung. Auf dem Bildschirm der Spieler:innen erscheint so die Augmented Reality – eine erweiterte Realität, mit dem Medium des Bildschirms dargestellt. Analog dazu verhält es sich mit den verschiedenen Ebenen in Huemers Werken. Gemalte Abbilder der Realität, in diesem Fall die Ausstellungsräume unserer Galerie, überlappen mit digitalen Bildfragmenten.

Huemer integriert in seine Werke, die zunächst einmal Abbilder von Realität sind (in diesem Fall: Galerieräume) – ähnlich, wie das die Software im Spiel Pokémon Go mit den Pokémons in der realen Umgebung der Spieler:innen tut – Fragmente von Bildern. Die gemalten Abbilder der Räume auf der Leinwand kann man mit den Kameraaufnahmen auf dem Bildschirm des Smartphones vergleichen. Schon hierbei handelt es sich allerdings nicht mehr um unsere unmittelbare Realität, selbst ohne die Integration digitaler „Fremdkörper“, sondern nur um eine recht real aussehende, gemalte Realität.

Die Bildfragmente, die Huemer in seine Werke einsetzt, sind weder rein fiktiv, noch rein digital. Er erzeugt sie, indem er seine Umgebung mithilfe einer 3D-Software scannt – bei den Werken dieser Ausstellung handelt es sich um die gescannten Ausstellungsräume unserer Galerie. Er tastet also die Oberflächen der Räumlichkeiten und der sich darin befindenden Gegenstände ab und erstellt digitale, dreidimensionale Modelle. Diese Modelle werden dann malerisch mit den gemalten Abbildern des Raumes verwoben, bzw. als fiktive Objekte in die gemalten Räume integriert. Der Künstler verwendet dabei ganz bewusst, um eine weitere Ebene der Distanzierung einzuziehen, nur Fragmente der gescannten Oberflächen und nicht die vollständigen, motivisch gebundenen Modelle selbst für seine Malereien. Die Fragmente rekurren allerdings direkt auf die 3D-Modelle: es sind jene Formen, die bei einem digitalen Scan sichtbar werden, wenn man das gescannte Modell dreht und – digital – durch seine Oberfläche („Haut“) eindringt, bzw. es durchdringt.

In unserer Ausstellung hängen die gemalten Abbilder des Ausstellungsraumes, die von wiederum gemalten Bildern der digitalen Bildfragmente überlagert sind, in dem realen Ausstellungsraum. Als Betrachter:innen werden wir mit ganz verschiedenen Ebenen von Realität und Wahrnehmung konfrontiert und befinden uns dabei in eben genau jener Umgebung, die digitaler und fotografierter und dann gemalter Ursprung der gezeigten Werke ist.

Huemers digitaler Perspektivenwechsel verdeutlicht, dass jedes digitale Abbild lediglich eine Illusion ist. Es erstaunt den Künstler umso mehr, dass diese digitalen Abbilder durch die Fusion mit der Realität in Augmented Reality einen realen Charakter erhalten. Für Pokémon Go-Spieler:innen erscheint die dargestellte Realität auf ihren Smartphones sogar realer und wichtiger als ein direkter Blick in die Umgebung mit den eigenen Augen.

Das Gaukeln, Lügen und Vorspiegeln von Realität war bereits Jahrhunderte vor dem Aufkommen von AR eine Domäne der Malerei, spiegelt sie doch auf einer zweidimensionalen Fläche eine dreidimensionale Realität wieder –

wohl wissend, dass es eben das ist: Gaukeln, Lügen und Vorspiegeln. Insofern betrachtet sich Huemer als Experte auf diesem Gebiet der Fiktion. Er hat diesen Aspekt – die Infragestellung der Realität der Abbildung in, bzw. der Abbildungsfunktion von Gemälden – immer schon verfolgt; insofern setzt er seine eigene Maltradition mit den neuen Gemälden fort. Anders allerdings verhält es sich mit den Werktiteln. Während seine Titel früher immer völlig absurd waren (und auf diese Weise die Distanz zwischen dem mit dem Bild Dargestellten [Signifikat] und der Darstellung selbst [Signifikant] unterstrichen haben), haben die Titel jetzt eine direkte Beziehung zur Augmented Reality. Er hat sie Texten entlehnt, die die Qualitäten, Fähigkeiten und Möglichkeiten von Augmented Reality beschreiben. Es gibt also eine Nähebeziehung zwischen dem, was dargestellt ist (etwas, das mit AR erzeugt wurde) und den Titeln, die sich auf AR beziehen. Allerdings sind die Titel keine unkritischen Beschreibungen dessen, was (vermeintlich) zu sehen ist, sondern eher ironische Bezugnahmen auf das Phänomen der AR. In dieser Ironie wiederum besteht ein Zusammenhang mit den früheren Werktiteln des Künstlers.

Mit seinen Werken lädt Huemer dazu ein, sich mit den Grenzen zwischen Realität, Wahrnehmung und Interpretation auseinanderzusetzen. Besucher:innen der Ausstellung finden sich in unseren Räumen und damit in einer ganz bestimmten Ebene von Huemers Arbeiten wieder – der Realität. Indem Huemer die Betrachter:innen in die Realitätsebene seiner Werke einbezieht, weil er die Gemälde den Betrachtenden in genau den Räumen zeigt, die er gemalt hat, schafft er eine Verbindung zwischen den gemalten Abbildern, den digitalen Bildfragmenten und der tatsächlichen Umgebung. Es entsteht eine Interaktion zwischen dem Werk und den Betrachtenden, welche die Frage nach objektiver und subjektiver Realität aufwirft. Selbst wenn Besucher:innen in der Ausstellung die physische Realität unmittelbar erleben, ist ihre Interpretation dieser Realität – wie jede Form der Wahrnehmung – subjektiv.

Huemers Werk kann mit einer Matroschka-Puppe verglichen werden, bei der jede Schicht eine weitere Dimension der Realität offenbart. Ähnlich wie beim Öffnen der ineinander gestapelten Puppen entdecken wir mehr und mehr Dimensionen der Realität.

Für weitere Informationen und Bilder wenden Sie sich bitte an die Galerie.