



SPIELRAUM – Maurice Ducret

Laudatio von Laura Glöckler

Spielraum – ein Zwischenraum, ein freier Raum, eine Möglichkeit sich frei zu bewegen oder sich in einer Tätigkeit frei zu entfalten. *Spielraum* – ein Wort mit inhaltlicher Vielfalt, aber auch der symbolträchtige rote Faden, der sich im künstlerischen Schaffen von Maurice Ducret widerspiegelt.

Maurice Ducrets Kunst lässt sich in einer Welt der Gegenständlichkeit verorten und bildet damit einen Gegensatz zur abstrakten Kunst. Sie zeichnet sich durch Bildinhalte aus, die sich mit der tatsächlichen Abbildung beschäftigen. *Die Darstellungen sind konkret – die Techniken vielfältig.* Zeitlose Bildthemen wie figürliche und florale Motive haben Eingang in seine künstlerische Tätigkeit gefunden.

Maurice Ducret fotografiert und nutzt mit der Fotografie eine massgebliche Vertreterin der gegenständlichen Kunst. Die Kamera zeichnet ohne Abstrahierung ein Bild der Wirklichkeit. Der Künstler orientiert sich dabei an Referenzpunkten, die sich aus den Erscheinungsbildern seiner *spielräumlichen Wirklichkeit* zusammensetzen. Die abzuleuchtenden Motive sind sorgfältig ausgewählt und drücken sowohl ein inhaltliches als auch ein formales Anliegen aus. Das Filmmaterial ist nicht nur einfaches Mittel zum Zweck, sondern auch Erinnerungsfragment, aus dem in einen aufwendigen Prozess und durch künstlerische Adaption ein Bild entsteht. *Inszenierung* ist das Stichwort. Gemeint ist ein beabsichtigter Vorgang des Präsentierens: das Hervorheben eines Bildraumes als Ort, an dem sich etwas Bedeutungsvolles und Zeigenswertes ereignet. Implizit inszeniert wird Zeit und Handlung. Die Inszenierung wird dementsprechend zur Erzeugungsstrategie und bekommt eine konzeptionelle Bedeutung. Zentral sind dabei Bildkomposition und raumbildende Funktion. Die Bedeutung des Kunstwerks liegt nun nicht mehr nur in seiner Objektivität als solcher, sondern in dem Beziehungsgeflecht, das es generiert und in das es eingebunden ist. Inszenatorische Prozesse spielen daher nicht nur bei bildkompositorischen Arbeiten eine wichtige Rolle, sondern auch im Fall objektiver Werke, deren Bedeutung wesentlich an die Wahrnehmung ihrer ästhetischen Präsenz geknüpft ist.

Maurice Ducret nimmt Bezug zur Wirklichkeit. Das Bild avanciert dabei zum Untersuchungsgegenstand subjektiver Darstellungsmöglichkeiten. *Spielraum* entsteht. Der Wandel vom ursprünglichen Gegenstand zum Bild ist Ausdruck einer konzeptuellen Haltung. Die formale Gestalt des Werkes wird als



Funktion einer bildnerischen Idee verstanden. Die Frage der Authentizität wird thematisiert. Damit wird eine neue Form von Inhalt beschworen. Gleichzeitig entsteht eine Konfrontation zwischen *Abstraktion und Realismus*. Das Gesehene wird extrahiert und zu einer ganz eigenen Bildkomposition wieder zusammengesetzt. Der Künstler bedient sich dabei der Technik des *Pigmentdruckverfahrens*. Entsprechend der Definition werden fotografische Abbildungen durch mineralische oder künstliche Farbpigmente auf ein Trägermaterial aufgebracht. *Der Drucker wird zum Pinsel*.

Maurice Ducret inszeniert, fotografiert, verarbeitet und überträgt dies in mehreren Druckvorgängen auf bereits bemalte Leinwände. Die spezifischen Merkmale der verwendeten Materialien gehen eine unsichtbare Verbindung ein. Das Bildmotiv scheint auf seine Funktion als medial vermittelte Oberflächenstruktur reduziert. *Fotografie und Malerei* verbinden sich nicht nur physisch, sondern auch inhaltsbezogen. Homogene Bildeinheiten entstehen. Die Chronologie der einzelnen Arbeitsschritte tritt in den Hintergrund. Ein *Wechselspiel* entsteht.

Die *Schwäbische Zeitung* schrieb vor einigen Jahren (18. Januar 2016) «*Durch das Digitalisieren von Negativen, [durch] das Vergrössern und Verkleinern von Details und [durch] die mehrmaligen Druckvorgänge auf oft bereits Vorbemaltem [Trägermaterial] [...] entstehen Bilder, die dem Betrachter ein sinnliches Erleben von Wirklichkeit anbieten. Durch diesen Prozess eignet sich der Künstler die Momentaufnahme an [...]. So wird durch die Kontrastsetzung in den Bildern auch der Prozess selbst zu einem Kunstwerk.*» Dies ergänzt Stefanie Dathe, Direktorin des Museums Ulm wie folgt: «*Maurice Ducrets Bildzyklen sind allesamt Resultate eines unpräzisen lyrischen Versuchs, sich die Choreografie unserer natürlichen Lebensräume zu vergegenwärtigen. Sie entspringen der Verinnerlichung von Naturerscheinungen und dem sinnlichen Erleben von Wirklichkeit. Sie konzentriert die Eindrücke der Gegenwart und überträgt sie in eine reduzierte poetische Bildsprache, die das Staunen über die erhabene Ästhetik der Natur und die Intimität privater Erinnerungsmomente bewahrt.*»

Dem kreativen Geist entspringen *materielle Visionen*, die nur schwer von menschlicher Hand erschaffen werden können. Gemeint sind Objekte, die Maurice Ducret mit 3D-Druckern herstellt und von Hand nachbearbeitet. Der Künstler kreiert in virtuellen Welten immaterielle Modelle, atomar genau, zufällig zerrissen. Aus winzigen materiellen Einheiten werden digitale Skulpturen zum Kunstobjekt zusammengebaut. Virtuelle Modelle werden vom Künstler initiiert, wachsen im Computer und werden anschließend vom 3D-Drucker als materielle Geschöpfe geboren. Damit die Kunst greifbar wird, werden flüssige oder pulverisierte Werkstoffe durch Schmelzen und Härten schichtweise aufgebaut. Dabei reicht die Dicke der einzelnen Schichten von einigen Mikrometern bis zu einem Viertelmillimeter.



In der Industrie hat sich der 3D-Druck bereits zu einem alltäglichen Werkzeug etabliert. In der bildenden Kunst bietet er nicht nur neue Perspektiven und Potenziale, sondern auch neue Möglichkeiten für die Kreation von Kunstobjekten. Aus dem schichtweisen Aufbau von Objekten im 3D-Druck resultiert eine nie dagewesene geometrische Freiheit. *Druckbar ist, was denkbar ist.* Die Kunst lebt von Historie und Tradition, aber mehr noch von ihrer Wandelbarkeit und ihrer stetigen Weiterentwicklung. *Kunst auf Knopfdruck?* Klingt erstmal unmöglich, wird bei Maurice Ducret aber zur Realität.

Der Künstler beweist mit seinen im 3D-Drucker entstandenen Kunstobjekten immer wieder aufs Neue, dass Kreativität und neue Technologien sehr gut miteinander vereinbar sind. Der Einsatz der additiven Fertigung erlaubt es Maurice Ducret in seinem kreativen Prozess noch einen Schritt weiter zu gehen. Stichwort *Designfreiheit*. Die Arbeit mit dem Fertigungsverfahren durch Hinzufügen ermöglicht die Verwirklichung von hochkomplexen Geometrien mit einem hohen Detailgrad. Aber die Anwendung des 3D-Drucks im Kunstsektor beschränkt sich längst nicht nur auf diesen Zweck. Inzwischen steht vermehrt das additiv gefertigte Objekt an sich im Mittelpunkt. Die Technologie wird als ein Werkzeug adaptiert, mit welchem die Umsetzung einer Idee kaum noch Einschränkungen kennt.

Pablo Müller, Kunsthistoriker und Kunstkritiker, schreibt zu den von Maurice Ducret entworfenen Objekten folgendes: *«Maurice Ducret hat gefundene und selbst entworfene Objekte gescannt. Diese Vorlagen dann digital modifiziert, mit einem 3D-Drucker ausgedruckt und schliesslich von Hand weiterverarbeitet. Die daraus entstandenen, digitalamorphen Objekte thematisieren nicht nur das Verhältnis von neusten Technologien und Handwerk in der Kunst, [sondern stehen auch noch] [...] einer Digitalisierung sämtlicher Lebensbereiche [gegenüber]. Auch überführt Ducret damit das Stilleben, eines der Leitthemen in seinen [...] Fotografien, in die Gegenwart und fragt nach dem Stellenwert der Vergänglichkeit in Zeiten digitaler Reproduktionsfähigkeit. Zudem haben die Objekte in ihrer Farbigkeit und in der Oberflächenbehandlung interessante malerische Qualitäten.»*

Den beiden Werkgruppen von Maurice Ducret gemeinsam ist die Orientierung an tradierter Formsprache und Motivik. Die Kombination mit den scheinbar dem Alltag entnommenen Kunstobjekten aus dem 3D-Drucker und den fotografischen Abbildungen im Pigmentdruckverfahren eröffnet den Betrachtenden eine eigens vom Künstler geschaffene *spielräumliche Wirklichkeit – eine neue Form der Realität entsteht.*

Die vom Künstler mitgebrachten Kunstobjekte nehmen in den einzelnen Ausstellungsräumlichkeiten Bezug aufeinander und sind darüber hinaus Abbild einer sechsjährigen Schaffensperiode. *Spielraum* ist entstanden. Spielraum in Form einer *Petersburger Hängung* mit Arbeiten aus verschiedenen Zeiten, nichtsdestotrotz über eine Metaebene miteinander verbunden und Spiegel der künstlerischen Tätigkeit.



Daran angrenzend lädt Maurice Ducret in eine *sprichwörtliche Wunderkammer*. Mit seiner 3D-Kunst nimmt er eine Tradition der Renaissance wieder auf, die das Sammeln von unterschiedlichsten Objekten und das scheinbar zufällige Inszenieren derselben zelebriert. Gleichzeitig stehen sie symbolisch für den Reiz an der Technik, für unterschiedliche Materialien und Farben. *Blumen und Plexiglas* sind Kernthemen der Fotografien und darüber hinaus thematischer Schwerpunkt in zwei weiteren Räumen. Die Faszination des Künstlers liegt in der Natur und somit bei den Blumen selbst. Das Plexiglas hingegen überzeugt durch seine Farbigkeit und Transparenz. Ein zufälliges oder auch kuratiertes *Wechselspiel* entsteht durch die Anordnung der einzelnen fürs Kunstwerk vorgesehenen Utensilien. *Zukunftsmusik oder das Fresko neu inszeniert* sind die Stichwörter für den Raum, der die jüngste Schaffensperiode von Maurice Ducret abbildet. Die einzelnen Objekte sind kleiner – die Leinwände werden mehrheitlich mit Kreide vorgründert und hinterlassen nach der Fertigstellung des Kunstwerkes bei den Betrachtenden einen freskoartigen Eindruck. *Neuer Spielraum entsteht*.