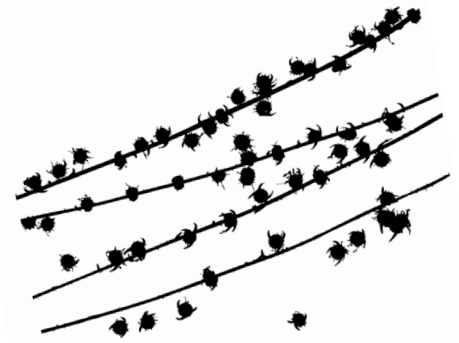


Paul Raas

Schwärme und Partikel



Paul Raas zu seinen Schwarm-Bildern, Schwarm-Installationen und Schwarm-Animationen:

Zum Entstehen der Schwarm-Bilder:

Auf die Holzplatte malt Paul Raas zuerst ein „abstraktes Universum“, in das ich im nächsten Arbeitsschritt mit Stempel-Technik nach und nach die Akteure setze. Der erste Akteur gibt eine Richtung, eine Idee vor, auf die der nächste reagiert, usw.. Mit jedem weiteren werden Zusammenspiel und Bewegungsrichtungen immer komplexer. Das ist eine sehr spannende Malweise, die Künstler und Bild durch den abstrakten Raum treiben! Der Künstler fühlt sich wie ein Schöpfer einer Gesellschaft, nach und nach tritt das Individuum zurück und das Ganze gewinnt an Bedeutung. Es entstehen Ströme und Gegenströme, Einzelgänger setzen sich ab und „Influencer“ ziehen ganze Gruppen in ihre Richtung...

Zur Schwarm-Spiegelinstallation hier im Raum:

Die Schwarmbilder reflektieren auf das Zusammenleben von Individuen. Strömungsrichtungen, Einzelgänger, Systemgewinner, Mitläufer, Gegenstromschwimmer – das alles und mehr findet sich in seinen Bildern. In der Installation sind die Betrachter in den Spiegeln Teil der künstlerischen Auseinandersetzung. Paul Raas möchte mit dieser Installation im Gedenken an Martha Weiser auch das „Nachdenken zum Miteinander“ anregen.

Interaktive Simulation:

„Die Inspiration und das konzeptuelle Fundament für meine Bilder mit Schwärmen und Partikeln hole ich mir von Naturbeobachtungen (Vogelschwärme, Fische, Insekten, etc.), aus wissenschaftlichen Abhandlungen und auch aus Schwarm-Simulationen, die ich mir auf Basis aller Eindrücke programmiere.“ Beim Malen sind es Millionen Faktoren, die das Bild formen. Der Gedanke im Moment des Drucks, ein Luftzug, ein akustischer Reiz, die Armbewegung

vom Farbe-Holen bis zum Farbe-Auftragen, ...

Bei der Computer-Simulation lege ich wenige ausgeklügelte Funktionen fest. Was geschieht in welcher Geschwindigkeit, wenn ein Individuum auf das andere trifft, wie wird auf Bewegung und Geschwindigkeit reagiert und in welcher Entfernung beeinflussen sich die Individuen wie stark. Viel ist hier gar nicht zu machen. Wenn sich ein, zwei oder drei Individuen am Bildschirm bewegen, ist es auch nicht sehr spannend. Doch die Sache wird schnell sehr komplex, wenn es 20, 30 oder mehr sind. Es muss doch etwas Tieferliegendes bedeuten, wenn schon sehr einfache Computersimulationen zur Schwarmbewegung etwas derart ästhetische hervorbringen, wie wir es sonst nur in der Natur finden.

Besucher können mit Tippen auf den Bildschirm weitere Individuen hinzufügen und so in das Geschehen eingreifen – wenn auch nur bedingt, denn der Schwarm bewegt sich nach seinen eigenen Gesetzen.

Warum überhaupt die Simulationen?

Es ist ein kleines Geheimnis von mir, das ich mich bei meinen Bildern nicht nur auf Beobachtung und Ausführung verlasse, sondern auch von Logarithmen inspirieren lassen. Auf's Erste kein sehr kreativer Gedanke. Mit künstlerischer Programmierung (s.a. meine Projekte zur Künstlichen Intelligenz) habe ich begonnen, da ich diese Tools nicht nur Wissenschaftler*innen, der Rüstungsindustrie und Marketingabteilungen überlassen möchte, sondern als Künstler dazu reflektieren möchte. Es ist einfach sehr spannend, auch diesen Teil unserer Welt in den eigentlich manuellen Malprozess einzuweben.