

KLAUS HAAS



QUANTENRAUSCH



**ART
PROJECT
IN VIRTUAL
SPACE**

ABSTRACT

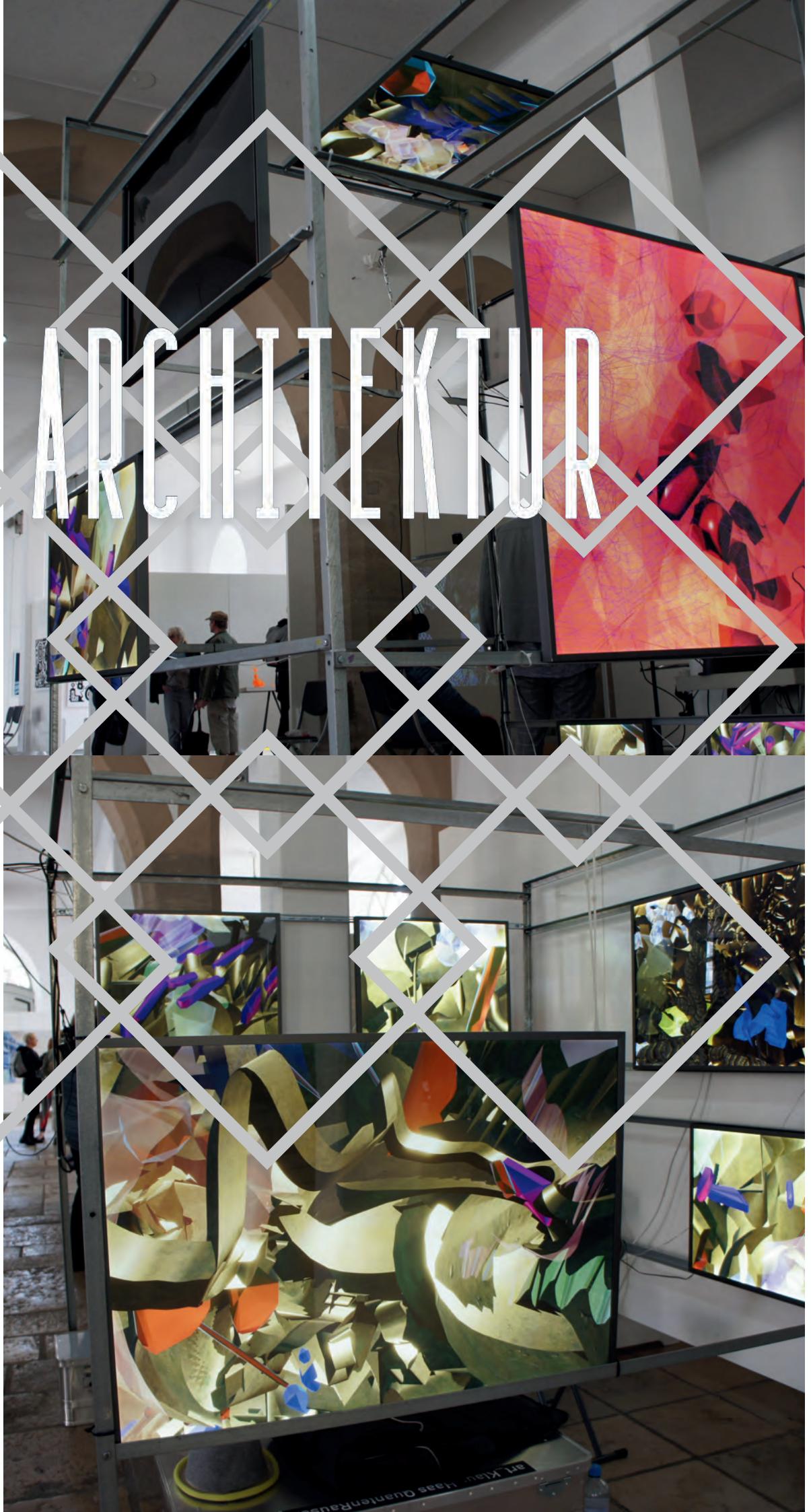
**Malerei mit
Mitteln der
virtuellen
Realität
weitergedacht**



KUNST MIT ARCHITEKTUR
VERSCHMILZT UND
INSTALLATION MIT
STADTRAUM

INSTALLATION

ARCHITEKTUR



„**DER SYSTEMATIKER DER BILD-IDEE**“. „**IN SEINEN IMMER PERFEKTER ORGANISIERTEN VIRTUELLEN KUNST-RÄUMEN ERFORSCHT ER FARBE UND FORM, ABER AUCH LINIE, FLÄCHE UND RAUM UNTER TOTAL VERÄNDERTEN RAHMENBEDINGUNGEN.** NEUE WEGE ERÖFFNEN SICH DEM KÜNSTLER. DOCH WEITERHIN BLEIBT DER „**SYSTEMATIKER DER BILD-IDEE**“ EIN WANDERER ZWISCHEN ALLEN WELTEN: **REAL UND VIRTUELL, EXISTENT UND ERDACHT, GELEBT UND ERTRÄUMT.**“

KLAUS HAAS

OD
QR

ABSTRAKTE
IMPRESSIONEN

VISIONEN
FOR

QuantonRausch



QR_Digital_VR

ANALOGE UND DIGITALE PERFORMANCE

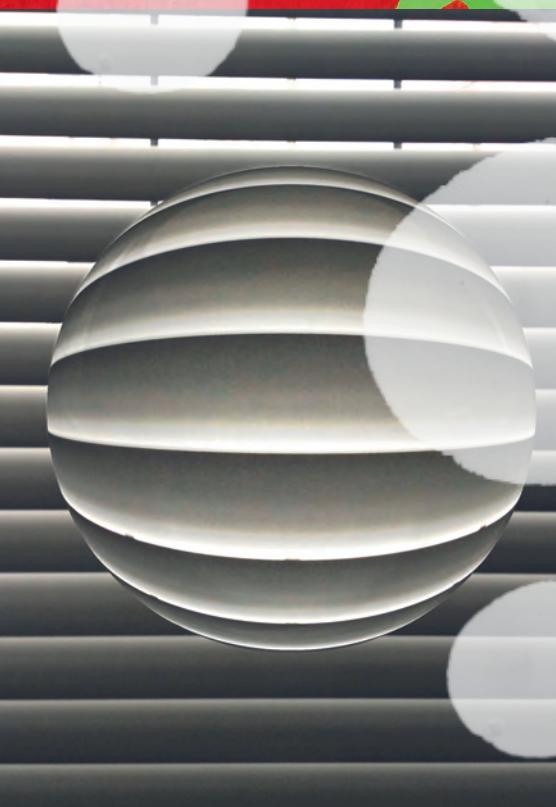


KLAUS HAAS OD UR



DIGITALE
PERFORMANCE

VR_Digital_QR





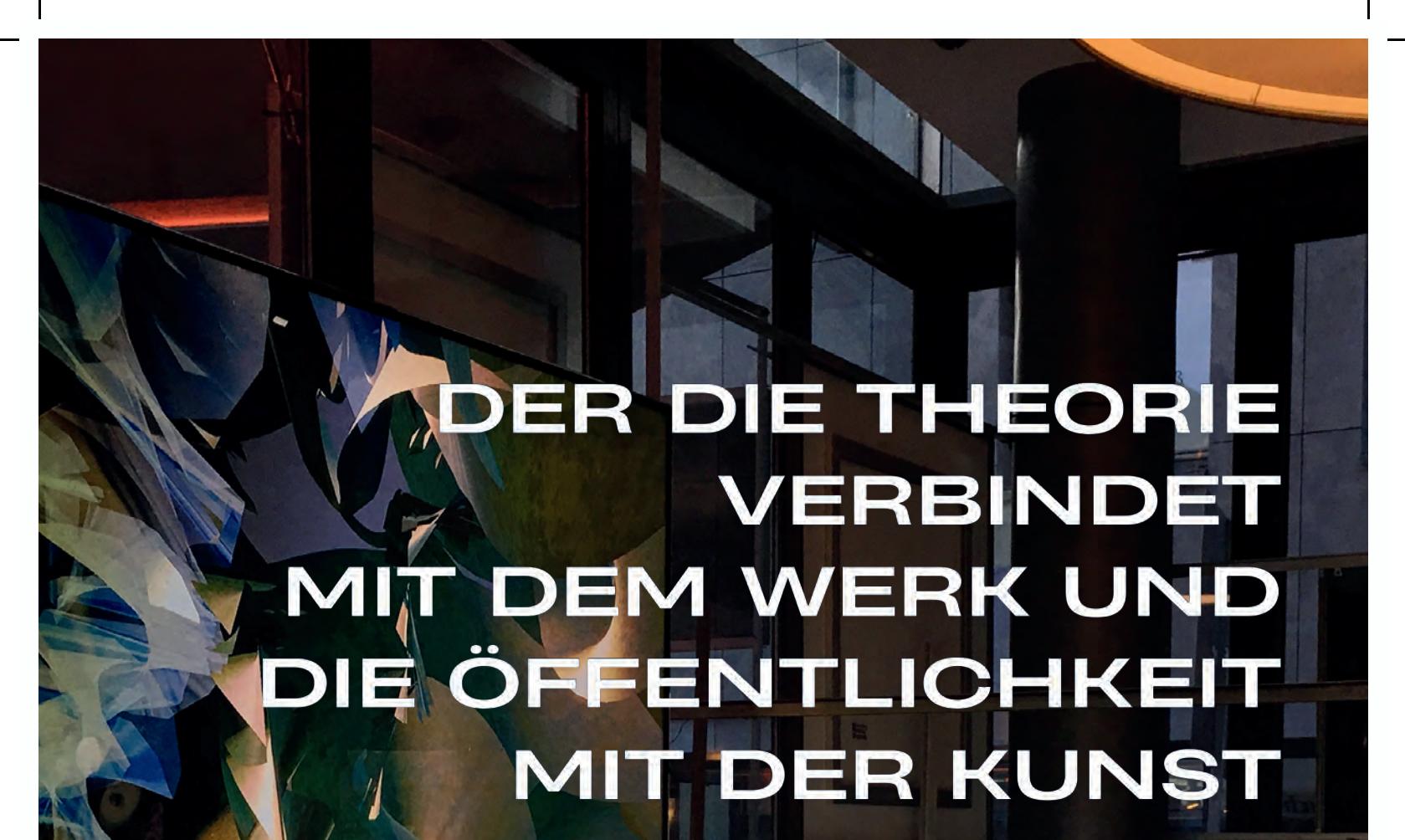
ABSTRAKTE
IMPRESSIONEN

OD
OR

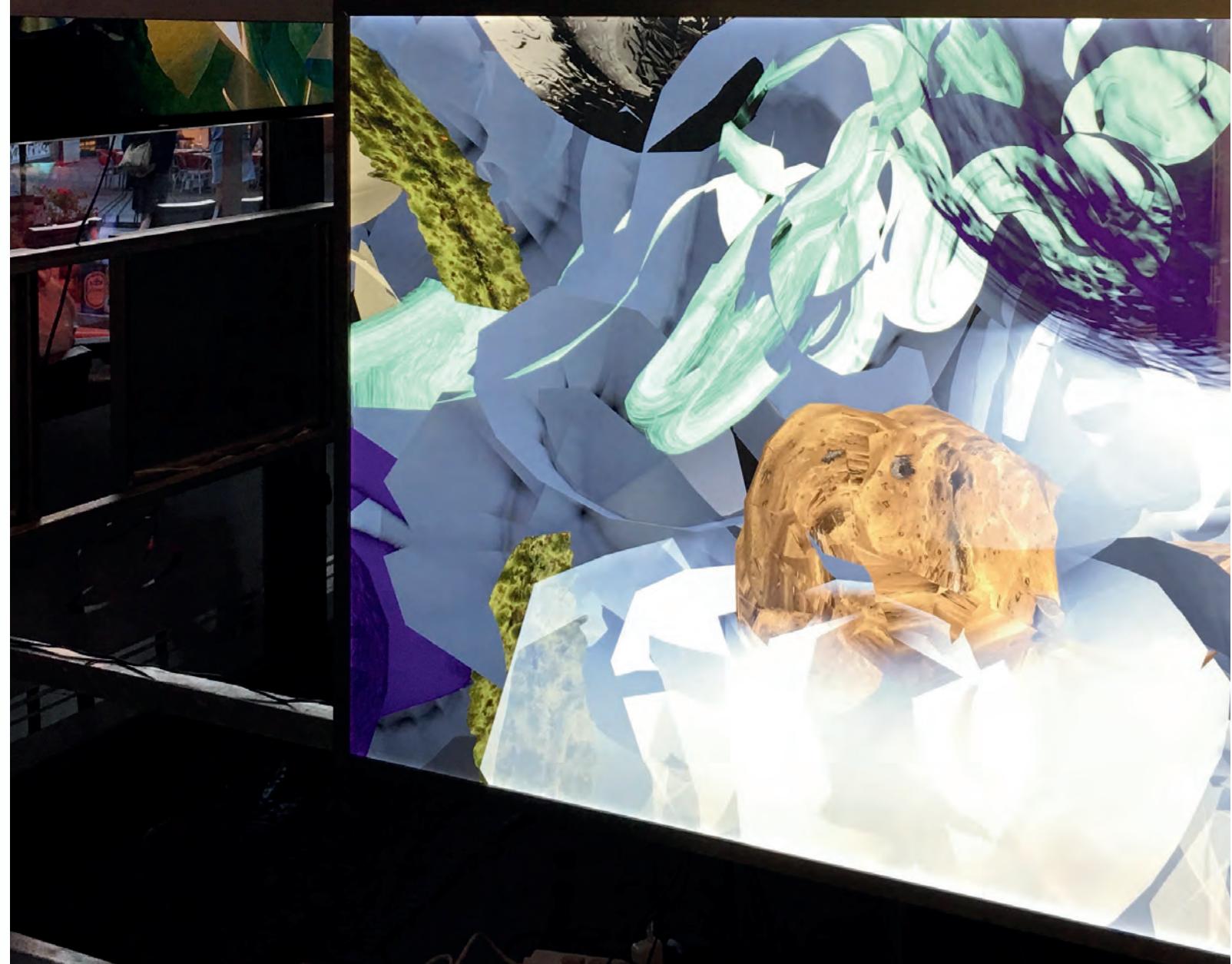


**ANALOG + DIGITAL
INSTALLATIONEN
BILDERRAUSCH
KLANG**

SYMBIOSE

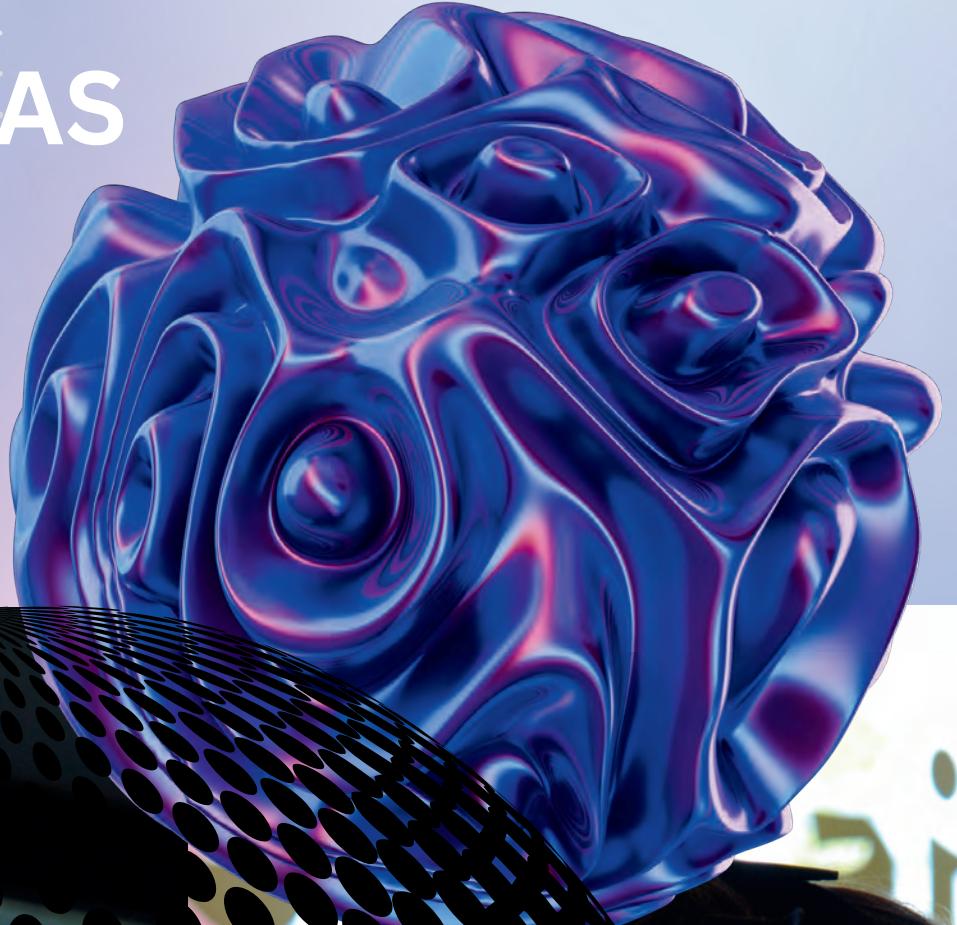


DER THEORIE
VERBINDET
MIT DEM WERK UND
DIE ÖFFENTLICHKEIT
MIT DER KUNST





KLAUS HAAS



**Die Arbeiten stets
in Verbindung mit
einem Ort gedacht
und ausgeführt.
Veränderte
Raumkonfigurationen,
störende Perspektiven,
oder heben einzelne
Bereiche hervor.**

ABSTRAKT

OP-ART

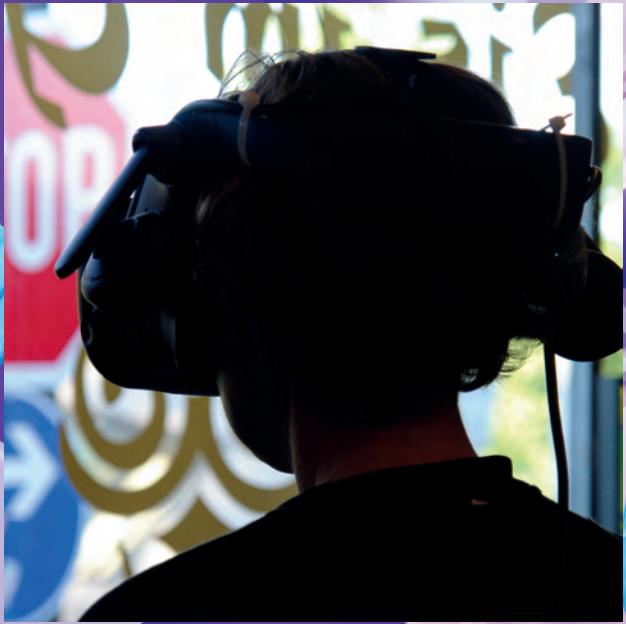
VIRTUELLE REALITÄT

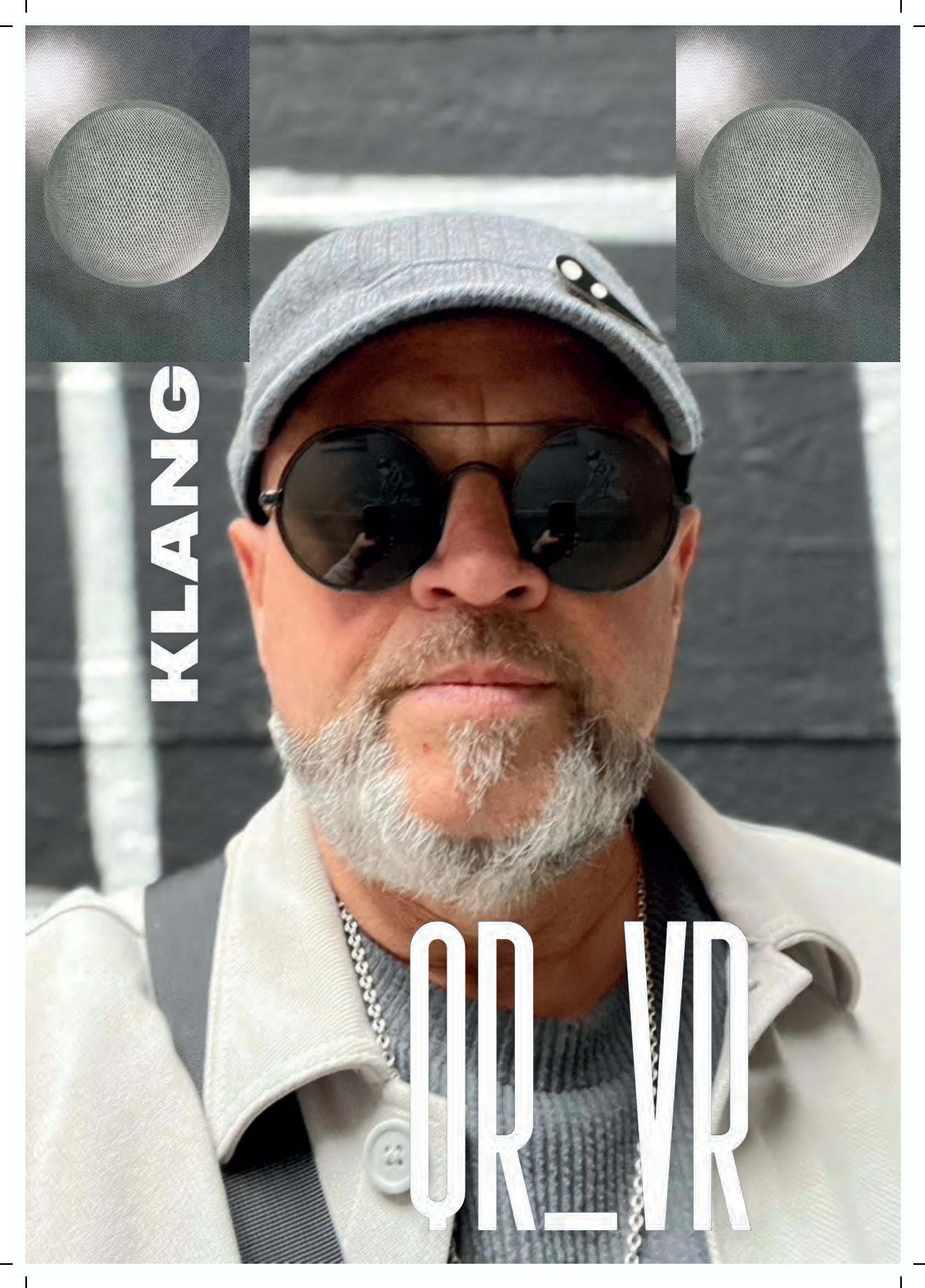
INTERAKTION

ODW

KLAUS HAAS
QUANTENRAUSCH

EINBLICKE





KLANG

QR_VR

KLANGRÄUME

KLANG WELTEN



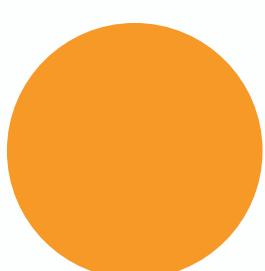
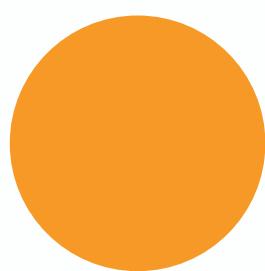
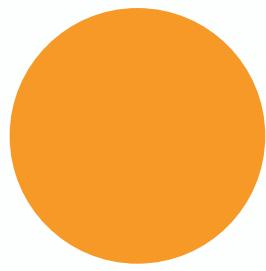
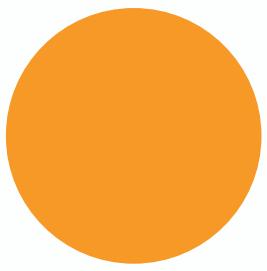


VR-QR SOZIALE INTERAKTION

QUANTENRAUSCH

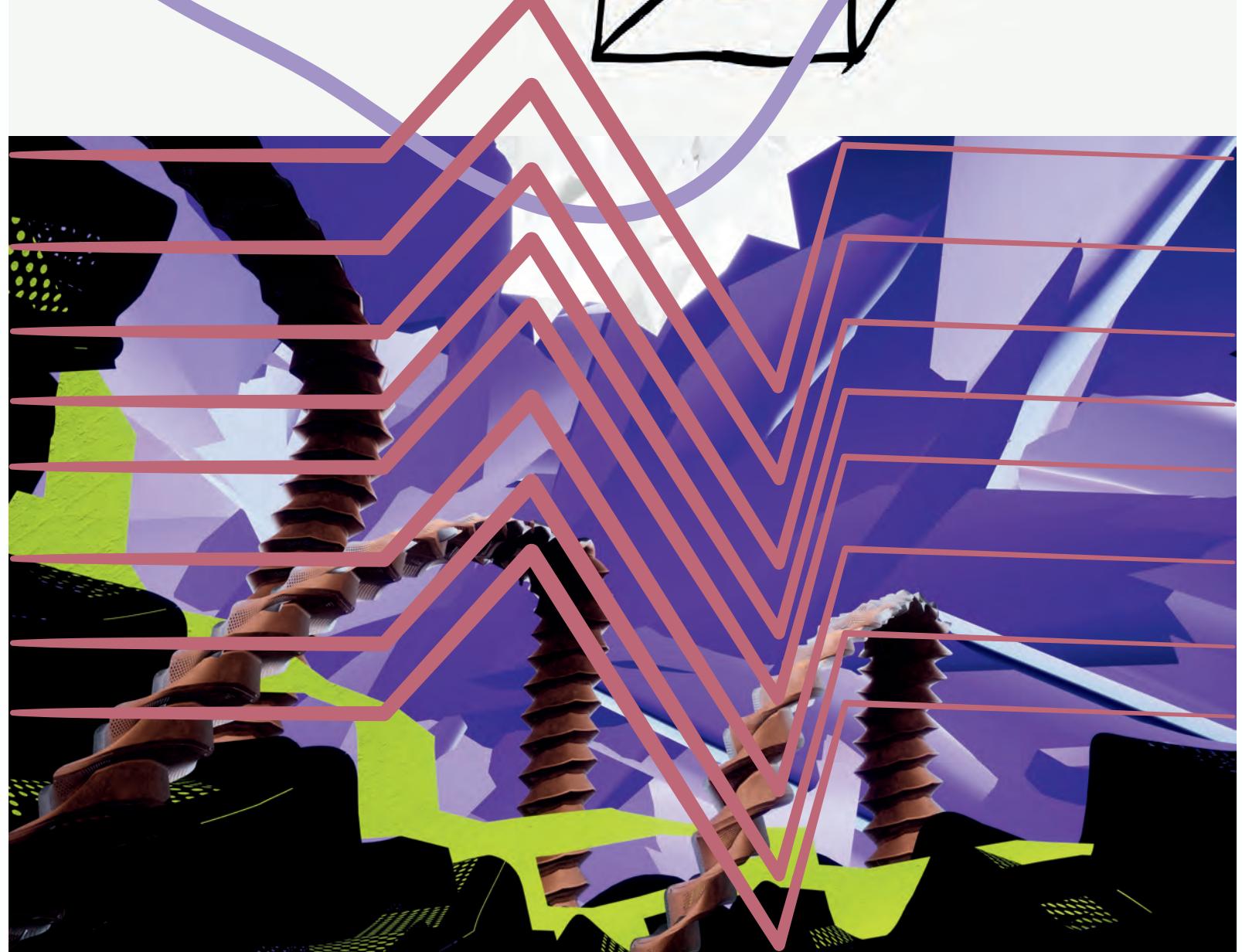
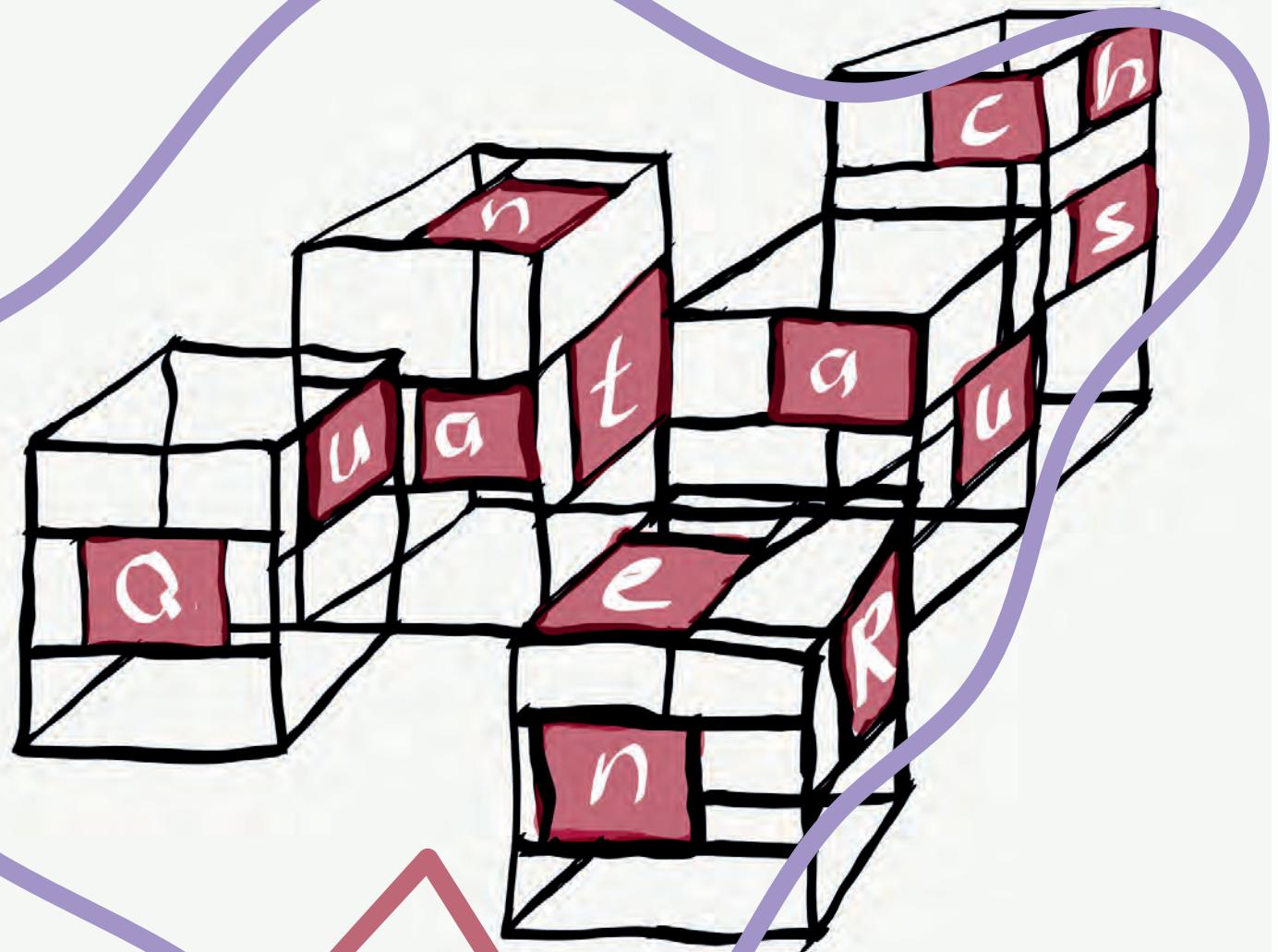
EINBLICKE_AUSBILCKE

OD_VR
QR_VR





„MEINE „QUANTENRAUSCH WERKE“ ENTSTEHEN DURCH MEINE AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM VIRTUELLEN RAUM, UND AUS MEINEN SPAZIERGÄNGEN IN DEN ERSCHAFFENEN RAUMWELTEN! MAN KÖNNTE SAGEN, DIE ARBEITEN WURDEN NICHT NUR KONZIPIERT, SONDERN AUCH ERFORSCHT UND ENTDECKT. SIE VERBINDETEN DEN VIRTUELLEN RAUM MIT DER BILDENDEN KUNST. DIE IDEE WAR, DIE FLÜCHTIGE ERSCHEINUNG DES DREIDIMENSIONALEN VIRTUELLEN RAUMES ZU ERWEITERN UND MEINEN AUGENBLICK SO FESTZUHALTEN, DASS ER ZU EINEM BESTEHENDEN KUNSTWERK IM BEREICH MÄLEREI, DIGITALER FOTOGRAFIE, ARCHITEKTUR UND SOZIALER SKULPTUR WIRD.“



WELTEN

VR_QR



BILDERAUSCH

ODOR

OR





Quantenrausch
Projekt

KLAUS HAAS

KLAUS HAAS

OD
QR

QUANTENRAUSCH >
KÖNNEN SIE ÜBER
DIE VR-BRILLE SEINE
DIGITALE MALEREI
IN DER VIRTUELLEN WELT
MIT INSTALLATIONEN,
OBJEKten UND KLANG
ERLEBEN.

NACH TELEFONISCHER VEREINBARUNG
MOBIL : +49 (0)172 1060438

RÜCKERTSTRASSE 3
UND ATELIER IN FÜRTH
KARLSTRASSE 30

QR-VR IM ÖFFENTLICHEN RAUM

IN DER UND
MIT DER
ARCHITEKTUR



**QUANTENRAUSCH >
EINE REISE DURCH DIGITALE UND ANALOGE KUNSTWELTEN:**

**ERLEBEN SIE DIE EINZIGARTIGE KUNST DES KLAUS HAAS IN DEM
PROJEKT QUANTENRAUSCH, EINER FASZINIERENDEN
VERSCHMELZUNG VON DIGITALER PERFORMANCE, ABSTRAKten
IMPRESSIONEN UND ARCHITEKTONISCHEN INSTALLATIONEN.**

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT, IN DER:

**- ANALOG UND DIGITAL ZU EINER ÜBERWÄLTIGENDEN SYMBIOSE
VERSCHMELZEN.**

**- MALEREI DURCH VIRTUELLE REALITÄT NEU GEDACHT WIRD, UM
ABSTRAKTE BILDERWELTEN UND INTERAKTIONS RÄUME ZU
SCHAFFEN.**

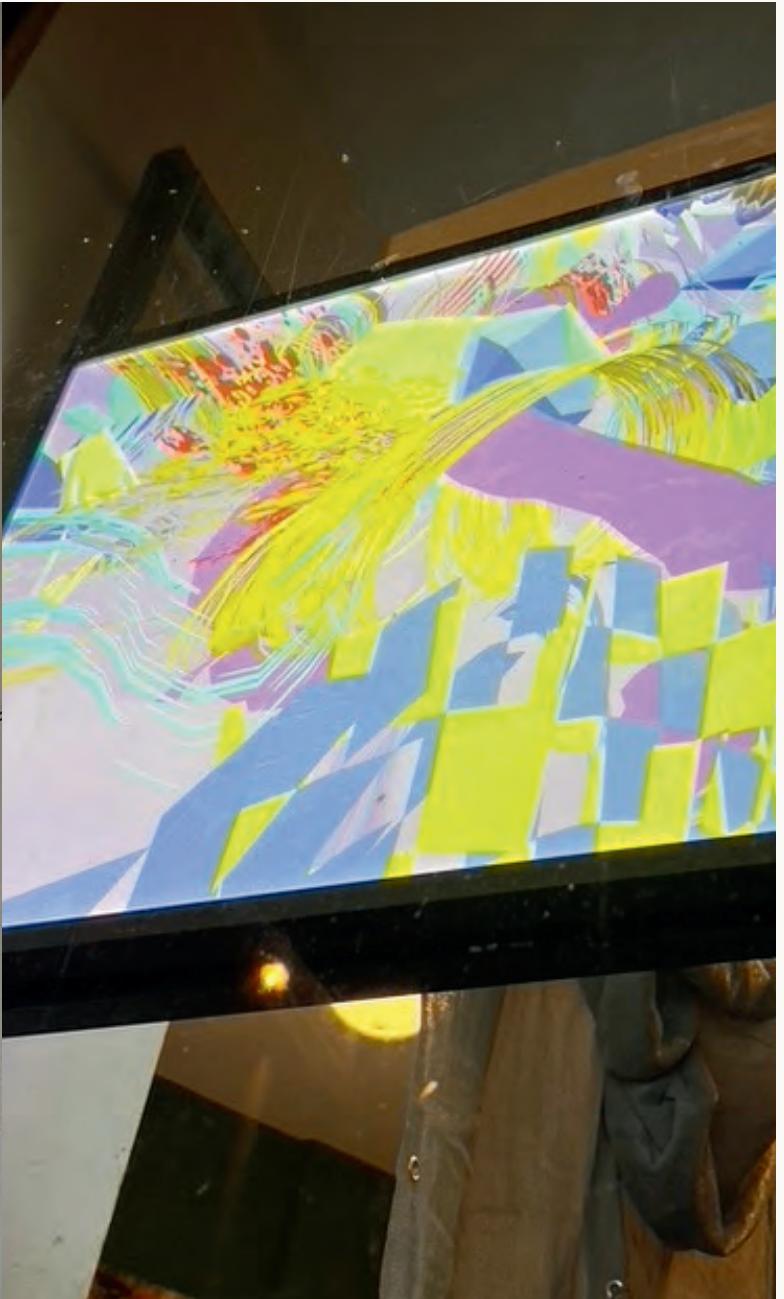
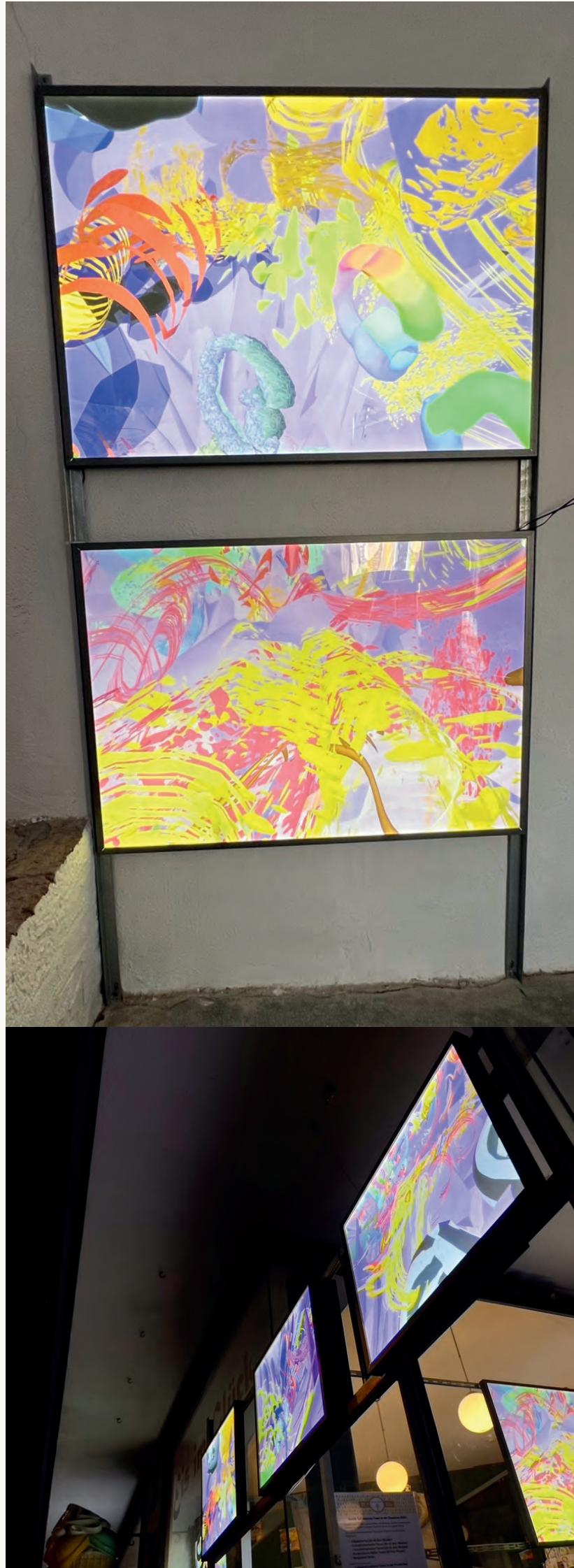
**- GESELLSCHAFTLICHE, WIRTSCHAFTLICHE UND KREATIVE
WEITERENTWICKLUNG ZU EINER GEMEINSAMEN LEBENSPERSPEKTIVE
WERDEN.**

**UNSERE VISION GEHT ÜBER DAS TRADITIONELLE KUNSTERLEBNIS
HINAUS, INDEM WIR KUNST, DARSTELLENDE KUNST, ARCHITEKTUR,
DESIGN, KLANG UND KUNSTVERMITTLUNG ÜBER VIRTUELLE REALITÄT
VEREINEN. WIR STREBEN NACH EINER MODERNEN
ROLLENVERMITTLUNG UND NEUEN ARCHITEKTONISCHEN
ENTWICKLUNGEN,**

**DIE KREATIVE VIRTUELLE UND REALE ARBEITSPROZESSE
MITEINANDER VERBINDEN. DIE PROJEKTE UMFASSEN:**

**- URBANE ARCHITEKTUR UND KUNST ALS SOZIALE PLASTIKEN IN
UMWELTFREUNDLICHE, NACHHALTIGE ENTWICKLUNGEN
EINZUBINDEN. - VIRTUELLE REALITÄT ZU NUTZEN, UM
ENERGIEEFFIZIENTE ENTWÜRFE ZU ENTWICKELN, DIE
UMWELTFREUNDLICHE RESSOURCEN
UND WIEDERVERWERTBARE MATERIALIEN EINBEZIEHEN.**

**- INNOVATIVE 3D-DRUCKTECHNIKEN, UM OBJEKTE MIT
SELBSTGEBAUTEN 3D-DRUCKER-PROTOTYPEN DIREKT AUS DER
VIRTUELLEN REALITÄT ZU FERTIGEN. QUANTENRAUSCH BIETET IHNEN
DIE MÖGLICHKEIT, DURCH VR-BRILLEN DIE DIGITALE MALEREI IN
EINER IMMERSIVEN VIRTUELLEN WELT ZU ERLEBEN - MIT
INSTALLATIONEN, OBJEKten UND KLANG.**



Klaus Haas

- QuantenRausch Projekt •
- Digital Art_Virtual Reality_KI •



Konzept | Grafik | Themen | Doku

• QuantenRausch •

DIE KUNST INS 21. JAHRHUNDERT FÜHREN:

Vor 500 Jahren war Nürnberg die innovativste Stadt des Kontinents. Reisende aus allen Regionen Europas kamen nach Nürnberg, um sich von den größten Malern, Architekten und Erfindern ihrer Zeit inspirieren zu lassen. Jetzt, Jahrhunderte später haben Sie die Möglichkeit einen überregional bekannten und durch die bayrische Staatsregierung geförderten, Virtual Reality Künstler ausstellen zu lassen.

40 Prozent der Deutschen sind sich „unsicher“ hinsichtlich der Bedeutung von Virtual Reality (repräsentative Studie zum zweiten bundesweiten Digitaltag), jedoch glauben 26 Prozent der Smartphone Nutzer*innen laut einer Befragung des Digitalverbandes Bitcom daran, dass Datenbrillen Smartphones bis 2030 ablösen werden. Augmented-Reality-Brillen werden zukünftig nicht nur Informationen in das Sichtfeld projizieren, sie werden auch dazu dienen Restaurants zu bewerten, Informationen über Kunstwerke in die natürliche Umgebung einzublenden und vieles mehr.

Klaus Haas verbindet auf einzigartige Weise die technischen Möglichkeiten der Digitalisierung im virtuellen Raum mit der Ästhetik der Kunst. Sein thematisch breit aufgestelltes künstlerisches Repertoire fügt sich perfekt und elegant in Objekte ein.

Für Terrassen sowie Wand- und Fassaden stellt der Künstler architektonische Konstruktionen zur Verfügung. Das weitere Repertoire gliedert die Räume thematisch ein und umfasst Installationen sowie Wand- und Raumbilder.

Ein Gesamtkunstwerk aus Gebäudearchitektur und Kunst rundet das Bild thematisch ab. Ziel ist es, die digitale Kunst in Symbiose mit den analogen Kunstelementen so zu verbinden, dass dies das Erscheinungsbild und die spätere ökonomische Nutzung eines Gebäudes und des öffentlichen Raumes mit einer künstlerischen Note der Digitalisierung vereint und dabei gleichzeitig stilbildend für das gesamte Ensemble wirkt.

Hierzu ist es notwendig, die Konzeptgestaltung von Klaus Haas zu übertragen. Dies ist ein Schritt, um mit einer klaren Organisation und intellektuellen Ausrichtung zu einem Gesamtbild zu gelangen, das aktuell internationalen Anliegen Rechnung trägt und damit die Kunst als kreativen Lebensbereich ins Heute stilisiert.



Konzept

• QuantenRausch •

„QUANTENRAUSCH“ und das „INSTITUT FÜR FORSCHENDE KUNST IM DIGITALEN RAUM“ setzt sich mit den Möglichkeiten auseinander, hochauflösende und dreidimensionale Umgebungen mit dem Künstler so zu erschaffen, dass eine freie interaktive, schöpferische Anwendung generiert wird.

WELCHE MÖGLICHKEITEN BIETEN VIRTUELLE RÄUME, IN DENEN UNSERE PHYSIKALISCHEN GESETZE NICHT GELTEN?

Angestrebt wird eine größtmögliche Schaffensfreiheit, um ein breites Spektrum für den Kunstschaffenden auszuarbeiten und zu erforschen.

INNERHALB DREIDIMENSIONALER, RAUMGREIFENDER KUNST-PROJEKTE WERDEN RAUMSTRUKTUREN IM VIRTUELLEN RAUM MODIFIZIERT UND AUSGELOTET.

Es sollen persistente Welten und eine Umsetzung in den realen Raum geschaffen werden. Ebenso wird der Fokus auf Kunstgattungen, wie Malerei, Fotografie, Architektur bis hin zur Installation im öffentlichen Raum.

Ziel ist es, zwischen den virtuellen Räumen und dem realen Raum völlig barrierefrei zu interagieren. Durch eine unmittelbare Zusammenarbeit mit den Programmierern soll über eine kontinuierliche Erweiterung und Anpassung der Software erstmals eine Arbeitsplattform für „Kunsträume“ geschaffen werden.

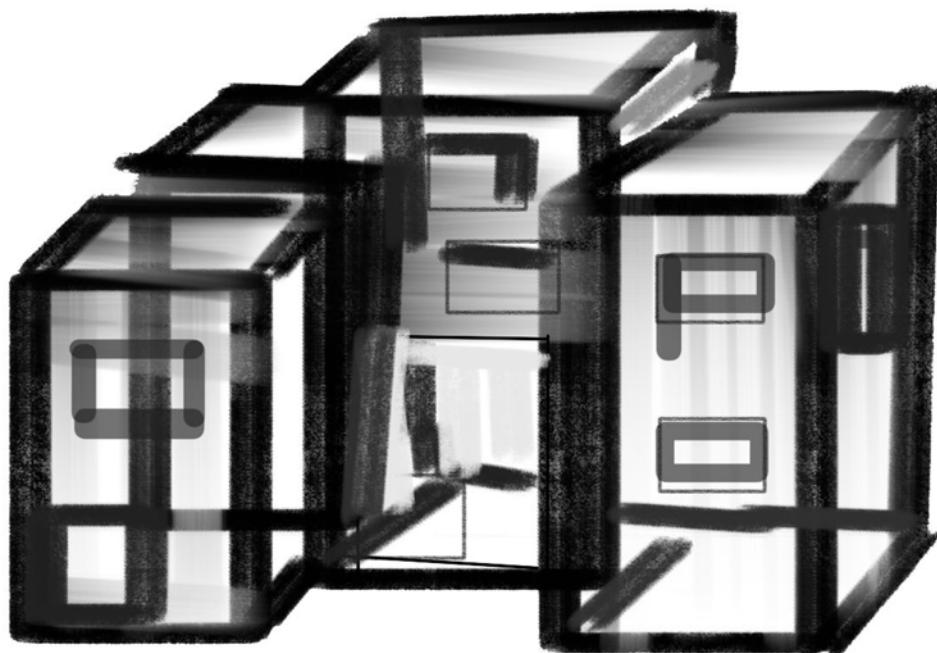
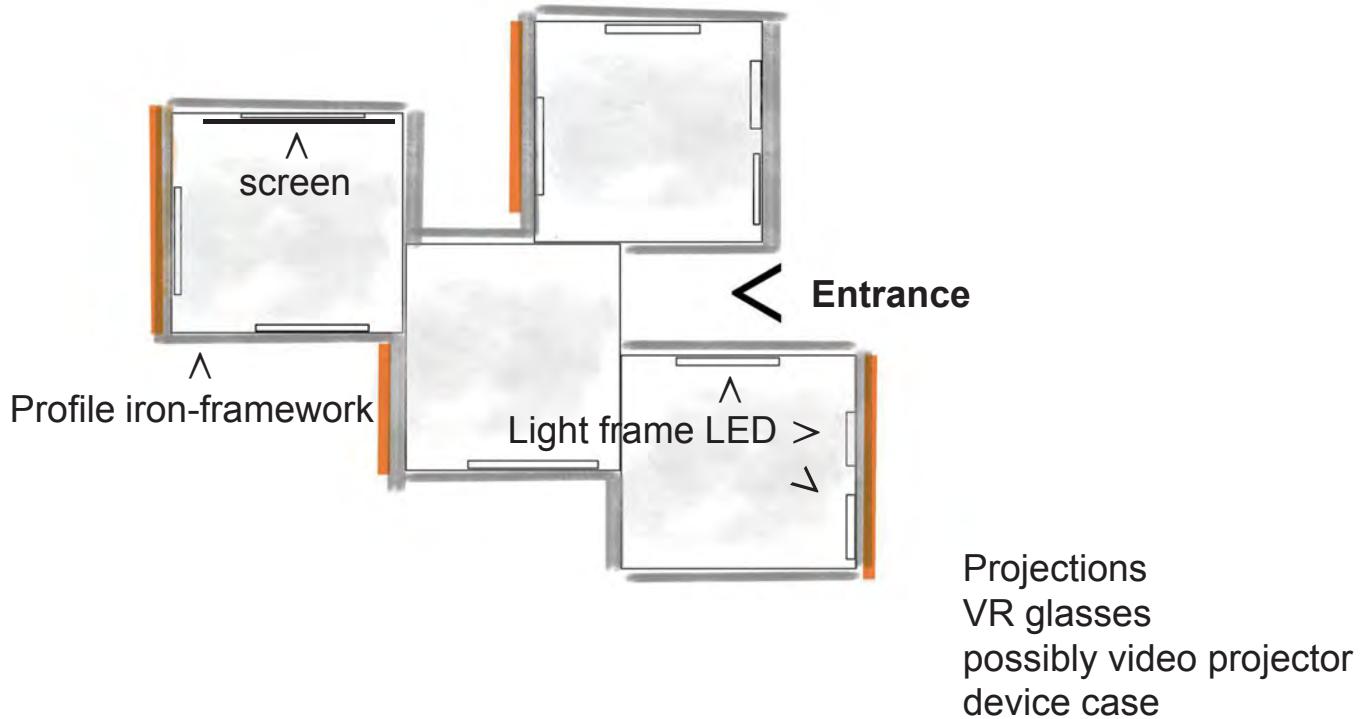
ÄSTHETIK, AUSDRUCKSFORM, POESIE UND ERFINDUNGSGEIST STEHEN IM VORDERGRUND DER ARBEIT, DIE AUCH MIT FOTOGRAFISCHEN SOWIE MALERISCHEN MITTELN ERSTELLT UND BEGLEITET WERDEN. Um dies zu erreichen, sollten alle technischen Module ausgeschöpft und integriert sein, so dass eine unmittelbare schöpferische Ausdruckssprache entsteht, die dem Künstler neue erweiterte Dimensionen zu seiner Ideenwelt eröffnet und erlaubt.

DAS „INSTITUT FÜR FORSCHENDE KUNST IM DIGITALEN RAUM“ MÖCHTE WEGE FINDEN, DIE KUNST INS 21. JAHRHUNDERT ZU FÜHREN.

Es sollte die Zukunft unserer Gesellschaft in positiver Form gestalten und die Kunst und seine Künstler*innen zeitgemäß positionieren. Diese weiterführende Arbeit möchte kulturorientiert in Interaktion stehen und vermitteln. In einer extrem sich verändernden wissenschaftlich-technischen Welt, sollte sich die Idee des Instituts zu einem festen kulturellen Bestandteil entfalten und transformieren, um damit die Kunst in einen aktuellen zusätzlichen Kontext zu setzen und das ohne ihr dabei ihre Eigenwilligkeit und Originalität zu nehmen. „In seinen immer perfekter organisierten virtuellen Kunst-Räumen erforscht er Farbe und Form, aber auch Linie, Fläche und Raum unter total veränderten Rahmenbedingungen. Neue Wege eröffnen sich dem Künstler*innen. Doch weiterhin bleibt der, Systematiker der Bild-Idee‘ ein Wanderer zwischen allen Welten: real und virtuell, existent und erdacht, gelebt und erträumt“.

DESIGN SKETCHES:

Material: Profile iron, screens, video projectors, LED light frames, computers, VR glasses, cables, etc. Technical changes for the construction reserved,



Width: 2 sqm / 2,00 m - 3,00 m height,

WIRTSCHAFTLICH UND GESELLSCHAFTLICHES KONZEPT: Gesellschaftliche wirtschaftliche kreative Weiterentwicklung in Kunst, darstellende Kunst, Architektur, Design, Mode sowie Kunstvermittlung über die virtuelle Realität zu einer gemeinsamen Lebensperspektive. Diese Aspekte entwickeln und neu definieren, hin zu einer modernen Rollenvermittlung, neue architektonische Weiterentwicklungen, kreative virtuelle und reale Arbeitsprozesse miteinander verbinden und in einen Kontext stellen, urbane Architektur sowie Kunst als soziale Plastiken in Umweltfreundliche nachhaltige Entwicklungen stellen. Mit der virtuellen Realität Entwürfe für Projekte entwickeln die Energie sparen, umweltfreundlichen Ressourcen, oder wiederverwertbare Materialien einzubeziehen. Alle diese Aspekte haben wir und wollen wir in der virtuellen Realität weiter ausloten, entwerfen und auch schon zur Realisation gebrachte weiterzu entwickeln zu neuartigen Möglichkeiten des 3D-Drucks und deren Fertigungsmethoden (selbst gebauten 3D-Drucker Prototypen die aus der virtuellen Realität mit eigens dazu entwickelter Software Objekte ausdrucken).

WIR HABEN UNS FOLGENDE SITUATION FÜR DIE FORSCHUNG VORGESTELLT, UM UNSERE KUNST ZU PRÄSENTIEREN: „QUANTENRAUSCH-RAUMWELTEN“

Seit 2016 befasse ich mich speziell mit kreativen Prozessen in der virtuellen Realität, die sich vom kommerziellen Spiele-Bereich und den üblichen Malprogrammen und Medienkonsum deutlich abheben. Hierfür wurde das „Institut für forschende Kunst im digitalen Raum“ gegründet und ein 3D-Malprogramm im virtuellen Raum programmiert und konfiguriert. Anhand dieser Technologie können wir erweiterte Perspektiven schaffen! – Ähnlich zu vergleichen, wie in der klassischen Moderne das Bauhaus, wird mit den Möglichkeiten experimentiert und es werden die verschiedenen Aspekte ausgelotet, um die allgemeine kommerzielle Nutzung auf neuen Pfaden zu führen und für ein kreatives Schaffen zu generieren.

Explizit im Bereich der bildenden Kunst, in der Architektur, im Design, in der Mode, so wie im Film und in der darstellenden Kunst und auch gesellschaftlich gesehen eröffnen sich unerschöpfliche positive Möglichkeiten.

Seit 2016 arbeite und experimentiere ich kontinuierlich an der Weiterentwicklung meiner „QuantenRausch-Raumwelten“ und gewähre dem Publikum an meinen Ausstellungen einen direkten Einblick, indem man meine

virtuell erschaffenen Räume auch „begehen“ und ergründen kann. Das Publikum kann vor Ort die Ergebnisse aus der virtuellen Realität in der Ausstellung betrachten, aber auch aktiv sich mit der „sozialen Skulptur“ auseinandersetzen.

Meine virtuellen Welten werden nicht nur fortwährend selbst kreiert, sondern auch stetig erweitert und optimiert. – Es ist die Entstehung eines eigenen Universums und wir und das Publikum sind mitten drin.

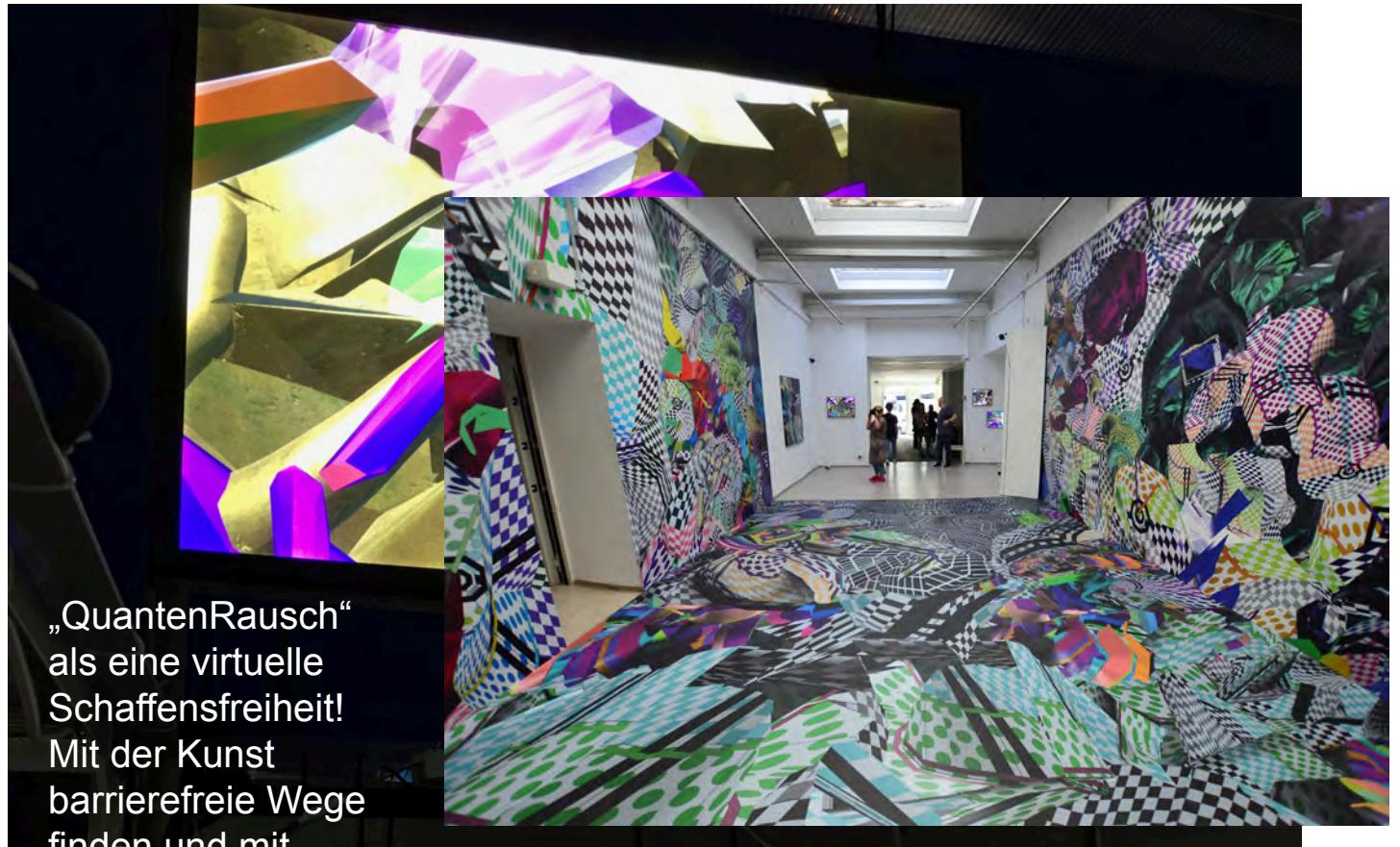
AUSSERDEM KANN ICH AB 2027 MIT DEM „INSTITUT FÜR FORSCHENDE KUNST IM DIGITALEN RAUM“ EINE PLATTFORM IM ÖFFENTLICHEN RAUM ANBIETEN UND KOMPONIEREN, EINE AUSSERGEWÖHNLICHE UMSETZUNG MIT MEINEM PROJEKT VIDEOWORKCASE.

Als gemeinsames interdisziplinäres Projekt wird es 2027 im öffentlichen Raum kontinuierlich mit unseren Forschungsergebnissen agieren und im ebenfalls im öffentlichen Raum sowie im Netz international als Präsentationsform dienen. <http://www.videoworkcase.org>

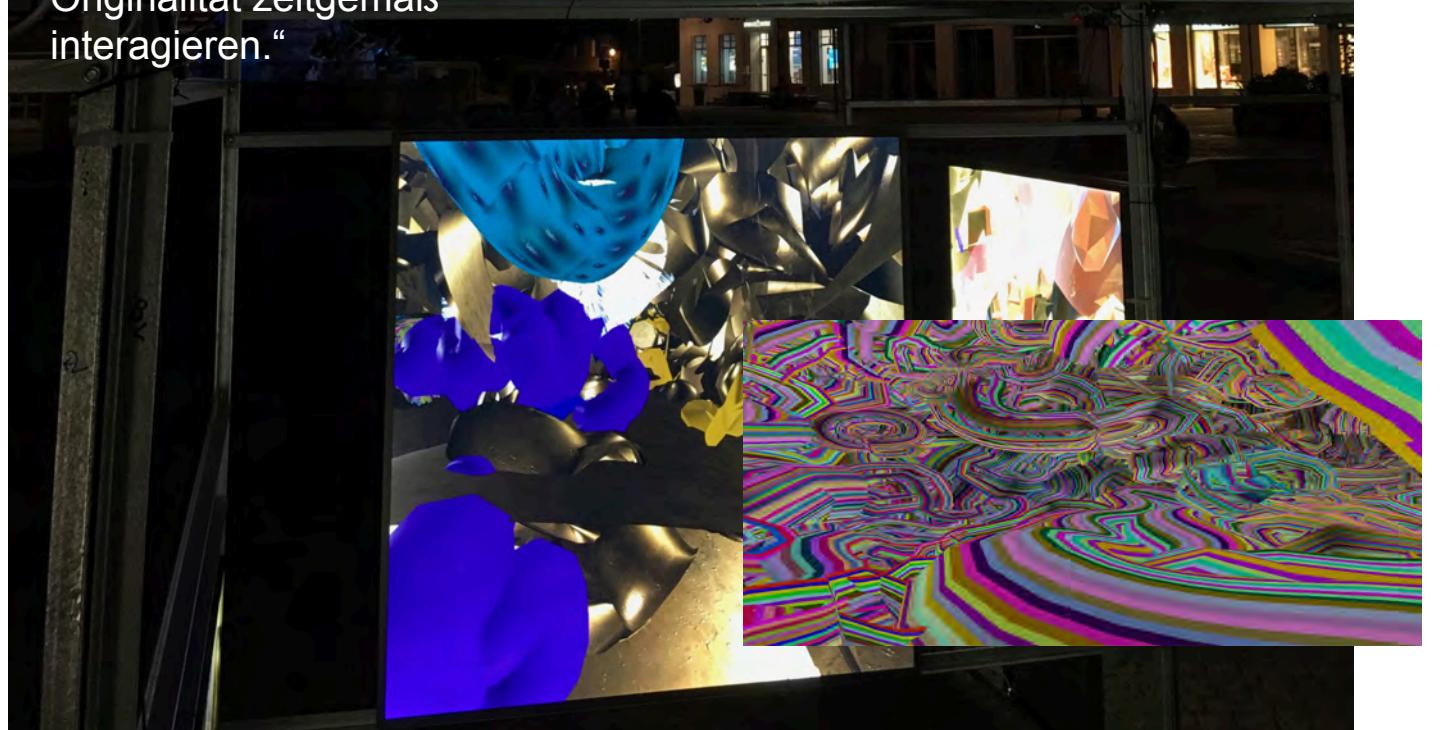
Barrieren verschwinden und Grenzen gibt es nur noch in der eigenen Fantasie. Wir sind, wie in der Physik, am Rande einer neuen Version der Realität und wir fangen an, diese Erkenntnisse weiter zu finden. Wir haben in der „modernen Physik“ entdeckt, dass wir die Realität verändern können, wenn wir sie beobachten. Also warum nicht ein weiteres Hologramm unserer Realität zu erschaffen, in der wir noch uneingeschränkter Handeln und frei bewegen können. René Magritte sagte: „Jedes Ding, das wir sehen, verdeckt ein anderes, und wir würden sehr gerne sehen, was uns das Sichtbare versteckt ...“. Im Bereich der „forschenden Kunst im virtuellen Raum“ richtet sich mein Blickfeld darauf, andere Welten zu erzeugen, in der man barrierefrei interagieren und dem neugierigen Geist des Menschen einen weiteren Aspekt liefern kann, die Welt mit anderen Augen zu sehen.



Grafik



„QuantenRausch“
als eine virtuelle
Schaffensfreiheit!
Mit der Kunst
barrierefreie Wege
finden und mit
Eigenwilligkeit und
Originalität zeitgemäß
interagieren.“





Themen

„Meine ‚Quantenrausch Werke‘ entstehen durch meine Auseinandersetzung mit dem virtuellen Raum, und aus meinen Spaziergängen in den erschaffenen Raumwelten! Man könnte sagen, die Arbeiten wurden nicht nur konzipiert, sondern auch erforscht und entdeckt. Sie verbinden den virtuellen Raum mit der bildenden Kunst. Die Idee war, die flüchtige Erscheinung des dreidimensionalen virtuellen Raumes zu erweitern und meinen Augenblick so festzuhalten, dass er zu einem bestehenden Kunstwerk im Bereich digitaler Fotografie und Malerei wird.“ Klaus Haas

„[LIFE-ART-MIX „DER SYSTEMATIKER DER BILD-IDEE“](#). „In seinen immer perfekter organisierten virtuellen Kunst-Räumen erforscht er Farbe und Form, aber auch Linie, Fläche und Raum unter total veränderten Rahmenbedingungen. Neue Wege eröffnen sich dem Künstler. Doch weiterhin bleibt der ‚Systematiker der Bild-Idee‘ ein Wanderer zwischen allen Welten: real und virtuell, existent und erdacht, gelebt und erträumt.“

[Über den Künstler Klaus Haas: Der in Deutschland lebende zeitgenössische Künstler Klaus Haas, von Professor Georg Karl Pfahler als „Meisterschüler“ geehrt, entwickelt seit Jahren seine digitale Kunst und stellt national und international in Galerien, Museen und im öffentlichen Raum aus, z.B. bug projects Amsterdam in der Mondrian Foundation.](#)

Vita Auszüge:

2023: 2023: LOCKED OUT - Hier ist der Raum Nürnberg; 2023 LOFT - Raum für Kunst und zeitgenössische Kunst, unabhängiger Aktionsraum für zeitgenössische Kunst Ansbach.

2022: European Digital Art Fair V-Art 2022;

2021: Einzelausstellung Projekt „QuantenRausch“ ROTE Galerie Nürnberg;

2021: kultur.lokal.Fürth Projekt QuantenRausch;

2019: „QuantenRausch“ Bayerischen Staatsministeriums für Digitales, Bayern Innovativ - Bayerische Gesellschaft für Innovation und Wissenstransfer GmbH, Bayerischen Digitalgipfel Kohlebunker München; 2019: Nürnberg Digital Festival;

2019: ortung 11. Schwabacher Kunstage - Im Zeichen des Goldes;

2018: Einzelausstellung Projekt „QuantenRausch“ im Kunstverein Kohlenhof Nürnberg e.V.;

2010: Ausstellung Berlin „Willkür mit Kontrast“ Drei Positionen in drei Räumen;

2006-7: VIEWING CLUB 10/9/8/7/6 internationale Ausstellungsreihe, Wien, Bonner Kunstverein, London - Uxbridge Arm; 2000: Institut für moderne Kunst und Albrecht Dürer Gesellschaft K.V., Positionen+Tendenzen 2000, 1999: Mondrian Stiftung, bUG projects, bUG lounge, Stadhouderskade 112, Amsterdam, Videostallation „allochthon“, bUG features projekts; bUG projects, Supper Club, Amsterdam, Wander- Bilderaktion in Amsterdam;

Förderungen, Preise:

2022-2023-2024: Bayrisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst München, Atelierförderprogramm

2021: Atelierförderung Kulturamt Fürth 2021-2022;

2015-18: Förderung, Kulturausschuss, Kunst in der Stadt, Kultur in der Stadt, Beirat für Bildende Kunst (BBiK);

2014: Kunst- und Kulturstiftung der Nürnberger Nachrichten; Kulturreferat, Stadt Nürnberg, Projektförderung;

2008: Förderung, Kulturausschuss, Kunst in der Stadt, Kultur in der Stadt, Beirat für Bildende Kunst (BBiK); 2008: Förderung, Kulturstiftung der Sparkasse Nürnberg;

2005-07: Atelier Förderprogramm für bildende Künstler des Freistaates Bayern;

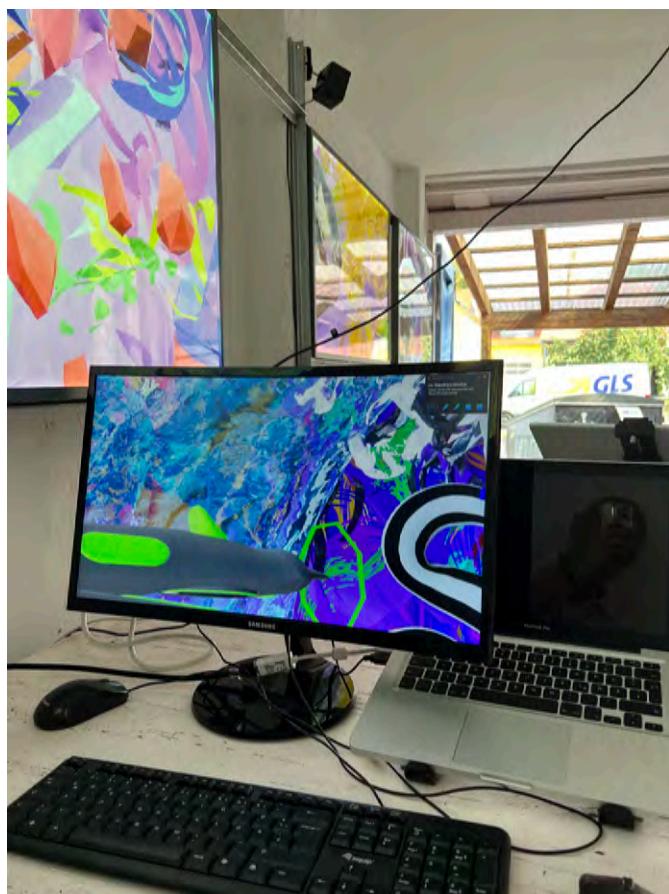
1995: Internationale Künstlerkolonie Galicnik, Mazedonien;

1989: Preis der Danner-Stiftung, Nürnberg; 1988-89: Förderung durch den Lions Club



Doku





Material list: screws, nuts, profile iron, iron framework, hundreds of neodymium magnets,
At least: 12 LED light frames of various sizes, possibly video projector, computer,
Screen, VR glasses, microphone stand, iPad, device case, 6 door threshold ramps,
(Power supply required, adhesive tapes, cable ties, cables)

Size of the installation variable as required, technical changes for the
Construction reserved.

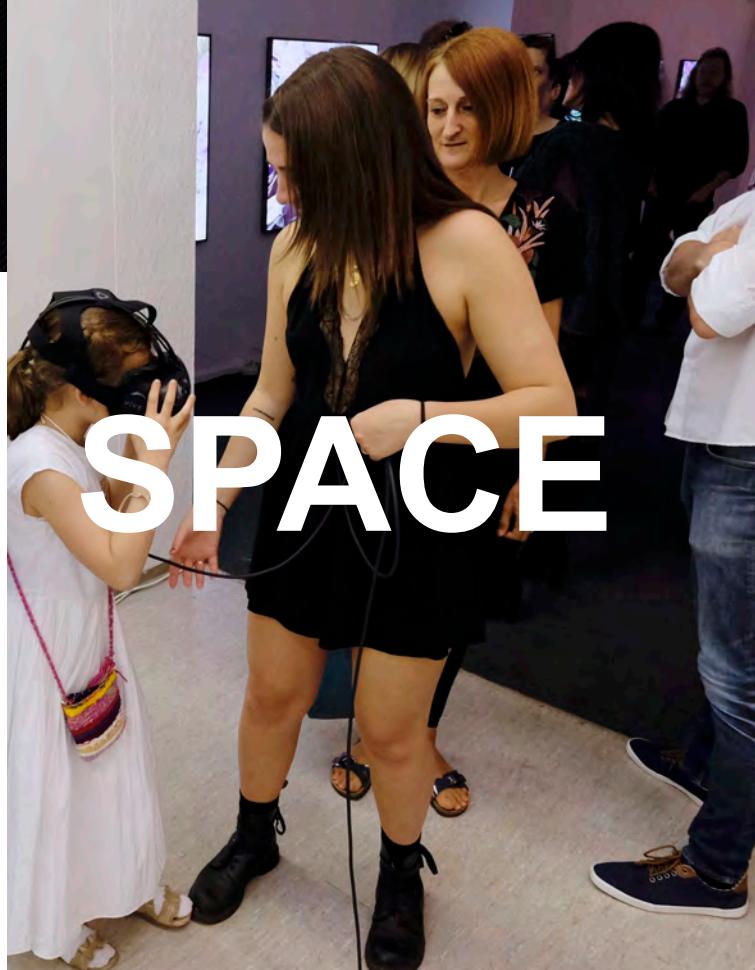
INSTITUTE FOR RESEARCH ART



VIRTUAL

IN THE

SPACE



Klaus Haas Artist
Rückertstraße 3
90419 _ Nürnberg _ Germany
Telefon : + 49 . 911 . 33 24 01
Mobil : + 49 . 172 . 10 60 43 8
Fax : + 49 . 1805 . 060 344 336 12
(<http://www.allochthon.eu>)
(<mailto:klaushaas@allochthon.eu>)
Atelier 90763 Fürth Karlstraße 30



Copyrights and rights of use and the content provided by Klaus Haas on them are subject to copyright as an artist and are protected by the relevant copyright provisions. The unauthorized duplication of this content or its imitation will be prosecuted by Klaus Haas by initiating civil and, if necessary, criminal measures.

All rights, especially the right of reproduction, Distribution and translation, reserved. No part of the Works may be made in any form (by photocopy, microfilm or another process) without written permission reproduced or using electronic systems processed, reproduced or distributed.