

Herbert Egger

Netzwerk

Nichts ist so wie es scheint, könnte man über den Eingang in das künstlerische Universum des Herbert Egger schreiben. Er malt Bilder mit der Kamera, baut Gitter mit dem Pinsel und knüpft mit den Händen Objekte aus dem 3-D Drucker. Schier endlos scheinen sein Ideenreichtum und seine Experimentierfreude, wobei sich in der Gesamtheit betrachtet, eines stringent aus dem anderen zu entwickeln scheint.

Objekte werden konstruiert, am Computer oder analog, das eine beeinflusst das andere. Das Computermodell dient als Skizze für das analoge, das analog gebaute Objekt wird fotografiert und am Computer weiterentwickelt. Egal an welchem Ende Herbert Egger beginnt, es führt immer in die Weite eines offenen Kunstbegriffes, Gestaltungs- aber immer auch Denkraumes. Wie ein Netz breiten sich seine Aktivitäten in alle Richtungen aus und verbinden sich mit Punkten in unterschiedlichen Ebenen. Sein künstlerisches Schaffen ist ein vernetztes Nachdenken mit den unterschiedlichsten Medien und Möglichkeiten der Kunst. Egger, der eigentlich Bildhauerei studiert hat, arbeitet quer durch alle Genres, ohne jede Einschränkung in Technik, Material oder Medium – und das alles oft innerhalb eines Werkes. Der Wechsel des Mediums innerhalb des Schaffensprozesses ist für ihn eine wichtige künstlerische Strategie. Durch die Veränderung der Technik ergibt sich ein Wechsel der Perspektive, so wird das Werk immer wieder in andere Richtungen weiterverfolgt.

Der Künstler, der so intensiv mit den Händen an seinen Objekten baut, bezeichnet selbst den Computer als sein wichtigstes Werkzeug. Als Bildhauer ist es auch im digitalen Raum die Dreidimensionalität, die ihn fasziniert. Im virtuellen Raum sind netzartige Strukturen meist Grundlage für die Konstruktion dreidimensionaler Figuren. So war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich das vernetzte künstlerische Schaffen Herbert Eggers des Netzes auch physisch als Material bemächtigte, in Form gitterartiger Strukturen.

Durch einen Wechsel der Medien begann Herbert Egger, die am Computer konstruierten Gebilde analog nachzubauen. Zuerst mit einzelnen Drähten in mühsamer Arbeit. Später mit schichtweise aufgebauten Drahtgittern als Ausgangsmaterial, mit denen er in alle Dimensionen arbeiten kann. Damit schafft er luftige Gebilde, die meist farblich gefasst werden. Die Farbe trägt er so reichlich auf, dass sie teilweise die Maschenabstände der Gitter verschließt. Hierdurch erzeugt er eine changierende Oberfläche im Wechsel von Raum und Fläche, Durchsicht und Farbschicht. Um den Effekt noch zu verstärken, kombiniert er die Drahtobjekte teilweise mit so genannten Farbkörpern, kompakten Bildträgern mit einheitlich, monochromer Fassung.

Manche Drahtobjekte erinnern an Architekturmodelle. Sie umfassen einen Raum, den man jedoch nicht betreten kann. Die Schnittstelle von Architektur und Skulptur wird in der zeitgenössischen Kunst immer wieder thematisiert, wenn Architekturen sich zu Skulpturen verdichten und Skulpturen wie Architektur wirken. Kubische Drahtobjekte in Gips eingegossen erinnern uns an einfache Architekturen in einer Landschaft. Aber diese Häuser bieten keinen Schutz und zitieren nur die Form des Hauses. De facto kann man sie nicht betreten, sie bieten keinen Innenraum.

Neben den kubischen Formen finden sich auch unregelmäßig amorphe Drahtgebilde, ungeordnete Formationen als Anhäufungen unregelmäßiger Teile. Sie sind teilweise monochrom gefasst, teilweise partiell farbig, sodass die Farbe eine im Objekt enthaltene Form zusätzlich hervorhebt.

Herbert Egger geht sogar noch einen Schritt weiter, um die Wirkung der Drahtobjekte zu steigern und sie aus einer neuen Perspektive zu betrachten. Er fotografiert sie so, dass sie durch die spezielle Beleuchtung einen Schatten werfen. Dadurch erreicht er eine optische Verdoppelung der Objekte, sodass sich die Betrachtenden nie sicher sein können, wo auf dem Foto das Objekt endet und sein Schatten beginnt.

Global Home

Das Bedürfnis nach Schutz und Zugehörigkeit, der Wunsch nach einem zu Hause und Geborgenheit verbinden Menschen rund um den Globus. Dieses globale Thema greift Herbert Egger auf und variiert es mit allen Mitteln der Kunst. Das Wort Home kann man mit Haus, Heimat, Zuhause, Wohnung, Wohnort oder Ausgangsposition übersetzen. Global bedeutet weltweit, umfassend, weltumspannend, universell. Im ersten Moment klingen die beiden Begriffe wie ein Gegensatz. Herbert Egger möchte mit dem Titel Global Home ausdrücken, dass es überall auf der Welt und durch die Geschichte eine vergleichbare Idee von Haus gibt, den Archetypus einer Behausung mit Wänden und einem Dach, der für Menschen Schutz und Rückzugsort bedeutet. Dieses Faktum ist ihm auf seinen Reisen und Auslandsaufenthalten bewusst geworden. Gerade entfernt von zu Hause, wird der Begriff des Zu-Hause zum Thema. Dieses Thema bearbeitet er bereits seit vielen Jahren.

Seine Arbeiten reichen von der künstlerischen Aneignung einer bestehenden Hütte, über die variable dreidimensionale Umrisszeichnung eines Hauses im Raum, bis zu einer Installation im öffentlichen Raum. Normalerweise muss die Natur weichen, wenn der Mensch sich ausbreitet und ein Haus baut, um sich niederzulassen. Mit Global Home II schafft Herbert Egger eine Skulptur, die der Natur symbolisch Raum zurückgibt. Das Haus wird zwar als Raum interpretiert, ist jedoch nicht offen für Menschen, sie können es nicht betreten. Herbert Egger füllt den Innenraum mit gitterartigem Material. Für Menschen ist in dem Haus kein Platz, aber die Natur ist eingeladen, sich des Raumes zu bemächtigen, ihn zu besetzen und zurückzuerobern.

Edit modi

Edit-Mode ist ein Begriff aus der Computersprache und bedeutet Bearbeitungsmodus. Edit modi könnte man mit Bearbeitungsarten übersetzen. Der Plural modi steht für eine Fülle an Möglichkeiten.

Eine Plastik aus dem 3D-Drucker verbindet klassische Bildhauerei mit dem Digitalen, um im Ergebnis wieder ein physisches Werk zu generieren. Es entsteht eine Plastik, die wie eine monumentale Steinskulptur mitten im Raum wirkt. Die Oberfläche sieht mit den zarten grauen Adern wie weißer, glänzender Marmor aus. In Wahrheit handelt es sich um Schicht für Schicht aufgebautes Kunststoff-Filament. Grundlage ist eine kleine Plastik, die der Künstler vor Jahren eigenhändig in Ton modelliert hat, mit deutlich sichtbaren Bearbeitungsspuren. Später hat er sie in Bronze gegossen, dann digitalisiert und dadurch in ein neues Medium überführt, von analog in digital. Durch diesen Prozess wurde die Größe skalierbar. Was am Bildschirm selbstverständlich ist, die Größe zu verändern, wurde durch die Möglichkeit eines dreidimensionalen Ausdrucks plötzlich auch im dreidimensionalen Raum Wirklichkeit. Dabei war völlig unabsehbar, welchen Effekt die substanzielle Änderung von Größe, Bearbeitungsart, Material, Farbe und Struktur auf die Wirkung haben würde.

Walter Benjamin beklagt in seinem Aufsatz über das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, erstmals erschienen 1936, den Verlust der Aura des Originals durch die Reproduktion. Der Begriff der Aura hat sich seitdem in die Kunstgeschichte eingeschrieben. Benjamin meint, Fotografie und Film würden durch ihre Reproduktionen die Einzigartigkeit und die historische

Dimension von Kunstwerken zerstören. Diese Sorge sieht man heute entspannt. Niemand bezweifelt, dass es einen Unterschied macht, ob man einen Ausstellungskatalog durchblättert, eine Ausstellung virtuell oder tatsächlich physisch besucht. Das Erlebnis der körperlichen Wahrnehmung des Raumes, von Material, seiner Haptik und die sinnliche Rezeption des Kunstwerkes sind durch eine Reproduktion nicht zu erreichen. Längst muss das Original keine Angst mehr vor einer Fotoreproduktion haben. Aber neue Technologien sehen sich durchaus mit ähnlichen Vorurteilen konfrontiert. Verfügt der 3D-Druck einer digitalisierten Skulptur über eine Aura und ist er als Original zu bewerten? Bei dem Werk aus dem 3D-Drucker haben wir es mit einer Vergrößerung zu tun. Die digitalisierte Plastik, die Ausgangsbasis des Werkes war, ist etwa 40cm hoch. Dem im Raum physisch äußerst präsenten 3D-Druck seine Aura abzusprechen, ist wohl nicht möglich. Natürlich wirkt diese Plastik durch ihr spezielles Material, die Oberflächenstruktur und den Raum, den sie einnimmt. Man ist geneigt, sie mit einem Bronzeguss zu vergleichen, der ja ebenfalls ein vorhandenes Werk technisch reproduziert. Die Digitalisierung entspricht in diesem Fall der Herstellung einer Gussform. Hier wird man wohl durch die Definition einer Auflage ähnliche Regeln wie bei Abgüssen oder Werken der Druckgrafik finden müssen. Eigenhändigkeit der Herstellung ist bei der Frage nach der Echtheit eines Kunstwerkes längst kein Thema mehr. Wobei im Falle von Herbert Eggers Plastik dies mit Ausnahme des Drucks sogar zutrifft. Der Künstler hat sowohl die Ausgangsplastik selbst mit den Händen geformt, als sie auch digitalisiert.

Der 3D-Drucker als Medium zur Herstellung von Plastiken fasziniert Herbert Egger. So ist der Weg über ein bereits existierendes Kunstwerk, das digitalisiert, eventuell skaliert und dann ausgedruckt wird, nur ein möglicher. Fast naheliegender ist es, Skulpturen direkt am Computer zu entwerfen und dann auszudrucken. Im Entwurf ist künstlerische Freiheit noch einmal in neuer Dimension möglich. Ein Ergebnis kann als Metapher für den künstlerischen Prozess von Herbert Egger schlechthin interpretiert werden. Hier manifestiert sich seine grenzüberschreitende Arbeitsweise, die vielen Modi der Bearbeitung. Die Linie steigt aus der Fläche empor, wird dreidimensional, um in eine amorphe Figur zu münden, deren Form aus einer Kugel heraus entwickelt wurde. Volumen und Masse werden durch die dünnen, stelzenartigen Beine wieder konterkariert und lassen um die Statik der ganzen Figur bangen. Wie ein barockes Kunstwerk besteht es aus einer Kombination verschiedener Materialien, Aluminiumplatte, Draht, Blech, 3D-Druck, alles durch weiße Farbe vereinheitlicht – wie im Barock.

linear

Die Linie bekommt im Werk von Herbert Egger eine neue Bedeutung. Gemeinhin könnte man meinen, eine Linie sei ein Strich auf einem Bildträger, gerade oder gekrümmt, dicker oder dünner, mit Bleistift, Pinsel oder Filzstift gezogen. Herbert Egger denkt Linie jedoch völlig anders. Aus der Perspektive des Bildhauers wird sie für ihn dreidimensional, sie materialisiert sich in Draht, Holz oder dem Filament eines 3-D Druckers. Wie eine Plastik baut er Objekte aus Draht auf, interpretiert den Draht aber dann wieder als Linie im Raum. So entstehen Raumzeichnungen, in denen er den Bildraum wörtlich nimmt. Seine mit Draht gezogenen Striche spannen sich in alle Dimensionen aus. Vorder- und Hintergrund liegen tatsächlich hintereinander und nicht nur perspektivisch. Einmal sind die kubischen Zeichnungen ganz reduziert und bestehen nur aus waagrechten, senkrechten und in die Tiefe führende Strichen aus Draht. Ein anderes Mal weisen die Linien in alle erdenklichen Richtungen, bleiben für sich jedoch gerade. Aber sie finden sich auch als dichtes Gekritzeln aus gebogenem Draht, das sich mit inneren Knotungen und Verdichtungen zu einem dreidimensionalen, Linienbündel aufschwingt. Aber nicht nur die Form und Richtung der Striche wird variiert, sondern auch das Material. Manche Raumzeichnungen bestehen aus dem weichen, biegsamen Filament des

3D-Druckers mit der Hand räumlich aufgebaut, hingekritzelt wie ein Doodle. Hier findet sich die typische Herangehensweise von Herbert Egger, Materialien nicht so zu verwenden, wie sie ursprünglich gedacht sind. Er verarbeitet das Filament des 3D-Druckers mit der Hand. Hierbei geht er von der Außenform aus und entwickelt das Innere so, dass sich ein stabiles Objekt ergibt. Ein manueller 3D-Druck.

Herbert Egger variiert die Linie jedoch nicht nur von der Zweidimensionalität in die dritte Dimension und zurück, er denkt auch in die entgegengesetzte Richtung und entmaterialisiert sie als digitale 3D-Zeichnung am Computer innerhalb eines netzartigen Koordinatensystems.

Linien finden sich in seinem Werk jedoch auch rein zweidimensional in der Fläche, auf seinen bemalten Leinwänden. Neben seinen plastischen Arbeiten hat Herbert Egger auch immer schon gemalt. Dicke Blockstreifen und feine Linien bilden einen Gegensatz in der Textur. Manchmal wird der Bildraum an einer Stelle perspektivisch geöffnet, indem sich Linien überschneiden, übereinanderlegen und dadurch ein davor und dahinter, Schichtungen und Lagerungen suggerieren, oder sogar Schatten werfen. Im nächsten Moment wird die Idee der Räumlichkeit wieder verworfen und die Darstellung changiert zwischen Verdichtung und Vereinzeln in der Fläche. Manchmal werden Bildträger fast unmerklich wieder zu Objekten, Striche zu dreidimensionalen Linien im Raum, wenn Herbert Egger über den Bildträger hinauszeichnet, dann hat das Folgen für die Illusion und Linien aus Draht dringen in den Raum vor.

Verlaufen die Linien auf der Leinwand senkrecht oder bilden aufgedruckte Spuren runder Objekte Kreise, steht ihre abstrakte Wirkung im Vordergrund. Waagrechte Linien evozieren aufgrund unserer Sehgewohnheiten Assoziationen an Landschaften, die sich schichtweise in die Tiefe ausbreiten. Ändert man den Blickwinkel von einem statischen Betrachterstandpunkt zu einem bewegten, könnte sich aber auch vorstellen, die Streifen seien verwischte Objekte, die zum Beispiel während einer Autofahrt, beim Blick aus dem Fenster, an einem vorbeihuschen. Genau diese verschwommenen Blicke aus dem fahrenden Auto hält Herbert Egger, am Beifahrersitz sitzend, auf Fotos fest. Er lichtet vorbeifahrende LKW ab und schafft dadurch fotografische Momentaufnahmen des Transitorischen. Die Fahrzeuge mit ihrer oft bunten Masse interpretiert er dann als bewegliche Skulpturen in der Landschaft. Wie ein flüchtiges Ready-Made.

Es finden sich auch anderen Positionen der Postmoderne, die den Skulpturbegriff mit beweglichen Teilen in Richtung Performance und ins Szenische erweitern. Man denke an die One-Minute-Sculptures von Erwin Wurm oder an den deutschen Künstler Franz Erhard Walther, dessen Skulpturen vom Publikum benutzt werden sollten. Auch Herbert Egger denkt Skulptur variabel und beweglich, aber das ist nur der Anfang. Er zäumt das Pferd quasi von hinten auf. Indem er bewegte Objekte oder Landschaften an denen er sich vorbeibewegt fotografiert, deutet er sie mit Hilfe der Fotografie zu Skulpturen im Raum um. Zwei Mal um die Ecke gedacht stoppt er die Bewegung des LKW den er während der Fahrt durch die Fotografie festhält. Aus dem bewegten Objekt wird ein starres Kunstwerk, aus dem dreidimensionalen Objekt ein zweidimensionales Foto – das Werk erzählt von Bewegung und Raum und ist doch nur Farbe auf Papier.

Raum

Herbert Egger gibt seiner Kunst Raum. Fläche und Raum, Zeichnung und Plastik, Material und Farbigkeit sind die Koordinaten zwischen denen sich sein künstlerisches Schaffen aufspannt. Er findet Antworten am Weg, im Tun, durch die Beschäftigung mit dem Material. Das eine beeinflusst das andere, er zeichnet in seinem Skizzenbuch, konstruiert Objekte am Computer, das Computermodell dient als Skizze für das analoge, das analog gebaute Objekt wird fotografiert und am Computer

weiterentwickelt. Seine Bezeichnungen von Farbkörpern und Bildkörpern zeigen seinen genreübergreifenden Ansatz und seine tiefe Verwurzelung in der Bildhauerei. In seinen Arbeiten schafft er Räume, fiktive, tatsächliche und virtuelle und lotet die Wirkung seiner Kunstwerke im Raum aus. Die Kunst dem Prozess zu folgen, ihm Raum zu geben, Unvorhergesehenes zuzulassen, das Wechselspiel zwischen Gestalten und dem Material folgen und eine unbändige Neugierde an künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten charakterisieren die Arbeiten im Modus Egger.