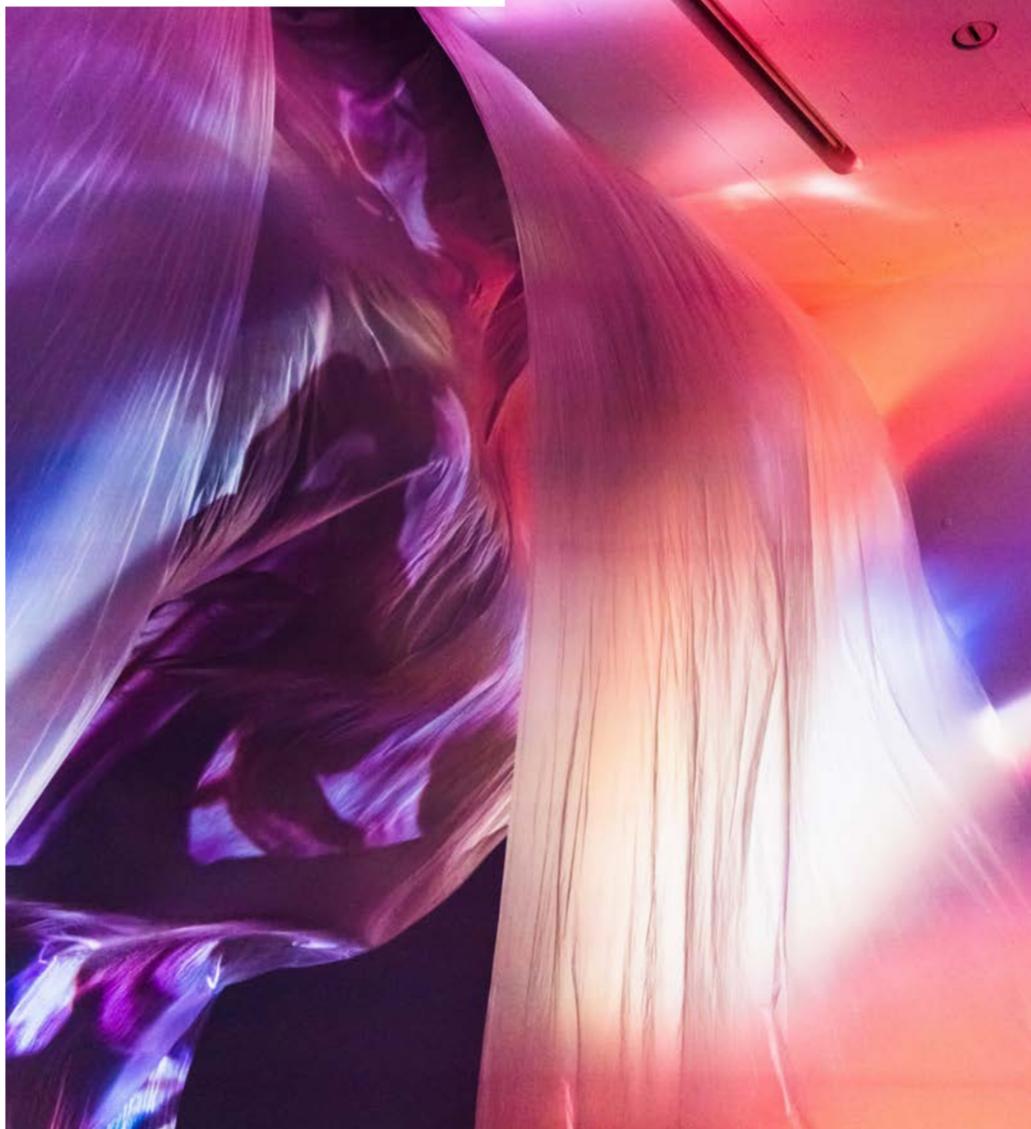


**KUNSTVEREIN LUDWIGSBURG**

**ROBERT SEIDEL  
BIFURCATION CHAMBER**





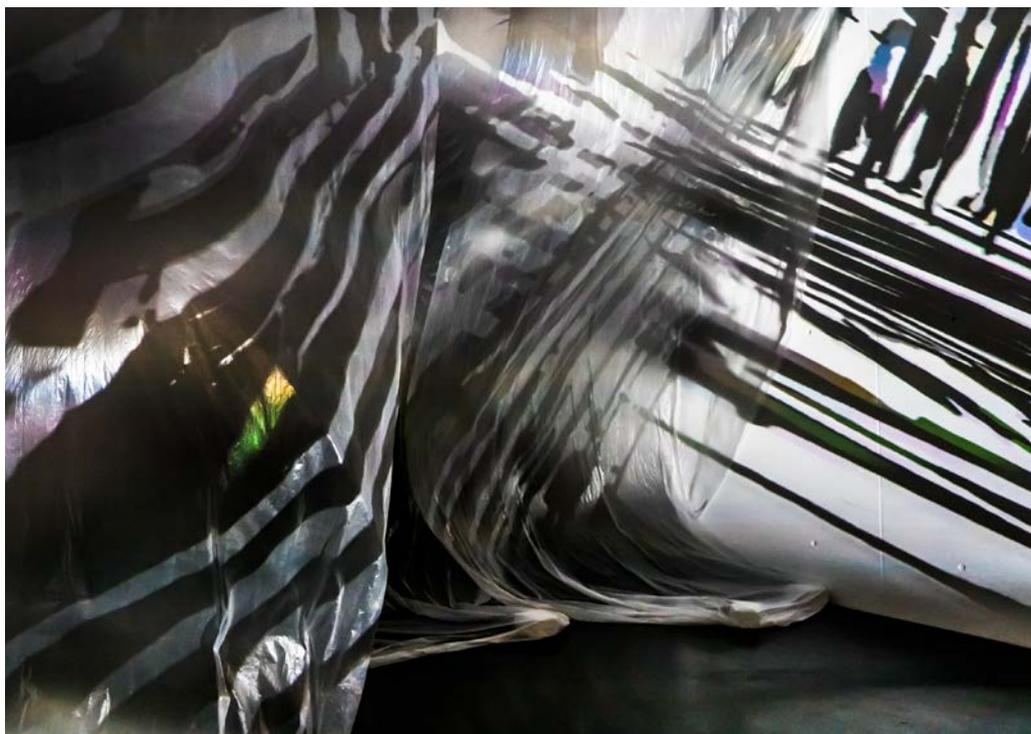
## Bifurcation Chamber

**Robert Seidels experimentelle Raumkunst zwischen Natur und Psychologie**  
von Andreas Rauth

Mit seinen abstrakten, farbintensiven Computeranimationen, die er für individuelle Raumsituationen entwickelt, schlägt Robert Seidel ein neues Kapitel gegenstandsloser Kunst auf; eine Strukturen und Körper transformierende Raumkunst, die sich vor dem Hintergrund dreier historischer Strömungen abhebt, denen sich der Künstler verbunden fühlt: Absoluter Film (Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute), Kinetische Kunst (Laszlo Moholy-Nagy, Gego), Tachismus bzw. Informel (Carlfriedrich Claus, K. O. Götz). Mit dem absoluten Film verbindet ihn die Animation von Farbe und Form und dazu korrespondierende Musik. Mit der kinetischen Kunst die Bewegung, der Raumbezug, der Wahrnehmungsaspekt, das Lichtspiel und das Skulpturale. Mit dem Tachismus die expressive Geste. Sein eigener, originärer Beitrag besteht darin, die Ansätze der Vorläufer aufzugreifen und mit den Möglichkeiten der 3D-Computeranimation das historische Repertoire zu erweitern, um eine zeitgenössische Version

interventionistischer Raumkunst zu formulieren. Als Projektionsfläche dienen Fassaden und Landschaften, aber auch eigens hergestellte Skulpturderivate, deren Oberflächen zu netzartigen Strukturen ausgelegt werden.

Pinselstriche und Farbflücke stehen am Anfang eines Projekts und durchlaufen in der digitalen Bearbeitung eine Transformation zu komplexen und instabilen Formgebilden, denen der Künstler nach dem Vorbild von Naturprozessen wie Wachstum und Metamorphose ein Eigenleben verleiht. Dabei vermeidet er Geschlossenheit und Notwendigkeit, er zielt auf die Auflösung von Grenzen und Zuständen; der Zufall als nicht systematisierbare Größe wird, wo er sich zeigt, in das Verfahren integriert. Die digital generierten Strukturen verlieren nie ihren fragmentarischen und ephemeren Charakter, weder kristallisieren sie noch erreichen sie das Stadium vollständiger Entwicklung: sie verbleiben in einem Zustand permanenter Metamorphose. Das Prozesshafte ist aber erst mit der Berücksichtigung psychischer Vorgänge voll erfasst: Erlebnis, Erinnerung, Ausdruck stehen den Lebensprozessen gegenüber. Im Ergebnis lässt sich jedoch nur ein Ineinandergreifen und



gegenseitiges Durchdringen von Natur und Psychologie feststellen. Dieses Verhältnis wird auf der materiellen Ebene gespiegelt; seine Filme decken sich nicht mit den Projektionsflächen, schmiegen sich nicht an die vorhandenen Formen, sondern überlagern diese, gehen darüber hinweg, verwischen ihre Gestalt und werden ihrerseits verformt. Es entsteht eine Durchmischung von Materialien und Formen, deren Instabilität eine ständige Adaption erfordert, wodurch die Wahrnehmung selbst zur eigentlichen Aufgabe für den Betrachter wird.

So in etwa lässt sich der Prozess einer nunmehr über fünfzehnjährigen künstlerischen Praxis umreißen. Bereits im Jahr 2004 hatte Robert Seidel mit seinem vielbeachteten Erstling, *„grau“*, nicht nur gezeigt, dass im 3D-Animationsfilm jede Menge künstlerisches Potential steckt, sondern auch die Basis seines künftigen Schaffens formuliert. Seitdem hat der aus Jena stammende Experimentalfilmer und Kurator die darin angelegten Dimensionen konsequent ausgelotet und erweitert. Robert Seidel beschreibt *„grau“* als eine »personal reflection on memories coming up during a car accident, where past events

emerge, fuse, erode and finally vanish ethereally«<sup>1</sup>. Erinnerung als zentraler und unverzichtbarer Teil des Lebens, wird in *„grau“* sozusagen bei der Arbeit gezeigt. In der filmischen Realisation sehen wir visuelle Fragmente entstehen, sich verbinden, wuchern, kollabieren und sich neu formieren, kurz: die sich wie primitive Organismen zu verhalten scheinen. In der Analogie von Erinnerungsprozess und Lebensprozess öffnet sich ein unendlich variierbares Register: das Bildfragment – eine Linie, ein Tupfer, ein Pinselstrich – wird zum Einzeller, zum Zellkern, zur kleinsten Einheit eines generativen Prozesses und ist gleichzeitig Träger psychischer Energie. Eine für das Verständnis von Robert Seidels Kunst wichtige Verbindung zum Tachismus, jener Kunstrichtung, die im Bild die spontane, eruptive Geste feierte, findet genau hier ihre Ansatzstelle. *„grau“* war noch für die traditionelle Projektion auf einer flachen Leinwand gedacht. Es folgten Arbeiten, in denen er die virtuelle Welt mit dem realen Raum zu verkoppeln begann, er projizierte auf Häuserfassaden, selbst hergestellten filigranen Netzen oder weichen, verformbaren Materialien, auf Baumgruppen in Parklandschaften, schließlich sogar Wasser-



fontänen oder Nebel – die Tendenz zum Flüchtigen und Formlosen ist unübersehbar. Und sobald die Projektion nicht mehr begrenzt ist auf diesen privilegierten Raum der Leinwand oder des Bildschirms, verschwindet die alte Vorstellung vom Bild als Fenster zur Welt. Wie ein Graffiti aus Licht überschwemmt das virtuelle Bild die Formen und Strukturen realer Räume, gleiten die Metamorphosen über Fenster und Säulen, Blätter und Stämme, welche sich im Wind wiegen, und mischen sich in die Sprühnebelschwaden einer Wasserfontäne, deren transparenter Schleier nur wenige Sekunden in der Luft schwebt. Das Bild, nunmehr Teil der realen Welt, verformt in der Wahrnehmung seine Unterlage, löst Umrisse auf, lässt Massives schwerelos und Festes flüssig erscheinen; so entstehen neue Räume. Eindrucksvoll belegt dies seine erste Fassadenprojektion mit dem programmatischen Titel *processes: living paintings*, die Seidel zum hundertsten Jahrestag des von dem Evolutionsbiologen, Philosophen und Künstler Ernst Haeckel (1834–1919) gegründeten Phyletischen Museums in Jena 2008 anfertigte.

Wer eine Fassade oder eine Baumgruppe mit abstrakten Formen bespielt, greift mit wesensgleichen Kräften in die Sichtbarkeit der Welt ein. »Denn in den Farben und Formen sind elementare Kräfte enthalten«, erkannte Willi Baumeister, »stärkere Urkräfte als in den dargestellten Nachbildungen. Diese Urkräfte gehören nur dem Sehbaren an und können ihrem Wesen nach nicht in beschreibende Begriffe gefaßt werden. Sie sind nur relativ die Mittel zu Darstellungen, das gegenständig Dargestellte ist eine Maskierung der Urkräfte.«<sup>2</sup> In der gegenstandslosen Kunst offenbaren sich hingegen die Kräfte von Farbe, Form und Bewegung unmaskiert. »Allein für sich, also ohne Nachbild einer Naturerscheinung geworden zu sein, elementar und primär, stoßen sie ihre Eigenkräfte aus.«<sup>3</sup>

Der bereits erwähnte Tachismus, in dessen Tradition sich Seidel verortet, hatte den gestischen Akt zum Inhalt der Kunst erklärt und sich ganz auf die Spur, das indexikalische Zeichen der Geste konzentriert, sie auf ihr materielles Substrat reduziert, sodass umso deutlicher ihr Ausdrucksgehalt zum Vorschein kam. Obwohl Robert Seidel immer stärker dazu



übergangen ist – so auch für diese Ausstellung –, tachistische oder informelle Zeichnungen als Grundlage für seine Animation anzufertigen, ist vielleicht wenig von dem, wie Antonio Saura einst formulierte, »tragischen und lustvollen Kampf«<sup>4</sup>, den der Maler mit dem Bild austrägt, zu spüren. »Dieses Gestische, diese Veränderung aus einem Affekt heraus, das ist bei mir schon drin, nur zeitlich entzerrt«<sup>5</sup>, erläutert Seidel sein Verfahren.

*»Eine Entladung, die sonst nur wenige Sekunden dauert, die dehne ich auf zwei, drei Minuten. Es gibt keine Schnitte, keine Geschwindigkeit im Sinne moderner Filme oder Musikvideos mit sechzig Einstellungen in kurzer Zeit. Aber das interessiert mich nicht; ich glaube, das Verweilen des Betrachters und das sanfte Lenken, das sanfte Eröffnen von verschiedenen Perspektiven funktioniert genauso.«<sup>6</sup>*

An dieser Stelle spielt die Arbeit mit dem Computer ihr volles Potential aus. Das Wesen des Digitalen ist die Trennung, der Computer kann alles beziffern, kann jeden Moment adressieren, isolieren, unterteilen; und weil

numerische Werte allem zugrundeliegen, ist die visuelle Ausgabe variabel: eine Zahl kann als Farbton, Transparenzwert, Zeitpunkt oder Position im Raum interpretiert werden. Der gestische Automatismus, der in Bildern etwa eines K.O. Götz ungebremst und unkontrolliert über die Leinwand rast, wird somit kalkulierbar.

*»Die Möglichkeiten des Computers begleiten mich schon sehr lange: wie eine mathematische Komplexität auch anders abgebildet werden kann, wie ein Element in ein anderes transformiert werden kann, ist unglaublich spannend. Wenn ich etwas zeichne, das am Ende nur die Vorgabe für eine 3D-Form ist, dann sind das Prozesse, die sich ständig neu zusammenfinden.«*

Mit der Arbeit *Bifurcation Chamber* für den Kunstverein Ludwigsburg erweitert Robert Seidel das Register seiner Kunst erneut. Halbtransparente Folien bauschen sich raumverschleiend im Wind, gebrochene Linien eilen zitternd darüber hinweg, der langgestreckte Quader verliert unter der amorphen Lust seine Strenge. Zeichnungen, Bewegtbild,



kinetische Elemente und Sound – komponiert von Nikolai von Sallwitz, mit dem er schon seit Jahren zusammenarbeitet – verschmelzen zu einem organischen Ensemble, in dem sich Vorstellungen vom Gesamtkunstwerk mit dem Fragmentarischen einer verlassenen Baustelle verbinden, deren ursprüngliches Vorhaben längst in Vergessenheit geraten ist. Und was wäre eine verlassene Baustelle anderes als eine Metapher des Unbewussten? Welcher Ort wäre besser geeignet, die Dialektik der Moderne zu veranschaulichen, als der aufgegebene Neubau? Kontrolle und Kontrollverlust, das Rationale und Irrationale liegen ganz dicht beieinander.

Auch dem Informel war nicht daran gelegen, lediglich den sichtbaren Niederschlag des Unbewussten auf die Leinwand zu bringen. Aus dem Anspruch des Bildes folgt die Rechtfertigung für den kontrollierenden Eingriff, der im planerischen Vorgehen das Gelingen steuern sollte. Von Anfang an lag in dem »Wechselspiel von Automatismus und Kontrolle die große Chance informeller Malerei zur Entwicklung ihrer selbst und zur Entfaltung eines neuen Bildes. [...] Die Kontrolle erst

formulierte den Willen zum Bild und erkannte in den spontan niedergekommenen Formen- und Farbspuren die Möglichkeit des besonderen Materials für die Gestaltung neuer Bildentwürfe«<sup>7</sup>, schreibt der Kunsthistoriker Georg-W. Köttsch.

An diesem Punkt nimmt Robert Seidel die Arbeit auf und entwickelt mit den Möglichkeiten des Computers und der Projektion eine zeitgenössische Form informeller Kunst. Deren Ziel, wie sollte es anders sein, ist die Entfaltung eines neuen Bildes.

1 <http://www.robertseidel.com/grau.9.0.html>

2 Willi Baumeister, *Das Unbekannte in der Kunst* (Köln: DuMont 1988), S. 13–14.

3 Baumeister, 1988, S. 36.

4 Antonio Saura, zit. in: Horst Richter, *Geschichte der Malerei im 20. Jahrhundert.*

*Stile und Künstler* (Köln: DuMont 1988), S. 188.

5 Im Gespräch mit dem Autor am 15.03.2018, unveröffentlicht.

6 Ebd.

7 Georg-W. Köttsch, *Willkür des Unbewussten? Kritische Anmerkungen zur Bedeutung des deutschen Informel*, in: K. O. Götz. *Monotypien, Gemälde, Gouachen 1935–1983. Ausstellungskatalog* (Städtische Kunsthalle Düsseldorf 1984), S. 134–137, hier S. 136.

Robert Seidel (\*1977) begann ein Biologie-Studium, um mit einem Diplom in Medien-gestaltung an der Bauhaus-Universität Weimar abzuschließen. Er arbeitet an der Grenzerweiterung von abstrahierter Schönheit durch visuelle, technologische und wissenschaftliche Ansätze und deren emotionaler Wirkung. Im organischen Zusammenspiel verschiedener struktureller, räumlicher und zeitlicher Konzepte erzeugt er eine sich ständig trans-formierende Komplexität. Deren mehrfach facettierte Perspektive bildet das narrative Grundgerüst, welches den Betrachter auf einer evolutionär entstandenen und phylogenetisch verankerten symbolischen Ebene anspricht. Seine Projektionen, Installationen und Experimentalfilme wurden auf zahlreichen internationalen Festivals, in Galerien und in Museen wie dem Palais des Beaux-Arts Lille, ZKM Karlsruhe, Art Center Nabi Seoul, Young Projects Los Angeles, Museum of Image and Sound São Paulo und MOCA Taipeh gezeigt. Die Arbeiten wurden mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet, etwa dem Ehrenpreis der KunstFilmBiennale und dem Visual Music Award Frankfurt. Seidel lebt und arbeitet in Berlin und Jena als Künstler sowie Kurator. [www.robertseidel.com](http://www.robertseidel.com)



*Robert Seidel, Bifurcation Chamber, 2020,  
2-Kanal-Videoinstallation mit kinetischer Projektionsfläche  
und Sound, Komponist: Nikolai von Sallwitz*

*Diese Broschüre erscheint anlässlich der Ausstellung  
»Robert Seidel – Bifurcation Chamber« vom 22.02.  
bis 09.04.2020*

*Herausgeber: Kunstverein Kreis Ludwigsburg e.V., 2020  
Vorstand: Harald Jahnke, Isabel Jäggle  
Schatzmeisterin: Ulrike Jahnke  
Ausschuss: Wolfram Elwert, Dr. Petra Lanfermann,  
Johanna Priebe, Ursula Riemer  
Fotografie: Robert Seidel, Raumansichten,  
Kunstverein Ludwigsburg, Februar 2020  
Gestaltung: Jäggle Kommunikationsdesign  
Reproduktion: Repronet, Holger Gölz  
Druck: [www.diedruckerei.de](http://www.diedruckerei.de)*

*Der Künstler dankt Miriam Eichner, Carolin Israel  
und Jan Hubl.*

*Für die Unterstützung des Projektes danken wir*

Kunstverein Ludwigsburg

Im MIK, Eberhardstraße 1  
71634 Ludwigsburg  
Telefon: 0 71 41 / 92 91 96  
Telefax: 0 71 41 / 92 28 73  
mail@kunstverein-ludwigsburg.de  
www.kunstverein-ludwigsburg.de

Öffnungszeiten:

Dienstag – Sonntag: 13.00 – 18.00 Uhr  
Geschlossen: Montags, Feiertags

