

# PRESSE – PRESSE – PRESSE - PRESSE

## PRESSEINFORMATION

Er ist Bildhauer und Fotograf, Techniker und Intendant, Realist und Utopist, ein rastlos Suchender nach dem Ursprung des Sehens und Empfindens

Der 1956 in Köln geborene Künstler beginnt in den 60er Jahren mit experimentellen Schwarz – Weiß - Grafiken, Textilstrukturen. Futuristische Schwarzsilber Wandreliefs zum Thema Krieg und Weltraum leben bereits vom Licht- und Schattenspiel und bilden die Vorstufe seines Wirkungskreises.

In den 70er Jahren konzentriert er sich mit seinen kinetischen Lichtobjekten auf das zentrale Thema Licht und Bewegung im Raum, erweckt in zahlreichen Ausstellungen das Interesse für einen neuen technischen Kunstzweig.

Der virtuelle Raum, Licht und Bewegung, Dynamik, serielle Strukturen, Zeit und Endlosigkeit visualisieren, das vordergründig Sichtbare in Frage stellen, das sind seine zentralen Themen.

Er erschließt ein schier endloses Feld von Eindrücken und Visionen, die vom Farbspektrum der Überlagerungen, von virtuellen Räumen, von sphärischen Empfindungen zeugen und für den Betrachter immer neue Herausforderungen darstellen.

Ende der siebziger Jahre löst sich Horst Wermes von den starren lichtpendenden Neonschleifen und Glühbirnen. Farbige Lichtflächen und Farbstrukturen bilden den Grundstock der folgenden Skulpturen.

Erste Aufträge im Bereich Kunst am Bau folgen, Großinstallationen zum Thema Licht und Skulptur im öffentlichen Raum werden konzipiert.

Es entstehen neue Ausdrucksformen durch die Einbeziehung des Mediums der Fotografie. Sequenzen des virtuellen Raumes schaffen Bilder mit nicht gekannter Raumstruktur und Farbspektren, die durch Überlagerung die Vielfalt des sichtbaren Lichts erahnen lassen. Der Künstler nennt sie „*light paintings*“, stellt sich durch den Titel in den Hintergrund, läßt das Licht als Schöpfer seiner Gemälde wirken.

Projektentwicklungen und Performancevorschläge führen ihn zurück auf die Reflexion und die eigentliche Abbildung.

Hochverspiegelte Großkugeln zentrieren zunächst die Inhalte der umgebenden Lichtinstallation auf einen Punkt, entwickeln sich jedoch schnell zu einem eigenständigen Schaffenszweig- der „*global Art*“.

Zentrierende Abbildungen, die geballte Kraft des Umfeldes in Zusammenhang mit dem Betrachter verschmelzen zu einer Einheit. Die Skulptur wird zum interaktiven Medium abhängig von Standort, Umfeld, dem Betrachter und dem Licht.

Namhafte amerikanische Künstler greifen dieses Medium auf, können aber trotz ihrer Erfolge die Tragweite nicht ausschöpfen.

Die multimediale Entwicklung der 80er und 90er Jahre geht auch an Wermes nicht vorbei. Monitore geben Licht, Lichtfasern und Kunststoffe eröffnen neue Anwendungen, Abbildungen lassen sich formen manipulieren und integrieren.

## PRESSE – PRESSE – PRESSE - PRESSE

Der Künstler kennt - wie Andy Warhol- den Reiz der Multiplikation- jedoch er nutzt die Medien der Zeit.

Endlosprojektionen von Farbmonitoren zeigen Videosequenzen auf kleinstem Raum, räumlich, dreidimensional, virtuell reproduziert in Abhängigkeit vom Betrachter.

Zeitfelder verdeutlichen die Vergänglichkeit machen den Zusammenhang von Zeit und Raum sichtbar, greifbar und begreifbar.

Anfang der 90er Jahre kommt er anlässlich einer Ausstellung in Kontakt mit der Holographie und entdeckt dieses Medium als weiteres kreatives Element. Hier sind es die Farben und Lichtspektrn, die wiederum unter Einbeziehung des Betrachters und des Lichtes entstehen und die Verbindung zu seinem Werk schaffen. Farbstrukturen werden von ihm als Kontinuum des Farblichtes gestaltet, verwandeln sich, chromatisieren und irisieren , sind Projektionen der reinen Lichtfarbe aufgrund des Farbspektrums und der Farbenlehre.

Entgegen anderen Künstlern greift Horst Wermes direkt zur gläsernen, beidseitig sichtbaren Skulptur und schafft somit eine neue Dimension in der holographischen Gestaltung. Die Projektierung auf den Bereich Kunst am Bau fällt Ihm nicht schwer, denn er beherrscht auch dieses virtuelle Medium mit all den technischen Besonderheiten und Zwängen.

Edelstahlskulpturen in Kombination von Reflexion und Absorption zeigen über das Schattenspiel des Tagesablaufes eine weitere Nuance zum Thema Licht und Struktur. Dies wird insbesondere bei seinen „*Land Art*“ Projekten deutlich.

Bei der Entwicklung großer Objekte nutzt er die Möglichkeiten der Computeranimation, die bereits in einer Vielzahl von Computergrafiken auf Grundlage der Fotografie zu seinem Werkzeug geworden ist.

Neben Marketingentwicklungen und limitierten Auflagen stehen ab sofort ganzheitliche Konzeptentwicklungen auf Grundlage seiner weitgefächerten Erfahrung im Vordergrund.