

Dietrich Heller Bildhauerei

Inhalt

| | |
|----|---|
| 20 | <i>Anti-Ironiker – Der Bildhauer Dietrich Heller</i> <i>Dr. Arie Hartog</i> |
| 66 | <i>Zu meiner Arbeit</i> <i>Dietrich Heller</i> |
| 68 | <i>Vita</i> |
| 72 | <i>Impressum</i> |





Bacchus III
2002, Bronze poliert,
Höhe 67 cm





Köpfchen I
2006, Bronze,
Höhe 17 cm

Köpfchen II
2009, teilw. polierte Bronze,
Höhe 23 cm





Detail Kopf 1 bis 11 (*Detail*)
(Reine Form), 2003, Keramik,
Höhe 21 cm





Kopf 16 (Schwester II)
2004, Bronze,
Höhe 29 cm

Kopf 17 (Bruder IV)
2004, Bronze,
Höhe 27 cm



Monstranz
2007, teilw. polierte Bronze,
Höhe 44 cm





Kopf 12 (Bruder I)
2003, Keramik Terrasigillata,
Höhe 21 cm

Ikone
2006, teilw. polierte Bronze,
Höhe 36 cm



Großer Kopf II
2004, teilw. polierte Bronze,
Höhe 35 cm





In - Out
2007, teilw. polierte Bronze,
Höhe 75 cm

Anti-Ironiker – Der Bildhauer Dietrich Heller

Dr. Arie Hartog

Das Werk von Dietrich Heller ist seltsam anspruchsvoll. Während viele figürliche Bildhauer in ihrer jeweiligen Nische arbeiten, zielt dieser Künstler auf die Skulptur als Ganzes. Gegen Ad Reinhardts berühmte ironische Bemerkung, eine Plastik sei etwas, worüber man beim Betrachten eines Gemäldes stolpere, setzt Heller die einfache Beobachtung, dass, wer von einem Gemälde auf eine Plastik schaut, die Chance hat, viel mehr zu sehen.

Diese Idee ist keineswegs neu und sie begleitet das Nachdenken über die Bildhauerei seit dem berühmten Paragone, dem Wettstreit der Künste in der italienischen Renaissance. Aber dieser Streit, in dem es darum ging, welche der beiden Kunstformen Malerei oder Bildhauerei den absoluten Vorrang verdiene, hat seit dem späten 20. Jahrhundert eine neue Qualität bekommen. Mit dem Cyberspace verschwand der reale Raum in den Hintergrund zugunsten der Illusion, und damit verschwand auch eine Selbstverständlichkeit aus dem Bewusstsein: Flache Bilder simulierten immer schon räumliche Zusammenhänge. Die meisten Menschen wissen um den Unterschied zwischen der Simulation und der Realität. Die interessante Frage, die durch die explosiv steigende Anzahl der flachen Bilder artikuliert wird, ist, ob zwischen diesen beiden Entitäten tatsächlich eine Grenze verläuft. Lässt sie sich markieren? Denn, egal ob Raum, Fläche oder Cyberspace; letztendlich betreffen diese die räumliche Vorstellung des Betrachters – und die braucht Stimulation.

Menschen nehmen nicht vordergründig wahr, ob sie ein Gemälde oder eine Skulptur sehen. Dies wird wortwörtlich von der Darstellung überblendet. Betrachter sehen zunächst eine Darstellung (sie erkennen etwas) und erst dann ein Medium. Sie sind sich fast immer der Differenz zwischen dem, was sie dargestellt sehen, und dem tatsächlich Vorhandenen bewusst. Kein Mensch glaubt, er würde tatsächlich van Goghs Schuhe sehen und doch sieht er sie und wundert sich über die Pinselstriche, aus denen dieses Bild entsteht. Jede Form von gegenständlicher Kunst arbeitet mit dieser Tatsache. Berühmt ist in diesem Zusammenhang das Credo der modernen figürlichen Bildhauer, die nach 1900 versuchten, das Naturvorbild und die stereometrische Form in ein Gleichgewicht zu bringen. Historisch betrachtet scheiterten diese Bildhauer an der Dominanz der Darstellung. Nicht

die abstrahierte Form, sondern die Herkunft vom Naturvorbild wurde wahrgenommen (dies dürfte auch damit zusammenhängen, dass Skulpturen im 20. Jahrhundert über Fotos vermittelt wurden und räumliche Konstruktionen kaum im Foto zu fassen sind). Daraus folgt im logischen Sinne, dass jeder Versuch, Natur und Form anzugleichen zum Scheitern verdammt ist. Ein wirkliches Gleichgewicht lässt sich nicht erreichen oder anders ausgedrückt: Wenn die Darstellung in der Wahrnehmung dominiert, kann anderen Aspekten der Form mehr Gewicht gegeben werden. Diese Tatsache ist ein erster Ausgangspunkt des Werkes von Dietrich Heller.

Ein zweiter Ausgangspunkt ist die Erforschung von Grenzen. Während die Bildhauerei seit den 1960er Jahren mit einer großen Selbstverständlichkeit alle möglichen Grenzen überschritten hat, erforscht Heller sie. Dies kreiert Irritation und Unverständnis. Es scheint, als führe der Bildhauer Rückzugsgefechte, aber vor dem Hintergrund der Frage nach Illusion und Realität macht diese Suche sehr viel Sinn. Wenn Bildhauerei eigene Mittel einsetzt, kann sie auch eigene Bilder generieren.

Der dritte ist eine experimentelle Offenheit. Da wir letztendlich nicht wissen, wie sich tatsächliche Bilder und imaginäre Bilder verhalten, wäre es falsch, sich auf eine einzige Methode festzulegen. Heller nimmt eine Reihe von Bestandteilen der traditionellen Bildhauerei als Parameter und erforscht sie. Schritt für Schritt.

I

Im Folgenden werden einige prinzipielle Probleme skizziert, die in Hellers Kunst eine Rolle spielen. Die dazu heran geholten kunsthistorischen Verweise dienen nicht dazu, dem Künstler eine berühmte Ahnengalerie anzudichten, sie sollen aber auf die besondere Methode hinweisen, mit der er in der Kunstgeschichte Verbündete und Vorbilder sucht und findet. Hellers Kunst ist keine postmoderne Zitatenkunst. Ihr Ansatz ist ein anderer, der sich nur aus der Kunstgeschichte heraus erklären lässt: Mit dem Aufkommen der Moderne entstand die Idee, es gebe eine Richtung, in die sich die Kunst entwickeln müsse und damit eine scheinbar logische Linie von Aristide Maillol bis zu den minimalistischen Kuben. Diese rückwirkende Logik wurde aber jeweils in einer Gegenwart formuliert und mit einem Exklusivitätsanspruch verbunden. Die Moderne lässt sich beschreiben als ein Wettstreit darüber, wer vor der Geschichte Recht bekommt. Mit dem Aufkommen der so-

nannten Postmoderne lässt sich nun beobachten, dass die historische Legitimation aus dem Diskurs verschwand, nicht jedoch der Exklusivitätsanspruch. Recht-haben-zu-wollen-ohne-beweisen-zu-können-warum-dies-so-ist dürfte einer der Gründe sein, warum die postmoderne Kunst nie die gesellschaftliche Rolle übernommen hat, welche die Moderne besaß.

Dietrich Heller konstruiert in seiner Kunst sehr bewusst und provokant eine eigentümliche Genealogie. Es gibt direkte Zitate von Werken von Constantin Brancusi, Adolf von Hildebrand, Michelangelo, Diego Velázquez, aber auch (verschlüsselt) von Alfred Hrdlicka, Anish Kapoor, Robert Morris oder Ulrich Rückriem. Er zitiert nicht, um zu zitieren, sondern um aufzuzeigen, dass er ein berühmtes Motiv völlig anders einsetzt; um zu demonstrieren, wie sich in dem bekannten Motiv eine Potenz verbirgt, es weiter zu entwickeln. Über die Verweise kreiert Heller somit eine Situation, die dem Betrachter zu sehen erlaubt, auf wessen Schultern dieser Bildhauer steht. Seine Kunst macht die Zusammenhänge sichtbar, in die sie eingebettet ist. Die Kunstgeschichte soll nicht überwunden, sondern genutzt werden. Auf den Schultern von Riesen steht man bekanntermaßen höher und kann all die Dinge machen, die weder der Riese noch die, die zu seinen Füßen stehen, verstehen.

II

Der Übergang zwischen den Medien Malerei und Bildhauerei fasziniert die Künstler und Theoretiker. Die angenommene Grenze lässt sich von beiden Seiten erreichen: Auf der einen Seite von einer Malerei, die über dick aufgetragene Farbschichten auf einer Leinwand ein Relief entwickelt; auf der anderen von einer Bildhauerei, in der die tatsächliche räumliche Tiefe auf ein absolutes Minimum reduziert wurde. Aus dieser Vorstellung ließe sich eine Theorie entwickeln, die das Relief als Zwischenform zwischen flacher Malerei und rundplastischer Skulptur behandelt. Eine solche im Lesesaal einer kunsthistorischen Bibliothek formulierte theoretische Trennung zwischen den Medien führt natürlich im nächsten Schritt zur Überlegung, ob ein Gemälde mit dick aufgetragener Farbe ein Relief ist und umgekehrt ein farbiges Flachrelief ein Gemälde. Ein vergleichbares Gedankenspiel ließe sich auch für den Übergang zwischen Relief und Rundplastik entwickeln.

Diese Gedankenspiele weisen letztendlich darauf hin, dass die Suche nach einer Grenze zwischen den Medien auch zu der Entdeckung führen könnte, dass sie gar nicht existiert. Es gibt Medien mit ihren jeweiligen Qualitäten und in manchen Ausprägungen dringen diese in Bereiche vor, die nach gültigen Konventionen anderen Medien vorbehalten sind. Die vielseitige Kunstproduktion

der letzten Jahrzehnte hat viele mögliche Übergänge zwischen den Medien gezeigt, ihren jeweiligen Kern jedoch hat sie keineswegs verändert. Die Entstehung von neuen Medien hat die Bildhauerei an den Rand des Marktes der Aufmerksamkeit gedrängt. Mehr nicht.

Eine kaum erforschte Grenze in der Bildhauerei ist die zwischen Puppe und Figur. Eine Puppe ist eine figürliche Nachbildung eines Menschen (so Wikipedia) und ein Bildhauer wie Gerhard Marcks nannte seine Figuren „Puppen“, aber es gibt einen Unterschied. Erstens betrifft er die Funktion: Mit Puppen wird gespielt oder es sind Objekte, an denen (erotische oder religiöse) Handlungen vollzogen werden; eine Figur ist dagegen distanziert. Sie ist nur Objekt der Wahrnehmung. Zweitens betrifft der Unterschied die Form und den jeweiligen Bezug zur Natur. Die Puppe verweist auf die Natur durch die Handlungen, in denen sie figuriert; die Figur darüber, dass sie selbst an Natur erinnert. Auch hier zwei Bereiche, die sich überlappen können. Die Puppe muss nicht mehr als ein Zeichen sein und die Figur soll direkt auf Natur verweisen, und irgendwo zwischen diesen beiden laufen mögliche Grenzen (siehe Abb. 1, 2, 3).

Hellers Reihe Kopf 1 bis 11 (siehe Seite 8) von 2003 thematisiert diese Grenze. Die bildhauerische Reduktion mag an Constantin Brancusis berühmte abstrakte Köpfe erinnern, aber Heller macht den eigentümlichen Schritt zurück von der Eiform in Richtung eines erkennbaren Kinderkopfes. Durch diesen Schritt aktualisiert er Carl Einsteins berühmte Kritik an Brancusi. Einstein bemängelte, dieser Bildhauer sei in seiner Formvereinfachung zu weit gegangen. Der deutsche Kritiker hatte 1915 in seinem Buch „Negerplastik“ beschrieben, wie in der afrikanischen Skulptur stereometrische Volumen eine besondere Lebendigkeit evozieren und der rumänische Künstler schien ihm nun steril geworden (siehe Abb. 4).

Wo verläuft die Grenze zwischen einer lebendigen und einer als steril empfundenen kubischen Form? Die theoretische Frage erweist sich in der bildhauerischen Praxis als nicht zu beantworten. Die Frage suggeriert ein eindimensionales Problem, bei dem lebendig und steril als gegensätzliche Parameter behandelt werden. Heller hebt die Diskussion aus, indem er, wie schon in seiner Reihe Bacchus (2001/2002, siehe Abb. 5,6 und Seite 4), mit variablen Materialien einen weiteren Parameter hinzufügt. In unterschiedlichen Materialien ausgeführt zeigt sich, dass der gleiche Kopf mehr oder weniger „kopffähnlich“ wirkt. Bildhauerei ist somit weniger eine Kunst für die Theoretiker als eine der direkten sinnlichen Wahrnehmung.



Abb. 1
Studie Dietrich Heller



Abb. 2
Mi Mundo, 2001, H. 55 cm



Abb. 3
Otro Mundo, 2002, H. 55 cm



Abb. 4
Constantin Brancusi *Sleeping Muse*, 1909 – 1910, Marmor
© VG Bild - Kunst, Bonn 2010



Abb. 5
Bacchus I, 2001, Holz, H 67 cm



Abb. 6
Bacchus II, 2002, Bronze und Gips, H 77 cm

III

Der erwähnte Paragone war ein Nebeneffekt der Emanzipation der Künstler in der Renaissance. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass sich die Maler, Bildschnitzer oder Steinmetze des Mittelalters überhaupt darüber Gedanken machten, wer von ihnen denn die bessere Kunst mache. Als Handwerker hatten sie ihren Platz innerhalb einer durch Zunftregeln gefestigten Ordnung. Dies änderte sich, als die Künstler aus diesem Gefüge ausbrechen konnten und versuchten, sich gleichberechtigt neben den Theologen, Dichtern und Philosophen zu positionieren. Dieser hier nur kurz angedeutete Prozess führte dazu, dass sie sich über ihre Ideen und nicht mehr über ihr Handwerk definierten. Das Eigentümliche ist nun aber, dass die Zeichnung – ein Handwerk wie die anderen künstlerischen Techniken – zum zentralen Medium der Idee wurde. Und seitdem sind Ideen in der europäischen Kunstgeschichte flach.

Die ständig steigende Flut der flachen Bilder hat in der zeitgenössischen Bildtheorie zu der Idee geführt, dass auch imaginäre Vorstellungen flach sind. Wahrnehmungspsychologische Erkenntnisse wie auch Überlegungen aus der Evolutionsgeschichte des Menschen weisen jedoch in eine andere Richtung. Die eigentliche Besonderheit der menschlichen Kognition betrifft demnach das räumliche Vorstellungsvermögen. Zwar lassen sich diese Erkenntnisse nicht gut mit einfachen Zeichnungen illustrieren, aber negieren sollte man sie nicht. Imaginäre Bilder können flach oder mehrdimensional sein, sie können auch von mehreren Sinnen gleichzeitig angeregt werden. Sie sind vor allem komplex.

Wirklich flache imaginäre Bilder sind viel einfacher als die meisten Zeichnungen. Die Punkte, Streifen und Zickzackmuster, die Menschen mit geschlossenen Augen oder im Traum wahrnehmen, besitzen aber eine eigentümliche räumliche Qualität, da sie sich nach vorne oder hinten zu verschieben scheinen. Umgekehrt gibt es auch imaginäre räumliche Vorstellungen. Das schönste Beispiel dafür stammt aus der Kunstpädagogik. Aufgefordert, den berühmten Denker von Auguste Rodin zu imitieren, platzieren die meisten Probanden sich mit der Faust unter dem Kinn und dem rechten Ellbogen auf dem rechten Knie. Dabei ist die Konstruktion der Figur anders: Sie stützt den rechten Ellbogen auf das linke Knie und darüber entsteht eine forcierte Drehung des Oberkörpers, mit der der Bildhauer die innere Spannung dieses Denkens darstellen wollte. Betrachter, die diese Spannung wahrgenommen haben und um Nachahmung gebeten werden, platzieren Ellbogen und

Knie überkreuz. Das imaginäre Bild, das diese Betrachter vom Denker haben, ist komplex; es ist auf den eigenen Körper bezogen und es ist räumlich. Dies nicht im Sinne einer 3D-Animation, sondern „aus dem eigenen Körper heraus gedacht“.

Die Forschung zu den vielseitigen imaginären Bildern steht erst am Anfang, vor allem da sie phänomenologisch vorgehen muss. Es lässt sich aber heute schon behaupten, dass imaginäre Bilder etwas völlig anderes sind als die flachen Bilder, die als Illustration dazu herangeholt werden. Diese letzte Tatsache hat weit reichende Folgen für die Bildhauerei. Die Bilder, die sie evoziert, können völlig andere sein als im Fall eines flachen Gemäldes, aber dann sollten auch die Reize andere sein.

IV

Die Raumwahrnehmung des Menschen wird von drei Elementen bestimmt, nämlich vom eigenen Körper, vom wahrgenommenen Objekt und vom Ort. Die variable Komplexität dieser Beziehung und die Besonderheit des menschlichen Hirns, diese Verschachtelung der Elemente verarbeiten zu können, hat innerhalb der Kognitionswissenschaft zu der Erkenntnis geführt, dass Raumkognition evolutionsgeschichtlich eine zentrale Rolle spielt. Das Bewältigen von räumlichen Aufgaben ist für jedes Tier überlebensnotwendig. Da der Mensch sich dadurch unterscheidet, in jedem nur denkbaren Habitat auf dieser Erde Fuß gefasst zu haben, wird angenommen, dass sein räumliches Vorstellungsvermögen besonders ausgeprägt ist.

Die große Entdeckung der modernen Kunst seit 1880 war die psychologische Qualität des Raumes. Eigentlich war dies eine Renaissance, denn sowohl für die alten Griechen als auch für die europäischen Künstler der frühen Neuzeit war jene eine Selbstverständlichkeit gewesen. Aber die Verwissenschaftlichung der Welt hatte auch vor dem Raum keinen Halt gemacht: Im 19. Jahrhundert galt er als mathematisch messbare dreidimensionale Ausdehnung. Dagegen setzte sich nun die Auffassung durch, dass der Bezug zum Körper des Wahrnehmenden den Raum bestimmt. Thematisiert wurde diese neue Rolle zuallererst in der Architektur und Bildhauerei, indem der Betrachter, der seinen Ort im Raum sucht, zum Thema wurde.

Bildhauerei regt die Raumwahrnehmung an, so eine Maxime, die 1881 von dem Münchner Bildhauer Adolf von Hildebrand artikuliert wurde. Hellers Große Figur im Stein-Block von 2004 beinhaltet eine Hommage an diesen vergessenen Theoretiker. In der Marmorfigur verbirgt sich Adolf von Hildebrands Stehender junger Mann von 1881 – 1884. Heller aktualisiert die Frage-



Abb. 7
Stehender junger Mann,
Adolf von Hildebrand
1881 – 1884

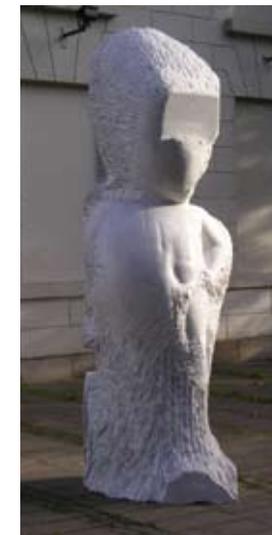


Abb. 8
Große Figur im Stein-Block,
2004, Carrara Marmor,
Höhe 275 cm



Abb. 9



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12

stellung dieser Skulptur, indem er sie mit einer Bildidee aus dem Kubismus verbindet. Hildebrand hatte entdeckt, dass räumliche Körper aus einer großen Distanz heraus als eine Fläche wahrgenommen werden. Der Betrachter sieht ein flaches Bild, entwickelt aber daraus in seiner Vorstellung ein plastisches. Für Hildebrand folgt daraus, ein Bildhauer müsse flache Bilder schaffen, die möglichst plastische Bilder evozieren. In seinem Stehenden jungen Mann konstruierte er eine Figur, die aus einer bestimmten Perspektive betrachtet optimal funktioniert (siehe Abb. 7).

Ein Betrachter, der sich um Hellers Große Figur im Stein-Block bewegt, entdeckt, wie sich aus einer bestimmten Perspektive alle verzerrten Formen in einem harmonischen Bild – man könnte auch sagen zu einer Darstellung - vereinen, das an Hildebrands Stehenden jungen Mann erinnert (siehe Abb. 8 und Seite 34 links). Die riesige runde Form an der Vorderseite erweist sich dann als flacher Bauch eines Jünglings. Die Parallele mit Hildebrands Figur gilt aber nur für die harmonische Einzelansicht, denn während Hildebrand versuchte, die Skulptur aus allen anderen Perspektiven wenigstens naturalistisch erscheinen zu lassen, fächert Heller in den verschiedenen Ansichten eine enorme Skala an plastischen Bildern auf (siehe Abb. 9 bis 12). Das heißt, die Figur ist nicht eine um eine Hauptansicht konstruierte dreidimensionale Form, sondern eine Ansammlung von höchst unterschiedlichen Bildern, die aus einer bestimmten Perspektive die Suche des Betrachters nach Erkennbarem optimal befriedigen. Das Aufbrechen der Naturform in Einzelelemente und die daraus entwickelte zusammengefügte synthetische Form, eine zentrale Idee des Kubismus, wird hier um die prinzipielle Möglichkeit der Skulptur erweitert, aus jeder Perspektive ein anderes Bild sichtbar zu machen.

Der enorme Bauch, der aus einem Blickwinkel flach aussieht, weist auf die Rolle der perspektivischen Verkürzung für die Bildhauerei. Wo Natur die Norm war, wurde dieses Mittel subtil eingesetzt und Heller scheint es umgekehrt brachial vorzuführen. Mit diesen Formen, wie auch mit dem schwarz gemalten Loch in der linken Armbeuge des Mannes, demonstriert er, dass eine Skulptur gleichzeitig Objekt und auch Bild sein kann. Diese prinzipielle Mehrdeutigkeit einer Plastik ist im 20. Jahrhundert verloren gegangen, als ihre besondere Bildqualität gegenüber der Objektqualität immer mehr in den Hintergrund geriet. Der Bildaspekt der meisten modernen Plastiken beruht darauf, dass sie ein anderes Bild zitieren. Heller zitiert auch, etwa Hildebrand, aber nicht um auf Hildebrand (den kaum noch jemand kennt) hinzuweisen, sondern um den medienimmanenten Bildcharakter zu verdeutlichen. Es lohnt sich, in diesem Zusammenhang an den Begriff „Gestalt“ zu

erinnern. In Hellers Großer Figur im Stein-Block sind viele Bilder in eine Form gefasst. Gegen eine in der zeitgenössischen Kunstbeschreibung vorherrschende Esoterik, in der simple Bilder möglichst vielschichtig sein sollen, setzt dieser Künstler ein komplexes Ganzes, welches als Plastik dennoch als Einheit erfahren werden kann.

Der Großen Figur im Stein-Block folgen eine große Anzahl kleiner Varianten desselben Motivs. Diese kleineren Figuren sind keine Entwürfe, sondern eher Kommentare: Versuche, einzelne Elemente der großen Figur durchzudeklinieren. In den Varianten wird die Komplexität der großen Gestalt reduziert und jeweils ein Aspekt präzisiert. Der auffälligste Aspekt ist dabei die Anamorphose, die gesetzmäßige Verzerrung. Die Plastiken laden, stärker als die große Fassung, den Betrachter dazu ein, einen Punkt zu finden, bei dem die Plastik „stimmt“, wo eine Nase, ein Gesicht, eine Haltung erkannt werden. Dieses „Stimmen“ verweist also auf die Dominanz der Darstellung, aber auf der Suche nach diesem Punkt trifft der Betrachter auf eine Skala von höchst unterschiedlichen Ansichten, die sich dennoch zu einer Gestalt zusammengefunden haben. Hellers Bildhauerei ist auf den ersten Blick einansichtig – als müsse man einen optimalen Punkt finden – und auf den zweiten Blick ist sie extrem vielansichtig, dreidimensional. In der gesamten Form sind zahlreiche Ansichten und Bilder enthalten. In jedem Bild verbergen sich mögliche Darstellungen. Die Surrealisten haben Anfang des 20. Jahrhunderts entdeckt, dass Menschen imaginäre Bilder verbinden können und von Dietrich Heller wird dies konkret, dinghaft umgesetzt.

V

Heller unterstreicht den Anspruch seiner Kunst durch sein bevorzugtes Material. Der Arbeitsaufwand katapultiert eigenhändig gearbeitete Steinfiguren aus dem Kunstmarkt heraus, auf dem möglichst flache Ideen verkauft werden müssen, um möglichst hohe Gewinne zu erzielen. Die Besonderheit eines Steines, gleichzeitig brachial und feinfühlig sein zu können, wird von ihm für haptische Erfahrungen genutzt. Die Wechsel in der Formgebung betonen, wie sehr die einzelnen Setzungen Bedeutung haben und haben dazu den Nebeneffekt, demonstrativ vorzuführen, dass der scheinbare Gegensatz zwischen Darstellung und Objekt sich auflöst, sobald einzelne Elemente des Objektes selber zu bildhaften Darstellungen werden („Dies ist ein unbehauener Stein mit einem Loch“; „Dies könnte eine Gewandfalte sein“ usw.).



Abb. 13
Madonna, Medici Kapelle, Michelangelo



Abb. 14
Madonna I, 2008 (Detail), Dietrich Heller

Die Auseinandersetzung mit der Kunstgeschichte bekam 2008 eine neue Qualität, als Heller sich direkt auf Michelangelos Madonna aus der Medici-Kapelle in Florenz bezog (siehe Abb. 13 und 14) und die entstandene Steinfigur in einem schwarzen Raum platzierte (siehe Seite 30 bis 33). An den Wänden des Raumes zog er weiße Linien, die einzelne Elemente der Figur in den Raum hinein weiterführten. Er betonte damit die Wechselwirkung zwischen Objekt, Betrachter und Raum, da die perspektivischen Verschiebungen, welche von der Bewegung im Raum bestimmt werden, auch die gefühlte Distanz zwischen Figur und Wand und die verschiedenen bildhaften Elemente betrafen. In der relativ einfachen schrägen Form verbarg sich somit eine enorme Anzahl an Wahrnehmungen, während mit der Schräge eine beunruhigende physische Komponente einherging, da die Figur auch ihr mögliches Kippen als Bild mit sich trug.

Heller erinnert über seine Figur daran, dass es nach Michelangelos Madonna nur noch wenige Darstellungen dieses Motivs in der großen Geschichte der Bildhauerei gegeben hat und verweist damit indirekt auf einen dominanten Mechanismus in der Kunst. Natürlich gab es noch Madonnen für Kirchen, aber Michelangelos Lösung galt für Künstler und Kunsthistoriker als definitiv (die meisten späteren Madonnen gelten als Kitsch). Auf Michelangelo reagierten seine Nachfolger, indem sie etwas völlig anderes machten als er. Damit bestätigten sie den Mythos, dieser fantastische Künstler habe bestimmte Themen erledigt. Die eigentliche Besonderheit der figürlichen Bildhauerei im 20. Jahrhundert dürfte sein, dass sie nicht immer „nur Neues“ versucht. Dies im deutlichen Gegensatz zu einer zeitgenössischen Kunst, die sich vom Michelangelotrauma jagen lässt; davon, dass alles schon von anderen gemacht wurde und man also schon wieder etwas Neues machen muss. Die historische Entwicklung der Kunst wäre dann auch die Beschreibung einer Angst, etwas zu machen, was ein anderer schon gemacht hat. Diese Angst fehlt demjenigen, der weiß, dass er auf Schultern steht und dort nicht ruhen sollte.



Madonna I
2008, Untersberger Marmor / Gneis,
Höhe 226 cm

Madonna I

2008, Untersberger Marmor / Gneis,

Wandfarbe, Kreide

Höhe 226 cm







Große Figur im Stein-Block
2004, Carrara Marmor,
Höhe 275 cm





Nabel

2006, Stahl, Untersberger Marmor,
Höhe 160 cm

Großer Kopf I

2003, Stahl, Untersberger Marmor,
Höhe 205 cm





Figur in vier Steinen (Detail)
2004, Untertberger Marmor,
Höhe 245 cm

Figur in vier Steinen
2004, Untertberger Marmor,
Höhe 245 cm





Little Big Man I
2008, Marmor, koloriert,
Höhe 12 cm

Little Big Man II
2009, Marmor, koloriert,
Höhe 9 cm





Figur und Kopf
2006, Marmor, Farbe
Höhe 66 cm





Kopfkomposition
2006, Marmor, koloriert,
Höhe 33 cm





Albert Ballin (Memorialportät)
Kolorierter Gips,
Höhe 51 cm





Doppelmann
2007, teilw. polierte Bronze,
Höhe 47 cm





Kleiner Mann I
2005, teilw. polierte Bronze,
Höhe 31 cm

Kleine Figur im Blöckchen
2006, Marmor, Farbe
Höhe 27 cm

Kleiner Mann II
2005, teilw. polierte Bronze,
Höhe 33 cm





Stein – Figur
2008, Marmor,
Höhe 29 cm



Venus
2007, Marmor, Farbe,
Höhe 16 cm





Figur und Landschaft
2009, Marmor koloriert, Farbe,
Höhe 19 cm





Torso I
2009, Marmor koloriert,
Höhe 15 cm





Kleine Madonna II
2009, Bronze teilw. poliert,
Höhe 31 cm





Kleine Madonna I
2009, Bronze teilw. poliert,
Höhe 31 cm



Madonna II

2009, Untersberger Marmor, Farbe
Höhe 220 cm



Zu meiner Arbeit

Dietrich Heller

Meine Skulpturen verstehe ich als dreidimensionale Zeichnungen, wobei sich die Zeichnung als Spur des Arbeitsprozesses zu figürlichen Elementen verdichtet. Dabei lote ich die Zusammenhänge von Illusion und Täuschung im Verhältnis zur Realität in der Skulptur aus.

Wie Täuschung und Illusion in einem flachen Medium (z.B. Malerei, Fotografie) und auch in der Bildhauerei (Relief) funktionieren, ist seit Adolf von Hildebrands "Stehender junger Mann" und seiner dazugehörigen Abhandlung "Das Problem der Form in der bildenden Kunst" bekannt. Die Täuschung, die nicht nur auf der Fläche oder in der Skulptur im flachen Bereich wie beispielsweise dem Relief funktionieren kann, sondern auch in der Tiefe, wurde Thema meiner Untersuchung in "Große Figur im Stein-Block" von 2004. Die Wahrnehmung des Dargestellten, siehe beispielsweise "Albert Ballin" (siehe Seite 46 – 47), von einem bestimmten Standpunkt aus wird von einem wesentlich tieferen und voluminöseren Körper erzeugt als zunächst angenommen. Erst wenn man die Skulptur umgeht, entdeckt man die realen räumlichen Dimensionen.

Anders als Adolf von Hildebrand, der den Raum in senkrechte, in die Tiefe des Raumes gestaffelte stehende, plane Flächen aufteilt, habe ich einen nicht stereometrischen Raum, eine betrachterbezogene Perspektive, entwickelt. Eine Fläche definiert sich dabei durch alle Punkte, die die gleiche Entfernung zum Betrachterauge haben. Die Flächen, die dadurch entstehen, sind gewölbt und dadurch eine Art Teilstück einer Ballonhülle, in dessen Zentrum sich der Betrachter befindet. Aus der Gewölbedeckenmalerei der Renaissance stammt der Begriff der Anamorphose für Bilder mit einer anderen, auch größeren Tiefenstaffelung der Bildebenen. In Abhängigkeit vom Standpunkt erscheint das Bild verzerrt oder entsprechend der normalen Bildwahrnehmung.

Für mich ist diese Erkenntnis nur Mittel zur Emanzipation der Form der Darstellung von ihrem Bild. Das Bild, das ein räumlicher Körper von einem bestimmten Standpunkt aus beim Betrachter erzeugt, hat nichts oder jedenfalls nur sehr wenig mit seiner wirklichen Form zu tun. Schon vor einigen Jahren fasste ich den Entschluss, das räumliche, perspektivische Prinzip meiner Skulpturen auch auf den sie umgebenden Raum zu übertragen. Der Raum sollte, nach der gleichen Gesetzmäßigkeit wie der der Skulptur, in der Wahrnehmung einen neuen Raum im realen Raum bilden und dadurch Skulptur und Raum zu einem Gesamtwerk werden.

Für "Madonna I" (nach der Madonna Michelangelos in der Medici Kapelle) konnte ich dieses Prinzip im Pavillon des Gerhard-Marcks-Hauses in Bremen im Jahr 2008 zum ersten Mal realisieren (siehe Abb. Seite 30 – 33). Der komplett schwarz gestrichene Raum im Pavillon des Gerhard-Marcks-Hauses veränderte die Tiefeneinschätzung des Raumes enorm. Dadurch wurde aus dem stereometrischen Raum ein anderer, ein in der Wahrnehmung eher kugelförmiger Raum, bezog sich also auf den Betrachter. Darüber hinaus verweist das kulturell verankerte Bild der Madonna, welches von einem bestimmten Standpunkt deutlich wahrnehmbar wird und sich dann in der Bewegung um die Skulptur dem Betrachter wieder entzieht, in Verbindung mit der Zeichnung auf der Wand auch noch auf einen anderen, einen geistigen Raum. So gesehen entstehen drei Räume: stereometrischer Ausstellungsraum, nicht stereometrischer "Madonnenraum" und metaphysischer Raum.

Die Skulptur ist von der einen Seite nichts weiter als eine archaisch wirkende, schräg stehende, raue Steinstele. Bewegt man sich aber weiter, gelangt man von der Steinzeit über Michelangelo mühelos bis in die Moderne und weiter. Buddha und Adam sind in Arbeit.

Vita

Biographie

- 1965 geboren in Gießen; aufgewachsen in Marktbreit bei Würzburg
1989 Dipl. Ing. Maschinenbau (FH)
1991 Abbruch der Ingenieurslaufbahn bei der Firma ABI in Würzburg
1994 Abschluss der Ausbildung zum Holzbildhauer an der Berufsfachschule für Bildhauerei und Schreinerei in Berchtesgaden
2004 Diplomabschluss des Studiums Freie Kunst / Plastik an der Hochschule für Künste Bremen
2005 Meisterschüler (Abschluss) bei Prof. Bernd Altenstein.
Arbeitet und lebt mit seiner Familie in Bremen

Arbeiten in öffentlichen Sammlungen

- 2007 Sammlung Würth, Schwäbisch Hall

Einzelausstellungen

- 2008 Pavillon des Gerhard-Marcks-Haus, Bremen
2008 Kunstverein Dülmen, (Münster)
2007 Galerie Focke, Bremen
2005 Galerie Radicke, Bonn
2004 Galerie der HfK, Bremen
2003 Galerie Mönch, Bremen

Ausstellungsbeteiligungen (Auswahl)

- 2009 Spring! Kunstfrühling 09, Bremen, Galerie Kramer
2008 Deutsches Historisches Museum, Berlin "Im Namen der Freiheit!"
2006 Galerie Netuschil, Darmstadt
2006 Historisches Museum, Bremerhaven
2005 Städtische Galerie, Bremen
2004 Galerie Akademija Likovnih Umjetnosti, Sarajevo, Bosnien-Herzegovina
2004 Gerhard-Marcks-Haus, Bremen "Die Bremer Bildhauerschule"

Symposien (Auswahl)

- 2007 Internationales Bildhauersymposium, Cazin, Bosnien-Herzegovina
2007 Bildhauersymposium, Burhave
2005 XVI Internationale Bildhauersymposion, Carrara (Italien)
Initiiert von Prof. Dr. Deecke
2000 Bildhauersymposion "Kunst an der Kante", Bremerhaven

Arbeiten im öffentlichen Raum

- 2006 Marktbreit (Würzburg), Schillerallee
2005 Bremen - Bürgerpark, Marcusbrunnen
2005 Cuxhaven, Steubenhöft
2003 Bremen - Vegesack, Kanties Pad
2003 Bremen - Walle, An der Reling
1994 Berchtesgaden, Berufsfachschule für Holzbildhauerei





Impressum

Dietrich Heller – Bildhauerei, 2010

Herausgeber

Dietrich Heller
Buxtehuderstraße 11
28237 Bremen

F. 0421 – 24 18 18 34

T. 0178 – 3 60 39 93

www.dietrichheller.de
dietrich.heller@web.de

Auflage XXX Stück

Gestaltung coop indigo GmbH, Bremen

Druck XXX

Text

Dr. Arie Hartog, Direktor des Gerhard-Marcks-Haus, Bremen

Dietrich Heller

Bildnachweis

Dr. Arie Hartog (S. 26 oben rechts und 27 oben links, und unten links und rechts)

Dietrich Heller, (S. 24, oben und mitte, 25, 26 oben links, 27 oben rechts, 34 – 36)

© Rüdiger Lubricht (Umschlag Portrait und Innen)

© Ingo Wagner (S. 30 – 33)

Bildzitate

Seite 9: Monographie „Brancusi“ Eric Shanes, Hrsg.: Abbeville Modern Masters, 1989

Für die freundliche Unterstützung danke ich besonders herzlich:

EIL EURO-INDUSTRIE-LEASING GmbH & Co. KG, Bremen

Freundeskreis Gerhard-Marcks-Haus, Bremen

Marion und Martin Gömöry

Christa und Dieter Hart

Die Sparkasse Bremen AG, Bremen

Dorothea von Wehren