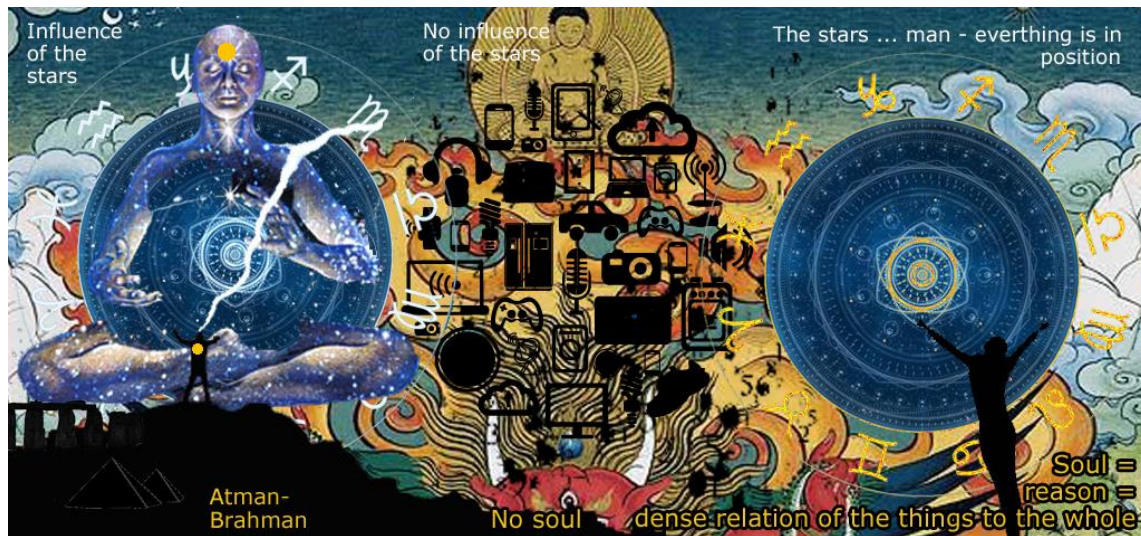


Grow und der Phantastische Realismus

Von MA Kattia Watson Carazo



In der Malerei ist der Phantastische Realismus die von Hans Bellmer und Salvador Dalí entwickelte Stilrichtung, die nach dem Zweiten Weltkrieg besonders in Österreich und Deutschland in Erscheinung trat. Deren Vertreter waren fast alle noch traumatisiert von den Schrecken des Krieges beeinflusst, weshalb mit ihnen der Begriff der Visionären Kunst häufig auftauchte.

Grow kam 25 Jahre nach Kriegsende zur Welt, konnte vom Weltkrieg also nicht direkt traumatisiert worden sein. Die Traumatisierung der europäischen Gesellschaft durch Krieg und Faschismus sei dennoch in den meisten heute noch jedenfalls kulturell bedingt lebendig. „Die Schrecken des alten Kontinents“ würden heute nach wie vor nachwirken, waran sich die politischen und ökonomischen Ideologien des 19. Jahrhunderts, die das öffentliche Denken bis heute prägen, nähren.

Schon der Jugendstil wandte sich gegen die starren Formen in der Kunst und Gesellschaft. Als solcher in Deutschland und Österreich, Art nouveau in Frankreich, Arts-and-Crafts-Bewegung in Großbritannien, Liberty in Italien oder mit Louis Comfort Tiffany, der durch seine einzigartige, patentierte Glastechnik berühmt wurde und der auch die europäische Entwicklung stark beeinflusste, und dem Architekt Frank Lloyd Wright und seinem Slogan „Deconstruction of the box“ in den USA vertreten, wandte sich der Jugendstil [wie der Phantastische Realismus, den man durchaus als Fortführung des Jugendstils klassifizieren kann] gegen die starren Formen und Normen zementierter Ideologien, die sich als Historismus, industrielle Revolution, Kapitalismus, vom Großbürgertum bestimmte Auftrags- und Repräsentationskunst und Massenproduktion im Dasein der Menschen von allen Seiten Platz gegriffen hatten. So findet man Antoni Gaudi als Fortführung in Friedensreich Hundertwasser, Frank Lloyd Wright in der plastischen Hochhausarchitektur und die Wiener Werkstätte in aktuellen Möbelhäusern wieder.

Jugendstil und Phantastischer Realismus werden als Gegenbewegungen verstanden, weshalb sie keine 20 Jahre gewährt hätten. Der eigentliche Grund für ihre kurze Dauer jedoch ist, dass sie mit der Enttäuschung über die eigene Kultur [besonders über den Missbrauch oder das Scheitern der Vernunft und der Religionen] und ihrem Versuch, ein Leben im Glauben an

Nihilismus, Atheismus und Materialismus zu versuchen, auf der Linie des Mainstream wandelten und von ihm gewissermaßen aufgesogen wurden. Es fehlte ihnen an Inhalten, mit denen sie sich unterschieden, und sie erschöpften sich im Kampf gegen die Neue Sachlichkeit und die nüchterne, rein funktionale Moderne mit der Frage nach Formgestaltung und Dekoration.

Mit George M Grow Jr könnte der Phantastische Realismus seine Naivität überwinden und, wie es bereits im Kubismus angebahnt worden war, das Innere nach außen gekehrt werden. Genauer: Das Innere, also Inhalt, und das Äußere, daher Form und Funktionalität, werden zum eigentlichen oder integralen Gesamtkunstwerk. Beide, Innen und Außen, Inhalt und Form nehmen denselben Rang ein, beiden kommt die gleiche Bedeutung zu. Doch welche Inhalte werden in der integralen Kunst sichtbar gemacht?

Hier schließt Grow an die im Jugendstil und Phantastischen Realismus versuchte visionäre Kunst an und befreit sie von ihrer Naivität und weitreichenden Äußerlichkeit in Hinwendung zu echten Inhalten. Beispiele sind sein Weltkulturzentrum als die zu Stein gewordene Weltformel, der Garten der 55 (Parameter oder Wegweiser in ein integrales Sein), Babylon Passage, Grow's kulturelle Diskothek, seinem Urlaubsresort Babylon Passage, Holiday of Life und nicht zuletzt seine Bücher des Lebens gegen die Unterdrückung der Lebendigkeit auf Basis eines mechanistischen, reduktionistischen Weltbilds, das wir auf die Spitze getrieben haben.

Mit Grow's Wende von der Naivität zu echten Inhalten, von der reinen Funktion zur Funktionsweise, von der Dekoration zur Formsprache ändert sich auch die Bezeichnung des Kunststils: der *Phantastische Realismus* wird zu *Real Fantasy*, zu realen, also wirklichen, machbaren, auch wünschenswerten Visionen und Fantasien, womit eine neue Stufe in der Frage nach dem Gesamtkunstwerk erreicht werden kann.

Besuchen Sie Grow's Werkstatt für Veränderung, die Pioniere der nächsten Ära und seinen Pfad der Visionen!

