

Zur künstlerischen Arbeit von Hubert Hofmann

Hubert Hofmanns eigenwillige künstlerische Arbeit, seine unkonventionellen Ideen und seine in Kunstarbeiten inszenierten (Selbst)-Reflexionsebenen des Systems Kunst haben ihn in weiten Kreisen der Schweizer Kunstszene bekannt gemacht. Der Künstler setzte 1995 mit der Arbeit *Der Hänger*,¹ einem sich selber aufhängenden technologisch anmutenden, maschinenähnlichen Kunstwerk, das er für öffentliche und private Kunsträume schuf, besondere Akzente. Es lassen sich in Anlehnung an die verschiedenen Rezeptionsebenen des Werks von Hubert Hofmann nachfolgende Mutmassungen anstellen. Die Rezeption des Werks erschöpft sich nicht nur in der «reinen» Erscheinungsform im realen und begehbaren Raum wo man ihm gegenüber steht. Sie bildet sich auch in den virtuellen, mentalen Erinnerungsräumen ab und entwickelt dabei die besondere Gabe im Bewusstsein bildnerische Assoziationen zu wecken. Beispielsweise, indem die in jedem von uns memorisierten Bildarchive aus der Kunstgeschichte und der Kunstwissenschaft mit diesem Werk spontan zu dialogisieren beginnen und assoziativ angelegte Fragestellungen aufwerfen. Darüber hinaus setzt das Werk von Hubert Hofmann etwas allgemeiner gesagt immer auch aktuelle Bezüge zu den historischen, materiellen, gesellschaftlichen und den institutionellen Kontexten in denen Kunst entstehen kann.

Zu den Arbeiten von Hubert Hofmann zählen u. a. die Projekte *Der Poser oder der Kommunikator* (2004), *Private Collection* (2001), *TOKO* (1998), *Der Werkzeugkasten* (1997), *Der Konservator* (1997). Das «Madonna-Projekt» (benannt nach der Popikone Madonna) ist eines der jüngeren, installativ gedachten, noch nicht realisierten Projekte mit Bezügen zu Architektur und Sound. Die Konzeptidee zeichnet sich zuerst einmal durch räumliche Begebarkeit und erlebnisorientierte Qualitäten aus. Der Besucher kann in diesem, als eine Art Klangskulptur konzipierten Werk in eine speziell *audio-visuell* erlebbare Welt eintauchen und er wird dabei von dessen ästhetischer und visueller Gestaltung besonders angesprochen. Ermöglicht wird dabei das exklusive Hör-Erlebnis eines spezifisch für einen räumlichen Ort geschaffenen Songs einer international bekannten Persönlichkeit der zeitgenössischen (Pop)-Musik.

¹ *Der Hänger* gehört zu einer von Hubert Hofmann 1994 konzipierten Werkgruppe, die die Projekte *HOFMANN 95* sowie die Arbeiten *Der Kurator* und *Der Konservator* umfasst.

Interessanterweise verfolgt Hubert Hofmann seit einigen Jahren eine radikale Weiterentwicklung seiner Malerei, die er fortwährend von der zweiten Dimension um weitere Dimensionen erweitert hat. Dabei scheint es mir eine kaum intendierte Parallele zur digitalen Kunst zu geben, die mit *immersiven*² Werken in Museen in den letzten Jahren besondere Akzente gesetzt hat. Diese immersiven Arbeiten offenbaren – wie kaum andere digitalen Arbeiten zuvor – Charakteristiken der Offenheit, Flüchtigkeit, Multimedialität und der Kontextbezogenheit – alles Eigenschaften der digitalen Medien – und sie zielen dabei konkret auf eine vielfach auch stark emotionale Interaktion mit den Rezipienten ab. Es lässt sich hier durchaus von einem Kunstmodell sprechen, das sich prozessuell mit erweiterten Grenzen der Wahrnehmung beschäftigt.

Hofmanns Schritt zur (Raum)-Installation lässt sich deshalb im Kontext der digitalen Künste so gut nachvollziehen, weil er sich wie beispielsweise das immersive Werk der kanadischen Medienkünstlerin Char Davies in die Peripherie der künstlerischen Wahrnehmung begibt und ähnlich den digitalen Medien das ästhetische Potential neuer medialer Bild- und Soundformen und deren Interaktionsmöglichkeiten mit dem Publikum auslotet, indem er fortan neue Räume konzipiert und diese mit künstlerischen Inhalten bespielt.

Dass sich Hubert Hofmann mit dem «Madonna-Projekt» und noch weiteren Projekten dabei an die Nahtstelle zum Crossover von Kunst und Popkultur wagt, hat wohl auch damit zu tun, dass sie hervorragend zur Stimulierung der sogenannten Aufmerksamkeitsökonomie taugt. Dabei wird es spannend sein zu beobachten, inwiefern Realinszenierungen wie das «Madonna-Projekt» im Zusammenhang mit der Wertschöpfung von Kunstobjekten versagen oder der Kunst neues territoriales Terrain zur Verfügung stellen können.

René Stettler

Luzern, 3. August 2005

² Als immersive Medienkunst wird eine Form von digitaler Kunst bezeichnet, die es erlaubt mittels einem 360 Grad funktionierenden *Head Mounted Display* (HMD) visuell Einblick in eine digital geschaffene Medienumgebung zu erhalten. Der User empfindet dabei vielfach eine vollständige Immersion, die sein ganzes Gesichtsfeld während des Eintauchens in die virtuelle Umgebung umfasst.