

High End.
Aktuelle
bildhauerische
Positionen ▾
+ Shaped
Canvases 2021
18/07
— 03/10/21

01/21



MUSEUM
VILLA
ROTI

High End. Aktuelle bildhauerische Positionen ↗

Als vor zwei Jahren die ersten Vorbereitungen zur Ausstellung „High End“ begannen, hatte diese noch den etwas spröden Werkstitel „Kunst am Rande des Designs“. Der darin angedeutete Brückenschlag von bildender Kunst zu aktuellem Industriedesign war ein Versuch, einer bestimmten ästhetischen Tendenz einen Namen zu geben. Denn bei Ausstellungs- und Akademie-Rundgängen zeigten junge Kunstschafter immer wieder Werke, die statt des handwerklich „Gemachten“ makellose, glänzende Oberflächen präsentierten. Die Skulpturen, Plastiken und deren Präsentationen erinnerten bisweilen an Erzeugnisse der industriellen Fertigung oder Produkte bekannter Weltkonzerne. Der Schluss lag also nahe, dass hier auf bestimmte ästhetische Qualitäten der gegenwärtigen Warenwelt verwiesen und eine Gemeinsamkeit innerhalb der Herstellungsmethoden gezeigt werden sollte. Doch wozu?

Im direkten Austausch mit den für die Ausstellung angedachten Künstler*innen zeigte sich schnell, dass der Werkstitel „Kunst am Rande des Designs“ nicht bei allen auf Gegenliebe stieß. Gerade das Wörtchen „Design“ könne, so die Befürchtung, falsche Schlüsse nahelegen. Schließlich gehe es in erster Linie um Bildhauerei, nur eben unter erweiterten Bedingungen und ja, mitunter auch in Bezug auf ästhetische Diskurse, aber eben nicht im Sinne von design-ten Produkten für die Konsumwelt. Der Künstler Andreas Schmitt fasste es stimmig zusammen. Eine Skulptur aus Holz, die manuell geschnitten oder mit der Kettensäge bearbeitet wurde, würde beim Publikum selbstverständlich als Kunstwerk rezipiert. Sobald aber ein Stück Holz auf Hochglanz lackiert, poliert und geschliffen wurde und keine Spuren händischer Bearbeitung mehr aufweist, attestiere man schnell eine Nähe zum Design, so der Künstler.¹ Es seien aber, so Schmitt, formale Griffe. Denn im Kern können die lackierte und die manuell bearbeitete Arbeit ganz ähnliche Themen behandeln.

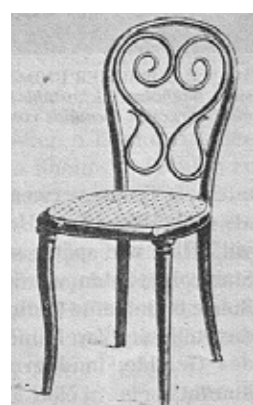
Diese Problematik führte nicht nur zu einer Titeländerung, sondern auch zu mehreren offenen Fragen. Die ersten lauteten: Welche Bandbreite technischer Mittel steht Künstler*innen heute zur Verfügung und für welche Aussagen nutzen sie diese? Die Ausstellung mit den

¹ Andreas Schmitt in einem Telefonat mit Marco Hompes am 20. Oktober 2020.

gezeigten Werken liefert hierzu vielfältige Antworten. Zum anderen stellte sich die Frage, wa-

rum unterschiedliche Materialien und Oberflächen divergierende Vorstellungen beim Betrachter oder bei der Betrachterin erzeugen. Wie schauen wir ein perfekt lackiertes Werk an, wenn es das Prädikat Kunst trägt? Und schließlich brodeln im Hintergrund auch die Frage, worin genau die Unterschiede zwischen Kunst und Design liegen. Wann haben sich beide Bereiche voneinander losgekoppelt? Welche Gemeinsamkeiten gibt es, und wie können beide Disziplinen voneinander lernen?

Als sich das Design emanzipierte



Ikone der industriellen Möbelproduktion: Bugholzstühle von Michael Thonet 1836–1851

Über Jahrhunderte hinweg waren Kunst, Design und Technik keine getrennten Bereiche. Der altgriechische Begriff *techné* etwa ist nicht mit dem heutigen *Technik* gleichzusetzen. Vielmehr bezeichnete er Tätigkeiten des praktischen Hervorbringens, das Können, die Kunstfertigkeit und vor allem das Wissen von Handwerker*innen. Als Prototypus dieses Denkens kann etwa Leonardo da Vinci betrachtet werden, da er aus heutiger Sicht sowohl Techniker, Designer und bildender Künstler war. Auch die mittelalterliche Produktion von Bildern, Schnitzwerk und anderen handwerklichen Erzeugnissen hatte wenig mit unserem heutigen Bild freier, kreativer Künstler*innen zu tun. Technik, Materialkenntnis und Erfindungsgabe in Form und Inhalt waren jahrtausendlang nicht losgelöst voneinander zu denken. So heißt es folgerichtig im ersten Satz des Wikipedia-Artikels zur Designgeschichte: „Die vorindustrielle Geschichte kennt keinen Designer.“²

Villém Flusser formuliert es wie folgt: „Die neuzeitliche bürgerliche Kultur stellte schroff die Welt der Künste jener der Technik und der Maschinen gegenüber, und daher zersprang die Kultur in zwei voneinander entfremdete Zweige: den wissenschaftlichen, quantifizierbaren, ‚harten‘ und den schöngestigen, qualifizierenden, ‚weichen‘. Diese verderbliche Scheidung begann gegen Ende des 19. Jahrhunderts unhaltbar zu werden. Das Wort Design sprang in die Bresche und bildete die Brücke.“³

Denn erst mit Aufkommen der industriellen Produktion bröckelte das angerissene, universale Verständnis. Einzelne Disziplinen bildeten sich heraus und versuchten, ihre Relevanz anderen Bereichen gegenüber durch Abgrenzung zu demonstrieren. Das zeigt sich bereits in der Vielzahl der neuen Begriffe, die in dieser Zeit auftauchten: Technische Künste, industrielle Künste, Kunstgewerbe, Kunstindustrie, angewandte Kunst, Werkkunst und weitere Begriffe lassen erahnen, wie schwierig die neuen Bewegungen voneinander abzugrenzen waren. Mitte des 19. Jahrhunderts beginnt also die eigentliche Geschichte des Designs im heutigen Sinne.⁴ Deren Emanzipation von der bildenden Kunst ist folglich eng verknüpft mit der Entwicklung neuer technischer Möglichkeiten. Bereits 1915 forderte der Architekt und Architekt-

turhistoriker William Richard Lethaby, man müsse „mit den neuen Produktionsbedingungen ins Reine kommen.“⁵

Doch das klingt leichter, als es ist. Es lässt sich nämlich festhalten, dass die Abspaltung von Kunst und Design kein schneller, finaler Schnitt und auch die Entwicklung des Designs im heutigen Sinne keine stringente war. Vor allem die technisierte, industrielle Fertigung und die manuelle, handwerkliche Produktion erscheinen mitunter als zwei sich abstoßende Pole. Dies zeigt sich in diversen historischen Gegenpositionen und programmatischen Rückgriffen auf das Handwerk, wie man es bei der Arts and Craft Bewegung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, dem Alternativen Handwerk der 1970er Jahre, dem Neuen Deutschen Design der 1980er, dem DIY, auf Plattformen wie Etsy und den aktuellen Digital Crafts ablesen kann.⁶ Auch am Bauhaus in Weimar und an der Hochschule für Gestaltung in Ulm war das Verhältnis des Industriedesigns zur bildenden Kunst kein klar abgetrenntes. Trotz all der mitunter romantisierten Betonung des Unikats beim Handwerk lässt sich historisch betrachtet feststellen, dass „die Effizienz der arbeitsteiligen industriellen Fertigung [...] dieser mehr als zwei Jahrhunderte einen Konkurrenzvorteil bot, durch den das Handwerk als gesellschaftliche Produktionsform in Nischen gedrängt wurde.“⁷

Was die Diskussionen und Auseinandersetzungen rund ums Thema industrielle Fertigung und Handwerk mit sich brachten, war eine Konkretisierung von Begriffen wie Unikat, Serie, Modul und Massenproduktion, die für die bildende Kunst erst sehr viel später eine Rolle spielen sollten. Das Design hat hierin also einen Vorteil, von dem Künstler*innen durchaus profitieren können.

Unterschiede zwischen Kunst und Design

„Gute Kunst inspiriert, gutes Design motiviert“, sagte Otl Aicher und deutet damit an, dass Kunst eher introspektive Fähigkeiten besitzt, während Design nach außen wirkt. Doch welche Unterschiede lassen sich noch nennen?

Denkt man darüber nach, in welchen Punkten sich Design und bildende Kunst unterscheiden, dann wird einem wohl zuerst der Aspekt der **Funktionalität** in den Kopf kommen. Platt formuliert: Ein Gemälde darf an der Wand hängen, ohne dabei einen eindeutigen Nutzen zu haben, während eine elektrische Zahnbürste nicht unabhängig von ihrem Gebrauchswert betrachtet werden kann. Das ist allerdings nur die halbe Wahrheit. Zum einen zeigt sich immer wieder, dass das Narrativ eines *l'art pour l'art*, einer Kunst, die frei und daher funktionslos ist, einen Mythos darstellt. Ob als Geldanlage, als Statussymbol, als Auftragsarbeit, als Kunst am Bau oder als Mittel einen Immobilienpreis hochzutreiben, Kunst hat viele Funktionen. Auf der Gegenseite sind auch Designprodukte mitunter zweckfrei. In der Retrospektive lassen sich immer wieder Ansätze entdecken, die sich von



Design oder Kunst? Bellefests (Max Moormann) Media Robot – Totem aus dem Jahr 1982

⁵ Zitiert in Dagmar Steffen Das Handwerk als Produktions- und Arbeitsstil. Widerstand, Koexistenz und Konvergenz zur Industriekultur. in Gerda Breuer, Christopher Oestereich (Hg.), seriell – individuell, Handwerkliches im Design, S. 15.

⁶ Ebd. S. 15.

⁷ Ebd. S. 15.

einem reinen Formalismus entfernen. Das reicht vom Jugendstildecor bis hin zu radikalen Bewegungen der 1970er und 80er Jahre wie dem Neuen Deutschen Design⁸ oder der Mailänder Memphis-Gruppe, die mit einem provokanten „Anti-Design“ das enge Korsett eines unpräzisen, praktischen Designs in Frage stellten. Nicht die beste Form für den jeweiligen Zweck stand hier im Zentrum, sondern eine Befreiung der Mittel, welche die bildende Kunst schon viel früher durchlaufen hatte.

Ein weiteres Distinktionsmerkmal bildender Kunst zu Design ist die Unterscheidung von **serieller Produktion und Unikat**. Angesichts einmaliger Designstücke und serieller Kunstproduktionen lässt sich aber auch dieser Unterschied nicht (mehr) aufrechterhalten.

Seit Mitte des vergangenen Jahrhunderts haben sich weitere Aspekte verschoben. Zu nennen sind hier die Bedeutung von **emanzipierten Benutzer*innen** und eine **Erweiterung der Tätigkeitsfelder** von Gestalter*innen.⁹ Denn Design bezeichnet nicht mehr nur das planvolle Gestalten von Maschinen und Apparaten, sondern bezieht sich vermehrt auch auf soziale Beziehungen, Prozesse, Informationen, digitale Strukturen und andere immaterielle Aspekte.¹⁰ Kurzum: Die „Funktion“ ist also kein ausreichendes Distinktionsmerkmal mehr. Dafür hat das Design sehr früh Prozesse durchlaufen und es wurden Begrifflichkeiten diskutiert, die im Kunstfeld erst sehr viel später auftauchten.

Zeitlich hinterherhinkend ist die Geschichte des Designs hingegen bei ihrer eigenen **Theoretisierung**. 1563 wurde in Florenz die erste Kunstakademie, rund 70 Jahre später die erste deutsche Akademie und 1799 die erste

⁸ Vgl. Tobias Hoffmann (Hrsg.): *Schritt Bizarrr*. Das Neue Deutsche Design der 80er Jahre“, Wienand Verlag 2014.

⁹ Vgl. Andreas Reckwitz: *Die Erfindung der Kreativität – Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, suhrkamp-Verlag, Berlin 2012, S.179 f.

¹⁰ Vgl. Friedrich von Borries: *Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie*, edition suhrkamp, Berlin 2016.

¹¹ Dagmar Steffen: *Handwerk und Denkwerk. Zwei komplementäre Seiten des Designs* Nr. 7, *Handwerker, Visionäre, Weltgestalter?*, 2017.

¹² Natürlich gibt es auch Künstler*innen, etwa Takashima Murakami oder Olafur Eliasson, die regelrechte Büros unterhalten, die modernen Designstudios ähneln, und in denen Mitarbeiter*innen im Team Werke produzieren.

Professur für Kunstgeschichte in Deutschland eingerichtet. Die bildenden Künste beschäftigen sich also schon seit Jahrhunderten mit ihrem Metier. Ein theoretisches Fundament zur Ausbildung von Designer*innen und ein Diskursrahmen über Mittel und Ausrichtungen des Metiers sind jünger. Hier zu nennen sind vor allem die Hochschule für Gestaltung in Ulm und die britische Design Methods Movement, die eine „Verwissenschaftlichung des Designprozesses“ anstrebten, wobei Dagmar Steffen betont, dass dieses Ziel nie erreicht wurde, die Versuche aber weiter ausstrahlten.¹¹

Es gibt noch einen weiteren, wichtigen Unterschied, nämlich die jeweiligen **Produktionsbedingungen**. In der Regel entstehen Gemälde, Skulpturen und Zeichnungen im Atelier. Die schaffende Künstlerin oder der Künstler ist dabei meist alleine.¹² Wie lange ein Werk zur Fertigstellung braucht, ist oft nicht von Bedeutung. Modernes Produktdesign mag auch in Personalunion

entstehen, der Normalfall ist das aber nicht. Die Produktions- und Vermarktungsbedingungen sind komplexer, sodass sich der kreative Prozess meist in einem Team abspielt. Verschiedene Spezialisierungen innerhalb eines Designbüros führen zu weiteren Verzweigungen: von Web- und Printdesign bis zu Corporate-, Produkt- und Schriftdesign. Doch auch weniger kreativ gestalterische Bereiche gehören zum Portfolio großer Büros: Druck- und Werbetechnik über Social-Media-Marketing bis zu Firmenberatungen.

Diese Unterschiede im Entwicklungsprozess erklären sich auch durch das **Verhältnis von Produzent, Rezipient und Kunde**. Design ist ein Motor der wirtschaftlichen Entwicklung und orientiert sich noch stärker am Neuen als die bildende Kunst. Denn in der Logik der heutigen, fortschrittsorientierten Gesellschaft braucht es das Neue, um Kaufimpulse zu setzen. Smartphones sind in diesem Kontext ein gutes Anschauungsbeispiel. Beinahe jedes Jahr bringen die Marktführer*innen neue Designs und Funktionen auf den Markt, die attraktiver erscheinen als das eigene, nun veraltete Telefon. Das Design ist in diesem Prozess eine Schnittstelle zwischen Verkaufsorientierung, technischem Fortschritt und ästhetischer Gestaltung, wodurch es wesentlich zum Erfolg eines Auftraggebers beiträgt. Hiermit einher gehen oftmals ein hohes Finanzvolumen und ein technisches Innovationspotenzial. Aspekte, die der bildenden Kunst oft fehlen. Im Bereich technischer Möglichkeiten hinkt die bildende Kunst deshalb manchmal hinterher, wobei sie sich durch eine Grundoffenheit gegenüber neuen Techniken auszeichnet, wie es durch die Ausstellung „High End“ deutlich wird.

Im Gegensatz zum Design hat das Wort „Auftragswerk“ in den freien Künsten noch immer eine unangenehme Färbung. Immerhin hat sich die bildende Kunst mit der Abkopplung von Königs- und Adelshäusern und von der Kirche einen autonomen Status erkämpft, den sie immer wieder aufs Neue verteidigt. Obwohl die Abhängigkeiten von Galerien, Messen, Museen, öffentlichen Auftraggeber*innen und den Medien nicht zu unterschätzen sind, so ist doch das Postulat der freien Kunst eine zentrale Lösung.

Der Philosoph Boris Groys macht in seinem Text „Art and Activism“ auf einen ganz zentralen Unterschied aufmerksam. Er beschreibt, dass sowohl Design als auch Kunst den Begriff Ästhetisierung für sich beanspruchen, dabei aber gänzlich unterschiedliche Dinge meinen. Bei der bildenden Kunst impliziert der Begriff, so Groys, ein Defunktionalisieren.¹³ Sobald ein Gemälde, ein Objekt, ein Möbelstück oder ähnliches ästhetisiert wird und im Museum landet, wird es unbrauchbar. Es wird zum unantastbaren Ausstellungsstück erkoren, historisiert und für die Zukunft bewahrt, die anhand des jeweiligen Objekts einen Blick in die Vergangenheit werfen kann.

Design hingegen, so der Philosoph weiter, sei dazu da, die Realität zu ändern oder zu verbessern. Die Ästhetisierung der Kunst ist also eine rückwärtsgewandte, während die Ästhetisierung des Designs eine zukunftsorientierte ist.¹⁴

¹³ Boris Groys: *In the Flow*, Verso Books, London und New York 2017, S. 47.

¹⁴ Ebd. S.54.

Gemeinsamkeiten

Da Design und bildende Kunst gemeinsame Ursprünge haben, lassen sich auch viele Parallelen ziehen. Ein wichtiger Aspekt der frühen Jahre des Designs im heutigen Sinne ist sicher das **Handwerk**, mit dem Richard Sennett Selbstgenügsamkeit, Stolz und Hingabe assoziiert, bei dem Kopf und Körper, implizites und explizites Wissen einfließen.¹⁵

Damit einher geht auch die Bedeutung von **Material und dessen Nutzbarkeit**. Sennett spricht von Materialneugier und Materialwissen, Paul Carter von Material Thinking. Wie ein Material sich verhält, welche Effekte sich damit erzielen lassen und welche Formen es annehmen kann, all das sind Fragen, die für Designer*innen und Künstler*innen gleichermaßen von Bedeutung sind. Die Entwicklung vollständig synthetischer Materialien um 1900 hat das Produktdesign jedoch schnell ein breiteres Portfolio an technischen Möglichkeiten entwickeln lassen, was die bildende Kunst erst mit einer zeitlichen Verzögerung getan hat.

Beide Disziplinen arbeiten sich an den **Kategorien „gut“ und „schön“** sowie ihren jeweiligen Gegenstücken ab. Egal ob Antidesign oder Bad Painting, der Angriff auf die Grenzen von Hoch- und Subkultur und anderer einschränkender Faktoren wird in beiden Disziplinen mit Hingabe betrieben. Der Hintergrund ist die Bewahrung von Freiheiten, die für den kreativ-künstlerischen Bereich als essenziell betrachtet werden. Deshalb sucht das Design gerne die Nähe zur Kunst, welche spätestens seit den klassischen Avantgardebewegungen die Freiheit zu einem ihrer obersten Gebote erhoben hat.

Claudia Mareis unterscheidet in ihrem Buch **„Design als Wissenskultur“** verschiedene Tendenzen innerhalb des Designdiskurses: zum einen Designwissen als spezifische Art des Denkens, dann die Synthese als vermittelnde Instanz zwischen verschiedenen Disziplinen, Innovation als Merkmal des Designs und zuletzt das Motiv eines „impliziten Wissens“. Erstaunlicherweise sind dies alles Kriterien, die auch die kunstwissenschaftlichen Debatten prägen. In der Theoretisierung der Disziplinen hat also in den letzten Jahrzehnten zumindest sprachlich eine Annäherung stattgefunden.

Nicht zu vergessen ist auch der **Innovationsanspruch**, der Design und Kunst vereint. Rein faktisch gibt es „das Neue“ allerdings gar nicht. Andreas Reckwitz weist darauf hin, dass es viel entscheidender ist, wie stark die **emotionale Ansprache** ist. Diesen Umstand umschreibt der Soziologe mit dem Begriff „ästhetische Ökonomie“. In dieser ist „das Neue“ zum Standard geworden, ohne dabei allerdings eine Entwicklung anzustreben. Vielmehr ist es eine „Abfolge von Reizen“.¹⁶ Anders, aber nicht unbedingt besser als das

Alte, ist hier die Losung. Besonders lässt sich diese kontinuierliche, am Markt orientierte Abfolge von Neuerungen in der Welt der Smartphones erleben. Ein neues iPhone muss nicht unbedingt eine neue Revolution in der technischen Entwick-

¹⁵ Richard Sennett: Handwerk, Berlin Verlag, Berlin 2009.

¹⁶ Vgl. Andreas Reckwitz: Die Erfindung der Kreativität, S.45.

lung sein. Es reichen kleine Änderungen, Anpassungen, Rückgriffe auf Vergangenes, das neu interpretiert wird. Eine weitere Kameratelefonie, ein kleineres oder geschwungenes Display; einen nennenswerten Mehrwert bieten viele der Smartphone-Neuerscheinungen nicht. Es geht vielmehr um „die Herstellung symbolisch-affektiver Identifizierung“ und um die „Sicherung von Unterscheidbarkeit“.¹⁷ Es werden nicht mehr Dinge gekauft, sondern Symbole, Emotionen und die Möglichkeit, nicht nur zu konsumieren, sondern sich „einen individuellen Lebensstil“¹⁸ [Lifestyle] zusammenzustellen. Genau diese Fähigkeit haben sich Design und Management, die sich zunehmend vermischen, von der Kunst abgeschaut. Denn auch sie verkauft keine materiellen Werte. Der Wert eines Gemäldes bemisst sich nicht am Materialeinsatz oder am praktischen Nutzen, sondern an ganz anderen Parametern.

Ebenfalls eine Gemeinsamkeit ist eine zunehmende Betonung des Politischen. Im Kern ist der Kreativsektor, sowohl Design als auch bildende Kunst, apolitisch. Zunehmend sprechen wir jedoch von Gesellschaftsdesign und politisch aktiver oder aktivistischer Kunst. Beide Disziplinen versuchen, aus dem eigenen Schatten herauszutreten, größere Kontexte zu betrachten und zu behandeln. Das hat, wie Boris Groys herausgestellt hat (s.oben), das Design schon lange getan. Die bildende Kunst versucht es ihr gleichzutun und ihre Relevanz auch außerhalb eines introspektiven Blicks zu rechtfertigen.

Exkurs: Design als dritte Kultur

Wie bereits beschrieben wurde, hat das Design eine starke Nähe zur Industrie und zur Wirtschaft. Gleichzeitig hat es als kreative Disziplin, die aus der bildenden Kunst erwuchs, viel mit ihr gemein. Aus dieser unklaren Perspektive heraus bezeichnete Charles P. Snow Design als „dritte Kultur“¹⁹, ähnlich wie auch Villém Flusser sie als synthetisierende Kraft zwischen zwei auseinandergedrifteten Kulturen sah. Das mag auch das große Potenzial des Designs sein. Es kann zwischen verschiedenen Polen hin- und herwechseln, reine Dienstleistung, politisch aktiv oder künstlerisch afunktional sein. Dieses Potenzial ist aber auch ein Makel, was sich zum einen in den Auseinandersetzungen rund um Designauffassungen zeigt (s. HfG Ulm und das Bauhaus), zum anderen aber auch in der Aversion vieler Kunstschafter, ihre Werke in Verbindung mit Design zu sehen.

Wenn Design zwischen verschiedenen Polen steht und dazwischen changiert, kann man auch danach fragen, wie sich die jeweiligen Pole zum Design verhalten. Die Wirtschaft jedenfalls nimmt gerne Impulse aus der Kreativwirtschaft auf. Die wirtschaftlichen Auswüchse

in creative industries, creative cities oder der Innovationsökonomie zeigen, dass die Anforderung kreativ zu sein zu einem regelrechten Imperativ geworden ist. Doch wie verhält es sich mit der Kunst?

¹⁷ Ebd., S.181.

¹⁸ Ebd., S.143.

¹⁹ Vgl. Charles P. Snow: Die zwei Kulturen. In: Helmut Kreuzer & Wolfgang Klein (Hrsg.): Literarische und naturwissenschaftliche Intelligenz. Dialog über die zwei Kulturen, Klett Verlag, Stuttgart 1969, S. 11–25.

Künstler*innen im Design



Jeff Koons
Ballon Dog (Yellow) 1993,
Metropolitan Museum of Art,
New York

Zwar kämpfte die bildende Kunst im 20. Jahrhundert um die Befreiung der Mittel, doch die Tatsache, bei einem Werk nicht selbst Hand angelegt zu haben, erscheint vielen noch als Makel. Während dem Produktdesign die technische Entwicklung zuspielte und es das Handwerk in eine Nische verdrängte, sieht es bei der bildenden Kunst anders aus. Hier legitimierten die Fähigkeiten eines kreativ-schöpferischen, handwerklich begabten Kunstschaffenden die Qualität eines Werks. Doch in Zeiten, in denen die Möglichkeiten technischer Produktion dermaßen perfekt sind, dass sie nahezu jedes Handwerk in den Schatten stellen, stellt sich auch die Frage, warum Künstler*innen ihre Ideen unbedingt mit den eigenen Händen umsetzen müssen. Diese Frage prägt etwa die Werke der Minimal Art, die mitunter industriell gefertigt wurden.

Deutlich heftiger an den gewohnten Kategorien der Bildhauerei rüttelte der amerikanische Künstler Jeff Koons. Er zitiert in seinen Arbeiten nicht nur scheinbar banale, alltägliche Motive wie einen zu einem Hund verknoteten Luftballon, sondern er lässt diese auch industriell fertigen. Die Verarbeitung ist im wahrsten Sinne des Wortes „High End“ und lässt keinerlei Spuren händischer Bearbeitung erkennen. Hinzu kommt, dass er viele seiner Werke nicht als Unikate herstellt, sondern häufig in Serien produzieren lässt und gleiche Motive in unterschiedlichen Größen und Farben durchspielt. Kaum jemand könnte weiter weg vom Bild des einsam vor sich hin arbeitenden Künstlers im Atelier sein, als es Koons ist.

Doch man muss nicht erst in die USA reisen, um diese Fragen zu diskutieren. Bei der Retrospektive des Werks von Willi Siber im Museum Villa Rot 1919/20 kam es immer wieder zu Gesprächen, die genau diese Themen aufgriffen. Die in der Kunsthalle gezeigten Wandarbeiten des Künstlers basieren zwar auf Entwürfen des Künstlers. Die Fertigung des Holzuntergrundes übernimmt jedoch eine Firma, ebenso wie die spätere Lackierung von Experten durchgeführt wird. Der Künstler überwacht alle diese Fertigungsstufen, greift gegebenenfalls ein, bestimmt Layout, Farbe, Form und ist damit einem Designer nicht unähnlich, mit dem Unterschied, dass einmalige Unikate entstehen, die losgelöst von jeglicher Funktion ihre Berechtigung haben.

Sein Werk markiert folgerichtig auch den Auftakt der Ausstellung „High End. Aktuelle bildhauerische Positionen“. Er teilt sich den ersten Raum mit Oliver Laric, der sich des 3D Drucks bedient, um alte Skulpturen zu reproduzieren, und Ivo Rick, der dezidiert Bildsprachen des Designs aufgreift, um deren Ästhetik zu analysieren. Diese drei eröffnen den Diskursrahmen der Ausstellung, die danach über die Verbindung von Technik und Körper hin zu Werken führt, die ausdrücklich Techniken verwenden, die eher der Industrie zugerechnet werden.

—

High End. Aktuelle bildhauerische Positionen ▸

Oliver Laric

Wenn wir heute Museen besuchen, sehen wir in aller Regel Werke, die als einmalige Meisterwerke namentlich bekannter Urheber*innen präsentiert werden. Originalitäts- und Unikatsansprüche sind jedoch Themen, die in früheren Zeiten und in anderen Kulturkreisen nicht unbedingt zu finden sind.²⁰ Oliver Laric öffnet mit seinen Arbeiten ein diskursives Feld zur Neubewertung der Kopie in der bildenden Kunst. Im Zentrum dieses Interesses stehen die recht jungen Methoden des 3D-Scans, des 3D-Drucks sowie weitere moderne bildgebende Verfahren. Gut nachvollziehen lässt sich der künstlerische Ansatz bei dem Werk **St. Veronica**. Das Vorbild für die Arbeit findet sich an einer Straßenecke in Wien.²¹ Es wurde von Laric digital vermessen. Aus den gewonnenen Daten ließ er eine Negativform produzieren, die er mit einer Mischung aus Kunststoffen ausgoss. So entstand eine detailgetreue Replik, bei der Material, Inhalt und Herstellung vom Original abweichen. Auf der Webseite threedscans.com stellt Laric die zu Grunde liegenden Daten öffentlicher Statuen oder solcher in Kirchen und Museen, wie dem Bode Museum, dem Kunsthistorischen Museum Wien oder dem Musée Guimet Paris, zum rechtfreien und kostenlosen Download bereit. Dadurch möchte der Künstler soziale, geografische und kulturelle Grenzen überwinden und eine neue Form digitaler Teilhabe ermöglichen. Auf besagter Internetseite stellen Kreative zudem ihre Ergebnisse vor und befördern so den schöpferischen Austausch.



Oliver Laric
St. Veronica 2016
Polyurethan, Perlglanzpigment,
Glasfaser, Epoxydharz,
150×52×19 cm
© Oliver Laric & Tanya
Leighton Gallery

Museen stellt dieser Ansatz bisweilen vor Herausforderungen, ist die Arbeit mit Unikaten doch essenziell für sie. Viele Ausstellungshäuser haben bisher keine eindeutige Lösung für den Umgang mit Urheber- und Nutzungsrechten, vor allem im digitalen Raum, gefunden. Dass Laric ausgerechnet die Figur der Heiligen Veronika reproduziert, ist kein Zufall. Schließlich steht das Schweiß Tuch der Veronika für ein „Vera Icon“, ein wahres, authentisches Bild. Nach orthodoxer Tradition kann eine wahre, wundertätige Ikone auch mehrfach kopiert werden, ohne dass deren Wirkkraft dadurch verloren ginge. Die Fragen, was als wahres und authentisches Bild gesehen werden kann und inwiefern es sich im Wert vom Vorbild unterscheidet, sind bis heute aktuell geblieben.

²⁰ Weitere Ausführungen hierzu siehe Textheft zur Ausstellung „Inspiration Meisterwerk“.

²¹ Sank Veronika, Ottakringer Straße 24.

Willi Siber

Der Künstler Willi Siber beschäftigt sich seit mehreren Jahrzehnten mit den ästhetischen Möglichkeiten von Oberflächen. Hierzu experimentiert er mit changierenden Lacken, Epoxydharzen, polierten Metallen und anderen Materialien, die der Künstler virtuos einsetzt, sodass am Ende des Werkprozesses sinnliche Werke entstehen, die aber keinerlei händische Bearbeitungsspuren mehr aufweisen. Beispielhaft für seine Arbeiten sind die Wandobjekte mit Interferenzlack. Hierfür fertigt der Künstler zunächst eine Entwurfszeichnung an, auf deren Basis eine MDF-Platte CNC-gefräst wird. Die Rohformen werden anschließend nachgeschliffen, um so perfekte, weiche Übergänge zu erhalten. Die darauffolgende Behandlung mit unterschiedlichen Lacken wird von Fachleuten übernommen, immer im Beisein des Künstlers, der die genaue Ausrichtung der Farben kontrolliert. Diese Vorgehensweise, bei der technisches Wissen, fachmännische Ausführung und künstlerischer Entwurf ineinandergreifen, ist der Arbeit einer Designerin oder eines Designers nicht unähnlich, nur loten die Ergebnisse genuin künstlerische Phänomene aus, wie etwa das Verhältnis von Körper und Raum, die Interferenzen von Licht und Farbe, die Suche nach der idealen Form sowie das Auslösen sinnlicher Reize.



Blick in die Ausstellung
Willi Siber – der weg 1980–2020
 © der Künstler & VG Bild-Kunst,
 Bonn 2021, Foto: Henry M. Linder

Andreas Schmitten

In vielen seiner aufwendigen skulpturalen Arbeiten greift Andreas Schmitten alltägliche Objekte und deren Inszenierungen auf. Es gelingt ihm hierbei, diese Fragmente des Realen so umzuformulieren, dass sie einen erzählerisch anmutenden Charakter erhalten, gleichzeitig jedoch auch den Blick der Besucher*innen irritieren.

Das Werk **Nach innen gerichteter Blick** etwa erinnert an Vitrinen, wie man sie aus Modehäusern, Schmuck- oder Brillengeschäften kennt. Fein säuberlich aufgereiht und durch Glas vor Diebstahl geschützt, wirken die darin präsentierten Objekte wertvoll und erstrebenswert. Einzig benennen lassen sie sich nicht. Was sind das für schwarze Kästchen, die teilweise mit Tüchern umhüllt scheinen? Wozu könnten sie nützlich sein? Gekonnt spielt Schmitten mit unseren Seherfahrungen: Durch Schaufenster und geschützte Auslagen schauen wir für gewöhnlich von außen auf etwas im Inneren, das uns anlocken soll. Hier jedoch sind Objekte zu sehen, die wiederum etwas in ihrem Inneren beherbergen könnten. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich zudem, dass die Materialien nicht unbedingt dem entsprechen, was sie zu sein scheinen. Die weichen, weißen Tücher sind in Wirklichkeit feste Bildkörper. Dadurch bekommt die Arbeit etwas Kulissenhaftes und Artifizielles.

Durch sein Spiel mit Materialien, Titeln, Vertrautem und Unvertrautem sowie Zeigen und Verbergen, öffnet Andreas Schmitten Assoziationsräume, die über unseren Umgang mit der Umwelt nachdenken lassen.

Das gilt auch für **Stehend auf dem Hocker**. Zu sehen ist ein Hocker, der in einer Art Museumsvitrine steht und von oben beleuchtet wird. Auf den ersten Blick ist das kein ungewöhnliches Motiv. Doch vieles daran bleibt rätselhaft.



Andreas Schmitten
Nach innen gerichteter Blick 2020
 Metall, Glas, Holz, Stoff, Kunststoff,
 Lack, 240 x 125 x 23 cm
 Courtesy the artist & König Galerie
 Berlin/London

Warum sollte ein so banales Objekt eine derart auratische Präsentation erfahren? Stammt er von einem berühmten Designbüro oder gehörte er einer prominenten Person? Ist das überhaupt ein Hocker aus Holz? Und warum ist die Vitrine so hoch? Der Blick auf die oftmals aufklärenden Erklärungsschilder im Museum hilft hier nur bedingt weiter. Der Titel „Stehend auf dem Hocker“ verursacht mehr Fragen, als dass er helfen würde. Und auch die Materialangabe PMMA wird den meisten nichts sagen. Es ist die Kurzform für Polymethylmethacrylat, ein transparenter thermoplastischer Kunststoff. Ist also vielleicht die Vitrine das eigentliche Kunstwerk und nicht der Hocker? Oder fragt Schmittens Arbeit danach, wie wir Dinge mit Bedeutung versehen? Der Künstler selbst formuliert es so: „Skulptur sublimiert, was in der Welt passiert, [...] sollte aber nicht darauf beschränkt sein.“²²

Jens Kothe

Jens Kothes Wand- und Raumobjekte spielen mit der Gegenüberstellung von Materialien und den damit verbundenen Erinnerungen, Vorstellungen und Implikationen. Immer wieder treffen hierbei industriell gefertigte Produkte auf körperbezogene, eher sinnlich erfahrbare Stoffe. Ein Blick auf die Materialangaben der beiden ausgestellten Werke macht dies deutlich: Polsterwatte, Sand, Silikon und Textil stehen Zement, Stahl oder Konstruktionsholz gegenüber. Kothe gelingt es, die Vielzahl an Materialien miteinander zu vereinen, ohne sie dabei in eine inhaltliche Harmonie zu bringen. Stattdessen bleiben ihre konträren, vielleicht widersprüchlichen Wirkungen in einem dezidierten Spannungsverhältnis. Hart und weich, technisch und organisch, geöffnet und geschlossen, warm und kalt und weitere Gegensatzpaare definieren die Werke. Der menschliche Körper steht inmitten dieser Kräfte, wird aber nie vollständig dargestellt, sondern in Material übersetzt oder lediglich in schwer benennbaren Ausschnitten gezeigt.

Kothes Werke sind Sinnbilder für den Wandel des Körpers in der aktuellen Zeit. Dass dieses sehr ambivalent ist, wird schnell deutlich und zeigt sich auch daran, dass die Objekte des Bildhauers auf der einen Seite befremdlich wirken, auf der anderen aber immer wieder auch den Reiz in uns auslösen, sie zu berühren, um sie sinnlich zu erfahren.



Jens Kothe
stand I 2021
 Sand, Zement, Stahl,
 Polsterwatte, Konstruktionsholz,
 Klarlack, Tackernadeln, Nägel,
 Silikon, Pigment, Faden
 © Jens Kothe

Adrian Kiss

Ein wiederkehrendes Thema in den Arbeiten des Künstlers Adrian Kiss ist die Verbindung des menschlichen Körpers zur Technik. Ausgehend von der Frage, wie unterschiedliche Materialien auf den menschlichen Körper einwirken

²² Andreas Schmitten in einem Telefonat mit Marco Hompes am 20. Oktober 2020.

und welche Formen sie dabei annehmen, kombiniert der Ungar unterschiedliche Werkstoffe. Das Textile spielt hierbei eine zentrale Rolle, da es nah am Körper ist und dadurch von



Adrian Kiss
Untitled (Durva kocsi) 2020,
 Polystyrolschaum, Fliesenkleber,
 Polyureaharz, Lack, Autostoff und
 Papier auf Holzplatte,
 290 x 140 x 213 cm
 © Adrian Kiss

diesem sinnlich wahrgenommen wird. In Kombination mit synthetischen Stoffen, futuristischen Formen und industriellen Erzeugnissen entstehen sinnbildhafte Werke, die den Einfluss der Technik auf den Menschen widerspiegeln. Ein gutes Beispiel für diese Herangehensweise ist das großformatige Werk **Untitled (Durva kocsi)** (dt. etwa: grobes Auto; grob hier im Sinne von rau, derb, brutal). Das Werk entstand während des ersten Lockdowns in Ungarn, einer Zeit, in der sich Kiss mit Archäologie und Ausgrabungen menschlicher Zeugnisse befasste. Die Frage, wie Objekte ihre Bedeutung oder ihren Nutzen verlieren, brachte ihn dazu, ein Relief aus „maskulinen Formen, futuristischem Autodesign und primitiver Stammesästhetik“²³ zu kombinieren. Die weiß lackierten Elemente erinnern an Bilder von menschlichen Skeletten in archäologischen Museen. Doch sind es keine menschlichen Knochen, sondern die Überreste eines modernen Fahrzeugs.

Sophia Mainka

In ihrer künstlerischen Praxis beschäftigt sich Sophia Mainka mit unserem Verhältnis zu Dingen, welches bisweilen so stark ist, dass man von einer Fetischisierung sprechen kann. In diesem Zusammenhang kam die Künstlerin auch auf das Thema Auto. Es faszinierte sie, welche engen Bindungen manche Menschen mitunter zu ihren Fahrzeugen aufbauen. Sie geben ihnen (Frauen-) Namen, sprechen mit ihnen und gehen mit ihnen um wie mit einer geliebten Person. Die Münchnerin reflektiert in ihren Skulpturen und Videos diese Bindungen zwischen Maschine und Mensch. Ihre Werke sind Hybride, die beide Bereiche miteinander vereinen und mit denen sie die Zukunft des Designs und der Mobilität reflektiert. Im ausgestellten Video erzählt Mainka von einer Frau, die in ihrem Auto lebt und sich langsam mit diesem vermischt.

Wie Jens Kothe und Adrian Kiss vernäht auch Mainka Textilien und setzt diese in Relation zu anderen Materialien. Gut zu beobachten ist dies bei dem Werk „Autoscooter“ im Windfang der Villa Rot. Die äußere Form ist ein Acrylguss, der mit Autolack überzogen wurde. Einzelne Elemente fertigte sie aus originale Armaturenleder und bockte das Werk auf einem zweiten Acrylguss auf. So entstand ein freies, abstrahiertes Modell, das sowohl organische als auch technoide Komponenten vereint und gleichzeitig ein wenig wie ein Monument wirkt. Letzteres kommt nicht von ungefähr, immerhin erinnern Monumente an etwas Vergangenes. Auch die Mobilität ändert sich aktuell und die Künstlerin empfindet, dass wir an einem Wendepunkt sind. Die Assoziationen an Status, Luxus und Freiheit, die ein Auto bei uns auslöst, sind zwar noch präsent, doch wird im Zusammenhang mit der Klimakrise das Auto auch zu einem Feind-

bild. Die Vergänglichkeit der Form scheint in Mainkas Arbeiten immer wieder durch, wenn sie subtil auf das Thema Verkehrsunfall hinweist. Im Video und durch die Leitplanken wird die Fehlbarkeit der vom Menschen konstruierten und gelenkten Technik sichtbar.



Sophia Mainka
Carmen 2020
 Installation [Detail]
 ©Sophia Mainka

²³ "My initial plan to paint, quickly turned into an assemble relief piece of masculine shapes, futuristic automotive design mixed with primitive tribal aesthetics."
 Adrian Kiss in Mail an Marco Hompes, am 6. Januar 2021.

Katharina Beilstein

Katharina Beilstein studierte Bildhauerei an der Kunstakademie in Düsseldorf. Schon während des Studiums interessierte sie sich für die Grenzbe- reiche von autonomer Skulptur und nutzbaren Objekten. Unter anderem in- spiriert durch die tragbaren Werke des Künstlers Franz West, begann sie, diesen Grenzbereich auszuloten und danach zu fragen, wie man sich For- men körperlich aneignen und sie gleichzeitig visuell betrachten kann. Nach- dem sie bei einer Ausstellung in der Kunstakademie einen Schuhmacher aus Mettmann kennengelernt hatte, wurden ihre Werke zunehmend tragbar bis sie selbst die Kunst des Schuhmachens erlernte. Konsequenterweise löst Beil- stein die Grenzen zwischen Design, bildender Kunst und Mode auf. Ihre Werke funktionieren als Skulpturen, manche sind jedoch auch tragbar, alle sind allerdings Unikate, mit denen Beilstein die Qualitäten und Haptiken von Materialien erkundet.

Das Wechselspiel zwischen Funktionalität, bloßer formeller Referenz und au- tonomem Kunstwerk sind bei Beilstein fließend. Ein gutes Beispiel ist das Werk **27.5**. Das organisch geschwungene Objekt erinnert durch seine sich verjüngende Spitze, die den Boden berührt, an den Stöckel eines High Heels. Die gegenüberliegende Seite des Bildkörpers ist stärker geometrisch ge- formt und enthüllt an den innenliegenden Ecken seinen hölzernen Kern. Ge- konnt spielt Beilstein mit unserer Bildvorstellung und den Bildern, die wir mit Schuhen verbinden, verhindert in diesem konkreten Fall aber ein tatsäch- liches Tragen des Schuhs. Genau in dem Moment, in dem das Kleidungs- stück seine Funktion verliert, wird es zur Skulptur, was aber nicht heißt, dass nicht Bilder von einer potenziellen Benutzung im Kopf entstehen. Pointiert positioniert Beilstein ihre Arbeit zwischen Design und Kunst, Nutzbar- keit und Unnutzbarkeit, Vorstellung und sinnlichem Begreifen und rüttelt da- mit an den Kategorien.



Katharina Beilstein
27.5. 2015
 Holz, Lack,
 30,3 x 8,8 x 28,5 cm
 © Katharina Beilstein

Stefan Wissel

Stefan Wissels Arbeiten spielen mit alltäglichen Phänomenen, deren Bedeu- tung oder Erscheinung der Bildhauer durch künstlerische Eingriffe ver- schiebt, um so ein Spannungsfeld von Alltäglichem und Außergewöhnlichem zu schaffen und daran Aspekte der Bildhauerei zu untersuchen.

Häufig bestehen seine Arbeiten aus industriell gefertigten Einzelteilen oder werden, diese zitierend, nach seinen Anweisungen gefertigt. Das mehrtei- lige Werk **Shuttle** ist hierfür ein gutes Beispiel. Es besteht aus einzelnen, gefalteten Aluminiuelementen. Diese sind in zwei versetzt zueinander ange- ordneten Reihen in exakten, gleichbleibenden Abständen hintereinanderge- stellt. Durch die sich wiederholenden Formen, die strenge Reihung, das kühle metallene Material und die industriell wirkende Fertigung erinnert Wissels Ar- beit an Werke der amerikanischen Minimal Art. Durch die glatten Oberflächen treten die einzelnen Elemente in einen Dialog miteinander, sie spiegeln sich ineinander, reflektieren das Licht, werfen Schatten und werden durch die Be-



Stefan Wissel
Shuttle 2017
 gefaltetes Aluminium,
 Maße variabel
 © Stefan Wissel,
 Courtesy der Künstler
 & VAN HORN,
 Düsseldorf

schaffenheit des Umraums akzentuiert. Den gebürtigen Hamburger in die Schublade der Minimal Artists zu stecken, wäre jedoch falsch. Bei **Shuttle** lässt sich erkennen, dass der Bildhauer mit unserem Vorstellungsvermögen spielt. Sowohl die Form der Teile, deren Reihung und der Werktitel rufen Erinnerungen an Sitze in öffentlichen Verkehrsmitteln, Flugzeugen oder anderen Fortbewegungsmitteln hervor. Dass diese jedoch nur wenig Beinfreiheit lassen, darf durchaus als humorvolle Setzung gelesen werden.

Nicolas Pelzer

Nicolas Pelzer interessiert sich in seiner künstlerischen Praxis für industrielle Verfahren und damit einhergehend für den Übergang von digitalen zu physischen Produktionsformen. Folgerichtig lässt sich seine Arbeitsweise auch als „analogital“, also gleichermaßen analog und digital, bezeichnen. Seine Skulpturen entstehen als Entwürfe am Computer. Danach müssen sie jedoch den Weg in die physische, materielle Welt finden. Dies kann durch 3D-Druck, Wasser-, Laserstrahl oder manuell geschehen. Fragen innerhalb dieses Übersetzungsprozesses sind essenziell zum Verständnis der Werke des Berliners. Wie findet eine Idee ihre Form? Welches Material bietet sich an, wenn etwas Virtuelles Gestalt annehmen soll und wie werden die unterschiedlichen Aggregatzustände einer Arbeit rezipiert?

Allgemeiner formuliert geht es Pelzer dabei um die Evolution von Technik. Der Mensch nutzte nicht nur seine Hand, sondern ging schnell dazu über, Werkzeuge als Erweiterungen seines Körpers zu nutzen. Aus den Werkzeugen wurden Maschinen und aus den Maschinen autonom agierende, künstliche Intelligenzen. Pelzer beschreibt diese Vorgehensweise als Exterrorisierungsprozess, der sich immer weiter vom Menschen entfernt.

Im Zusammenhang mit diesem Themenkomplex hat sich Pelzer unter anderem mit dem Motiv des Cockpits beschäftigt. Für ihn sind Cockpits hochintelligente, automatisierte Maschinen, die auf der einen Seite Wissen um deren Bestandteile erfordern, auf der anderen Seite aber auch intuitive Steuerung ermöglichen. Pelzer übersetzt das Motiv in Skulpturen, entkernt jedoch Knöpfe, Warnhinweise und ähnliche Bediener*innenoberflächen, sodass nur eine skeletthafte Hülle des Technischen bleibt. Die Aussparungen an den eloxierten Aluminiumobjekten werden zum gestalterischen Element. Die Betrachter*innen kennen die Zusammenhänge nicht, sodass sie versuchen, die Fehlstellen mit Funktionen zu besetzen. Genau an diesem Punkt werden sie jedoch scheitern, da die Werke Pelzers natürlich Skulpturen bleiben. Die geschwungenen Formen und ihre unterschiedlichen Farben haben keinen funktionalen, sondern einen ästhetischen Wert. Pelzer arbeitet also nicht nur an der Schnittstelle von digital und analog, sondern auch von Skulptur und Maschine.



Nicolas Pelzer
Cockpit Rule – Counterbalance, 2017
 eloxiertes Aluminium,
 57 x 178 x 105 cm
 © Nicolas Pelzer

Ivo Rick

Mit ihren makellosen Oberflächen, den perfekten Formen und ihrer modulhaften Gestalt erinnern Ivo Ricks Skulpturen an Geräte großer Weltkonzerne. Betrachtet man die ausgestellten Werke genauer, wird man immer wieder Einzelteile entdecken, die eine Benutzung andeuten. Mal wirkt ein Knopf, als könne man mit ihm die Lautstärke einstellen, mal erinnert eine Vertiefung an ein Ablagefach, mal glaubt man ein Lüftungsgitter zu erkennen. Während ein Produkt von Apple, Microsoft oder Samsung aber tatsächlich solche oder andere Funktionen aufweist, die möglichst intuitiv von den Nutzer*innen ausgeführt werden können, simulieren Ricks Objekte diese Bedienbarkeit lediglich. Sie bleiben museale Ausstellungsstücke, die man nicht berühren darf. Dadurch entsteht ein interessantes Spannungsverhältnis: Man ist gewillt, die ausgestellten Objekte zu berühren und zu benutzen, darf es aber nicht. Den Besucherinnen und Besuchern bleibt also nur sich die Benutzbarkeit, den dazugehörigen Klang und die Haptik der Oberflächen vorzustellen. Das wird jedoch nie zur Gänze gelingen. Schließlich können manche Formen nicht mit einer eindeutigen Funktion benannt werden, sondern bleiben abstrakt und dadurch skulptural. Es ist dann so, als würde ein Mensch aus der Vergangenheit plötzlich vor einem Macbook stehen. Ohne ein erlerntes, intrinsisches Designwissen würde ihm das Objekt fremd bleiben.

Die enge „Analogie zu Vertrautem“, wie der Kunsthistoriker Jochen Meister es nannte, ist also ein künstlerisches Vexierspiel, das von einer ästhetischen Betrachtung hin zu funktionalen Überlegungen und letztlich dazu führt, dass man über die Erscheinungen unserer Alltagswelt nachdenkt.

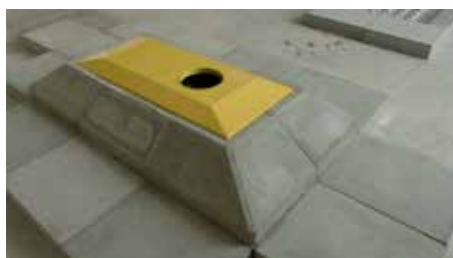
Die Entstehungsweise von Ricks Objekten sieht wie folgt aus: In einem CAD-Programm entwirft der Bildhauer digitale Versionen der späteren Skulptur. Diese werden dann mit 3D-Druckern oder CNC-Fräsen in eine materielle Form gebracht und anschließend lackiert oder pulverbeschichtet. Am Schluss folgt eine händische Bearbeitung, um den Arbeiten den letzten Schliff zu geben. Das Interesse an modernen Verfahrensweisen sieht man auch an Arbeiten aus der Serie **cups_gum_straw_pills_cigs**. Hierbei handelt es sich um gefundene Plastikbecher, die er in Zusammenarbeit mit dem Künstler Nikola Arthen im 3D-Druckverfahren reproduziert und damit in Kunstwerke verwandelt hat. So wird das Alltägliche ästhetisiert.



Ivo Rick
model_shlf 2016,
 Kunststoff, Stahl, Pulverlack,
 22,5 x 15 x 12 cm
 © Ivo Rick

Lukas Hoffmann

Lukas Hoffmanns Arbeiten spielen mit dem Vorstellungsvermögen der Besucher*innen. Hierfür entwickelt er Raumbilder, die bisweilen an Momentaufnahmen aus einem Szenario, an eine leere Filmkulisse oder eine Szene aus einem Computerspiel erinnern. Obwohl Menschen oder Interaktionsmöglichkeiten fehlen, besitzen die Werke ein erzählerisches Potenzial. Dieser Umstand gelingt dem gebürtigen Aalener durch die Wahl der Materialien, die mit Vorstellungen und Erinnerungen verbunden sind, sowie mit den gewählten Formen.



Lukas Hoffmann
eine Eisenbahn zum Mond 2018
 Beton, Stahlblech, Lack, Wasser,
 Sand, Textil, PVC, PP, Schnallen, Faden,
 Druckknöpfe, Reißverschluss,
 Schrauben, Edelstahl, Stahl, Aluminium-
 bronze, Neusilber, 784cm x 420cm
 © Lukas Hoffmann

Das Werk im letzten Ausstellungsraum der Villa etwa weckt durch die 56 x 70 cm großen Betonklötze Assoziationen zur Architektur. Diese sind modular zu einer Form zusammengestellt, auf deren Oberseite ein gelb lackiertes Stahlblech mit einem Loch eingesetzt ist. Diese Konstellation lässt viele Bezüge zu und kann an einen Sarkophag, einen Abstieg oder eine Tür erinnern. Pointiert spielt Hoffmann mit dem Geheimnisvollen, vielleicht sogar Unheimlichen. Man beginnt sich zu fragen, was sich hinter der gelben Form verbirgt. Kann man durch das Loch etwas hineinwerfen, etwas herausholen oder ist es nur als Schauloch gedacht? Durch das Loch kann ein Blick ins Innere geworfen werden. Dabei können die Besucher*innen Wasser erahnen, wodurch ein endloser Raum erträumt werden kann.

Neben dem Becken auf den Betonklötzen zeigt Hoffmann in der Ausstellung eine Tasche mit drei metallenen Objekten. Die Tasche erinnert an Teile eines sogenannten Tactical Gear Systems, an Zubehör, welches man im Waffen-, Sport- oder Survivalladen erwerben kann. Den glänzenden Objekten darin kommt dadurch eine praktische Funktion zu. Sie verweisen auf eine Handlung. Doch welcher Art diese ist, bleibt unklar. Gekonnt macht sich der Bildhauer unterschiedliche Materialien zu Nutze, um mit den Motiven unseres kollektiven Bildwissens zu spielen, uns zu irritieren und motiviert uns dadurch, die ausgestellten Werke mit Geschichten zu füllen.

—

Shaped Canvases 2021



Felicien Myrbach-Rheinfeld
Candidates for Admission to the Paris Salon [Kandidaten für die Zulassung zum Pariser Salon] um 1900
 Tinte und Grafit auf Papier,
 33,5 x 49,2 cm
 Metropolitan Museum of Art

Um 1900 zeichnet der österreichische Künstler Felicien Myrbach-Rheinfeld ein ungewöhnliches Motiv: Drei Herren (und ein Vögelchen) befinden sich in einem Raum, der voll von Gemälden ist. Dicht an dicht sind die Kunstwerke in Reihen aufgestellt und der Größe nach sortiert. Ein wenig erinnern die auf- und absteigenden Zeilen an Wellen, was sinnbildlich die „Flut“ an Bildern verdeutlicht. Die drei Männer begutachten systematisch jedes einzelne Bild, um aus der Unmenge an Einreichungen jene auszuwählen, die sie als geeignet für die Präsentation im Pariser Salon erachten. Welche das sein könnten, verrät Myrbach-Rheinfeld nicht. Das Einzige, was die Betrachterinnen und Betrachter sehen können, sind die Rahmen der Gemälde. Was auf den einzelnen Werken zu sehen ist, bleibt also der eigenen Vorstellung anheim, weshalb das finale Urteil den Fachleuten überlassen werden muss. Schließlich können nur sie die Vorderseiten sehen. Ein Umstand, der bis heute Jurysitzungen oder Auswahlkomitees umweht.

Die Zeichnung Myrbach-Rheinfelds unterscheidet sich jedoch massiv von vergleichbaren Situationen der Gegenwart: Keine Installationen, keine Skulpturen, keine losen Leinwände oder Videobildschirme, keine Mappen oder konzeptuellen Werke sind hier zu sehen. Vielmehr ist jedes einzelne Kunstwerk von einem zu ihm passenden Rahmen gefasst. Das ist erst einmal nicht verwunderlich, sagt jedoch gleichzeitig viel über das Kunstverständnis jener Epoche aus. Jedes Gemälde ist eine Welt für sich. Der Rahmen schützt diese Welt und grenzt sie von der Umgebung ab. Er wird zum Fenster, durch das man auf eine Landschaft, eine Geschichte, ein Porträt oder eine religiöse Szene, auf einen bestimmten Inhalt blickt.



El Lissitzky
**Prounenraum für
die Große Berliner
Kunstaussstellung 1923**
Rekonstruktion des Stedelijk Van
AbbeMuseums Eindhoven

²⁴ Gemeint ist das monumentale Werk „Le Bassin aux Nymphéas“, um 1917–1920.

²⁵ Paysage intime [dt.: vertraute oder intime Landschaft] ist eine Stilrichtung, die sich in der Mitte des 19. Jahrhunderts entwickelte. Sie steht in enger Verbindung zur Bewegung der Künstler*innenkolonien. Im Zentrum der künstlerischen Bewegung standen schlichte, oft kleinformatige Landschaftsgemälde, die häufig direkt in der Natur entstanden.

²⁶ Die Auswirkungen auf den Raum zeigen sich am stärksten in räumlichen Inszenierungen des Surrealismus, wie etwa bei der von Friedrich Kiesler für Peggy Guggenheim gestalteten „Art of this Century“, der Ausstellung „First Papers of Surrealism“, die 1942 im Whitelaw Reid Mansion stattfand, oder der in Paris in der Galerie Beaux-Arts gezeigten Exposition Internationale du Surréalisme 1938.

Kunstgeschichtlich betrachtet lässt sich festhalten, dass in dem Moment, in dem der abbildhafte Inhalt beginnt sich aufzulösen, auch der Rahmen in die Krise gerät. Erste Tendenzen dazu zeigen sich bereits im Impressionismus. Wenn etwa Claude Monet einen mehr als drei Meter breiten Seerosenteich malt oder gleich ein Triptychon gestaltet, dessen Gesamtbreite neun Meter überschreitet²⁴, wird deutlich, dass keine kleine, abgeschirmte Bildwelt, keine Paysage intime²⁵ mehr gezeigt wird. Vielmehr wächst die sich in Farbstriche auflösende, zunehmend abstrakt werdende Landschaft in den Ausstellungsraum hinein.

Die Entwicklungslinien dieser Tendenz sind verzweigt. Deutlich zu erkennen ist jedoch, dass der Rahmen zunehmend an Bedeutung verliert, wohingegen der Ausstellungsraum und die Bildformate an Relevanz gewinnen.²⁶

Ohne Rahmen verliert das Gemälde seinen Schutz zur Umgebung und beginnt in Dialog mit ihr zu treten. Ein sehr eindrucksvolles Beispiel für diese Entwicklung ist der sogenannte Prounenraum von

El Lissitzky, den dieser für die Große Berliner Kunstaussstellung 1923 entwickelt hatte. Die Grenzen zwischen Bild, Bildträger, Raum und autonomem Werk verschwinden.

Während die restriktive, propagandistische Kulturpolitik der Nationalsozialist*innen im Deutschen Reich, die Deklaration des sozialistischen Realismus als Staatskunst in der Sowjetunion, die Wirren des Zweiten Weltkriegs in allen europäischen Ländern und weitere gesellschaftliche und politische Unruhen die Fortführung der avantgardistischen Kunstentwicklungen lähmten, fanden diese eine Fortführung in den USA. Sowohl die Immigration europäischer Künstler*innen als auch Ausstellungen beziehungsweise Ausstellungsprojekte mit europäischer Kunst waren Inspirationsquellen für junge US-amerikanische Kunstschaffende und führten zu Bewegungen, die unter anderem mit dem Sammelbegriff „New York School“ zusammengefasst wurden. Gemälde wurden zunehmend abstrakter, sowohl expressiv-gestisch, aber auch streng geometrisch. Schon bald trieb der Wunsch, die Bedingungen der klassischen Malerei zu hinterfragen, ganz andere Blüten. Farbe wurde nicht mehr nur mit dem Pinsel aufgetragen, sondern getropft, geschossen oder geschüttet. Alternative Bildträger und Materialien wurden ausprobiert, der umgebende Raum wurde sichtbar gemacht. Um 1960 geriet die Selbstverständlichkeit der rechteckigen Leinwand in den Fokus einer Reihe junger Künstler und Künstlerinnen. Kenneth Noland, Morris Louis, Lee Bontecou, Carmen Herrera oder Ron Gorchov experimentierten mit neuen Formaten. Mit besonderer Konsequenz widmeten sich die Künstler Ellsworth Kelly und Frank Stella der Neuausrichtung der Leinwand. Ihre Namen sind eng verbunden mit dem Begriff der „Shaped Canvases“ [dt. geformte Leinwände]. Stella passte die Form seiner Leinwände den Motiven an, sodass Form und Inhalt ineinander fielen. Die Leinwand wurde damit essenzieller, gestalterischer Teil des Werks.

Auch für Ellsworth Kelly sollten die Wirkung und der Ausdruck eines Bildes in dessen Form liegen. Er gestaltete polygonal oder geometrisch geformte Bildkörper (panels), zum Teil mit abgerundeten Seiten, die er monochrom bemalte. So findet sich in seinem Œuvre beispielsweise ein gleichschenkliges Dreieck mit abgerundeten Seiten, ein sogenanntes Reuleaux-Dreieck, in einem leuchtenden Orange. Allein formal ist der Bildkörper schon spannend, da er geometrische und organische, ruhige und dynamische Effekte vereint. Doch die Änderungen sind weitreichender: Die weiße Wand, vorher neutraler Untergrund, wird zum Teil des Bildes. Hängen mehrere ungerahmte „Shaped Canvases“ nebeneinander, beginnen diese miteinander zu korrespondieren und entwickeln einen Rhythmus. Auch der umliegende Raum und die Positionierung der Werke haben einen Einfluss auf die Wirkung. Auf welcher Höhe hängt das Bild? Welche Drehung hat das Dreieck? All diese Fragen zeigen: Dadurch, dass Form und Inhalt identisch sind, kann die Wand zum Bildträger und der Umraum zum potenziellen Bestandteil des Werks werden. All diese Aspekte führen dazu, dass man nicht eindeutig sagen kann, ob die Panels Kellys nun Objekte, Skulpturen, Gemälde, Installationen oder Formen auf der Wand sind.

Frank Stella
Slieve Bawn 1974)
 Metallic powder in polymer
 emulsion on canvas
 Collection of Jason Blum



Nach Stella und Kelly haben immer wieder Künstlerinnen und Künstler die Gestalt der Leinwand neu erfunden, die Idee der „Shaped Canvases“ auf andere Materialien übertragen oder andere Wege gefunden, die Leinwand und den umgebenden Raum neu zu denken.

Mit „Shaped Canvases 2021“ wirft das Museum Villa Rot einen Blick in die Gegenwart und auf fünf Kunstschaffende, die auf je ihre eigene Art und Weise Aspekte dieses Themenkosmos aufgreifen.

—



Atelier Marco Stanke 2021,
 © Marco Stanke,
 Foto: Florian Huth



Ausstellungsansicht
 Dominik Halmer
Territory (Museum
 Wiesbaden) 2018
 Arbeiten: © Dominik
 Halmer & VG Bild-Kunst,
 Bonn 2021

Marco Stanke

Aus dem „unüberwindbaren Unvermögen, eine Leinwand ohne ‚Verlegenheitsflächen‘ zu füllen“²⁷ heraus begann Marco Stanke damit, über erweiterte Formen der Bildproduktion nachzudenken. Als hilfreich erwiesen sich ihm hierbei handelsübliche, zusammensteckbare Keilrahmen. Diese lassen sich in unterschiedlichsten Formen zusammenfügen, bemalen und bespannen. Stanke nutzt die einzelnen Bestandteile eines Gemäldes, ordnet sie neu zusammen und findet so immer neue Formen. Die Unterscheidung von dem, was dargestellt ist und wie es dargestellt ist, gibt es hier nicht mehr. Bildform und Bildinhalt fallen ineinander. Oder um es mit den Worten Frank Stellas zu sagen: „What you see is what you see“ [dt.: Was du siehst, ist, was du siehst.].

Dieser Umstand motivierte den Kunsthistoriker und Hochschulprofessor Lars Blunck dazu, die Werke des Oberbayern nicht mehr als Bilder, sondern als „Bilddinge“ zu bezeichnen, ein Begriff, der sich durchaus auch auf andere „Shaped Canvases“ übertragen ließe.

Zwei Aspekte unterscheiden die Arbeiten des Münchner Künstlers jedoch von denen anderer Künstler*innen. Der erste zentrale Punkt ist die Betonung des Handwerklichen. Während sich Arbeiten des amerikanischen Hard Edge und der europäischen konkreten Kunst häufig durch den technisch perfekten, geometrischen Farbauftrag und die fast schon industriell wirkende Fertigung auszeichnen, sucht Stanke – aller Klarheit zum Trotz – Momente des Unperfekten. In den Werken der Reihe „Teile“ lässt sich das gut erkennen. Bei dem hier abgebildeten, roten Bildding reicht die rote Farbe nicht bis an die Kanten der Leinwand, wodurch der händische Farbauftrag hervorgehoben wird. Auch die leicht gewölbten Innenkanten unterstreichen diesen Aspekt.

Eine zweite Besonderheit ist das Zusammenspiel der Einzelteile. Für Stanke sind seine Arbeiten autonome „Teile“, die jedoch erst im Dialog auf der Wand ihren vollen Klang entfalten. So gesehen sind seine Bilddinge wie Buchstaben eines Alphabets oder wie Hieroglyphen, die er miteinander kombiniert. Dadurch wird die Wand zum Träger für die Bilddinge und zum Tableau für ein freies Kombinieren der Teile.

—

Dominik Halmer

Dominik Halmer begrenzt sich bei seinen Kompositionen nicht auf die Museumswand, sondern erweitert sie in den Raum hinein. Auf den ersten Blick ist daher nicht immer klar, ob es sich bei den Inszenierungen des Künstlers um miteinander korrespondierende Einzelobjekte oder eine Gesamtinstallation handelt. Diese gezielte Unklarheit erreicht der Künstler auch durch Verbindungslinien zwischen einzelnen Werkkomponenten. Das können Analogien bei bestimmten geometrischen Motiven, gemalte Striche oder

²⁷ Interview Marco Stanke und Johannes Kersting auf gallerytalk.net. Wir schreiben Kunst, 1. Oktober 2016 <https://www.gallerytalk.net/von-goldzaehnen-und-diamanten/> [Stand: 28.1.2021].

farbliche Entsprechungen sein. Eine eindeutige les- oder interpretierbare Erzählung ergibt sich beim Betrachten jedoch nicht. Der Berliner Künstler selbst sagt, es gehe ihm um die Frage, was ein Bild eigentlich sei und wann man überhaupt von einem „Bild“ spreche.²⁸ Oder um es mit Gottfried Böhm auszudrücken, was ist das „Auf-etwas-Zeigen“ eines Bildes²⁹, was repräsentiert es? Der Wunsch, einer sichtbaren Erscheinung eine Bedeutung zuzuweisen, ist ein tief im Menschen verwurzelt bedürfnis. Und genau dieses Bedürfnis macht sich Halmer zunutze. Er zitiert Formen aus der Kunstgeschichte, integriert reale Objekte, deren Gebrauchswert er jedoch negiert und die er zum geometrischen Zeichen macht, erfindet eigene Formen und kombiniert diese mit abgewandelten Fundstücken aus dem Internet. Dadurch ergibt sich ein Geflecht an Motiven, die im Werk eine Einheit bilden, aber letztlich kein gemeinsames Bildschema entwickeln³⁰. Roland Nachtigäller formulierte es hinsichtlich der Werke des Künstlers so: Das Interesse Halmers ist, zu untersuchen „[...] wo der Kippunkt vom abstrakten Zeichen zum lesbaren Symbol, zum dekodierbaren Realitätsfragment liegt.“³¹

²⁸ Präsenz, Gefühl und Artikulation. Axel Pichler im Gespräch mit Dominik Halmer, in: Museum Wiesbaden, Oldenburger Kunstverein [Hrsg.]: Dominik Halmer – TERRITORY, Hatje Cantz Verlag, Berlin 2019.

²⁹ Vgl. Gottfried Böhm: Ikonisches Wissen, das Bild als Modell, in: Gottfried Böhm (Hrsg.): Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens. Berlin, 2007, S.114–140.

³⁰ Bildschemata basieren auf (sprachlichen, historischen und körperlichen) Erfahrungen, deren Ursprung wir nicht unbedingt eindeutig bestimmen können. Es handelt sich aus linguistischer Perspektive um eine vorsprachliche Struktur der Erfahrung. Bestimmte Bilder werden mit bestimmten Erfahrungen verbunden und so mit Inhalt versehen. Das Bild von Regen etwa wird damit verbunden, dass es einen Anfangspunkt gibt, an dem alles trocken ist. Durch den Regen werden wir und die Umgebung nass.

³¹ Roland Nachtigäller: Die Dinge im Schwebezustand, in: Städtische Galerie Eichenmüllerhaus [Hrsg.]: Dominik Halmer – Wertschöpfung, Verlag Kettler, Böhnen 2013, S. 24.

³² Anna Fricke, Ausstellungstext zu „Collin Penno – MOB“, Berthold Pott | Gallery of Contemporary Art, 8.9. – 7.10.2017 <https://bertholdpott.com/exhibition/past/collin-penno-mob/> [Stand: 8.2.2021].



Colin Penno
Entwurfsskizze für das
Museum Villa Rot 2021

Colin Penno

Colin Pennos Werke unterscheiden sich in vielfacher Hinsicht von dem, was gemeinhin mit „Shaped Canvases“ verbunden wird. So nutzt der gebürtige Mühlheimer statt mit Leinwand bespannter Keilrahmen lieber Styropor, Sperrholz und andere Materialien, die er mit der Laubsäge zuschneidet. Auch beim Farbauftrag geht der Künstler ungewohnte Wege, wenn er etwa Siebdruck, Sticker, Staub, Antirutschklebeband oder Tinte als struktur- und farbgebende Materialien verwendet. Vergleicht man seine Werke mit denen Stellas oder Kellys, so fällt zudem auf, dass deren harmonisches und primär geometrisch ausgerichtetes Verschmelzen von Form und Inhalt nicht Pennos Sache ist. Seine Werke betonen hingegen „Unregelmäßigkeit und Unförmigkeit“. Sie gleichen formalen und räumlichen Gesten, und das, obwohl sie am Computer entworfen und geplant sind.³²

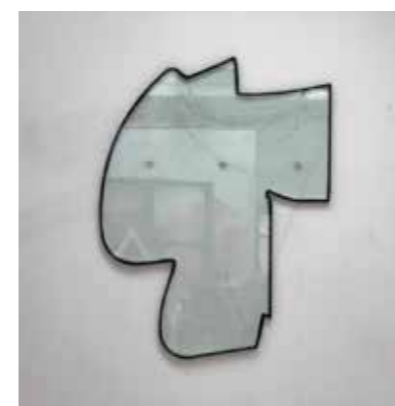
Es lassen sich jedoch auch Gemeinsamkeiten zu den „Shaped Canvases“ früherer Jahrzehnte erkennen. Die Unklarheiten in der Unterscheidung von Werkkategorien etwa, die schon die ersten Werke dieses Typus definierten, gelten auch für Pennos Arbeiten. Er verschärft diese sogar noch. Denn zu sagen, ob das ausgestellte Werk nun

eine Skulptur, ein Objekt, ein Gemälde oder ein Zeichen im Raum ist, ist kaum noch möglich. Den Bruch mit den Kategorien erreicht der Künstler auch durch einen zweiten Aspekt, nämlich den Raumbezug. Auch hier geht er einen Schritt weiter als andere. Denn statt an der weißen Wand präsentiert er sein Werk im Fenster der Kunsthalle. Dieses wird gemeinhin nicht als Teil eines Kunstwerks wahrgenommen. Durch Pennos formalen Gestus wird es jedoch gleichermaßen zum Rahmen, zum Bestandteil des Werks und macht es so sichtbar. Ein weiterer spannender Aspekt ist, dass die Durchsichtigkeit eines Fensters einen völlig neuen Blick ermöglicht. Man kann es im Innenraum und von außen betrachten. Die Frage, ob das Werk noch eine klare Schauseite hat oder ob nicht auch die Rückseite ebenso wichtig ist, lässt Penno bewusst offen.

Jonathan Binet

Der Franzose Jonathan Binet verfolgt eine prozesshaft-analytische Herangehensweise an die Themen Malerei und Zeichnung. Er bedient sich hierbei der klassischen Elemente eines Gemäldes, also Leinwand, Keilrahmen und Farbe. Diese untersucht er auf ihr gestalterisches Potenzial. So können die Hölzer eines Keilrahmens in ungewöhnliche Formen zusammengesetzt oder nur teilweise mit Leinwand oder gleich in mehreren Lagen bespannt werden. Farbe trägt der französische Künstler gerne mit einer körperlichen Bewegung und mit der Sprühdose auf. Sich wiederholende Formelemente werden variiert und durch impulsive, malerische Gesten in den Raum erweitert. Auch für Binet sind die Arbeit mit einem gegebenen Ort und die Anpassung von einzelnen Werkbestandteilen an einen größeren Kontext essenziell.

Die Werke Binets sind durch innere Spannungen und Gegensätze geprägt. So stehen sich immer wieder streng geometrische und gestische Formen, collagierte und dekonstruierte Elemente gegenüber. Fertiges und Unfertiges, Malerei und Skulptur, Autonomie und Referenzialität, Raumbezug und Eigenständigkeit, frei navigieren die Arbeiten des Franzosen zwischen den Kategorien, ohne sich einschränken zu müssen.



Jonathan Binet
Untitled 2019
Doppelglas, Stahl
166 x 126 x 3 cm
Courtesy the artist and
Berthold Pott Gallery

Birte Horn

Ihre Arbeiten betitelt die Künstlerin Birte Horn oft mit „stück“ oder „konstrukt“, worin sich bereits das bildnerische Interesse Horns zeigt. Sie fragmentiert, kombiniert, zerschneidet und schafft so neue, sich überlagernde Bildräume, bei denen die Leerstellen eine ebenso wichtige Rolle spielen wie die sichtbaren Formelemente.

Inspiration schöpft die gebürtige Düsseldorferin aus realen Objekten und Situationen. Das können verlassene Architekturen, Fragmente von Industrieruinen, Blechdosen oder Verpackungsmaterial sein. In einem freien, experi-

mentierenden Prozess extrahiert sie vorgegebene Farben, Linien und Formen.

Ein schönes Beispiel hierfür sind die „Papercuts“. Basis für diese Werkreihe sind Verpackungskartonagen aus früheren Jahrzehnten.

Hat ein Objekt die Aufmerksamkeit der Künstlerin gefesselt, wird dieses in einem ersten, eher analytischen Schritt zerlegt, auseinandergeklappt oder -gefaltet. Mit der so entstandenen Grundform kann die Malerin daraufhin arbeiten, sie zerschneiden, neu kombinieren, Positiv- und Negativformen untersuchen und überlagern. Horn erfindet also nicht, sondern findet. Die ursprüngliche Funktion, die Hersteller*innen oder Schriftzüge enthält sie dem Publikum dabei vor.

In einem weiteren Schritt können die derart konstruierten Arbeiten neue Formen oder Formate annehmen. Die größte Arbeit im Hoenes-Saal fußt auf einem solchen Übersetzungsprozess von Verpackungsmaterial zu kleinformatigem Werk hin zum wandfüllenden Siebdruck. Das Ergebnis erinnert in mancherlei Hinsicht an Gemälde der konkreten Kunst, etwa von Max Bill, unterscheidet sich jedoch in der Unabgeschlossenheit des Werkbegriffs. Das ausgestellte Werk etwa funktioniert dadurch ein wenig wie ein Mosaik, dessen Einzelteile sich neu zusammenfügen können. Das unterstreicht den fluiden Charakter der „Shaped Canvases“, die sich – nicht mehr durch einen Rahmen gezähmt – frei an der weißen Wand bewegen können und diese zum Bestandteil des Werks machen.



Birte Horn
konstrukt_1 2019
Öl auf Leinwand,
46×30 cm, 2019,
© Birte Horn
& VG Bild-Kunst,
Bonn 2021

Dieses Textheft
erscheint anlässlich der Ausstellung

**High End.
Aktuelle bildhauerische Positionen –
+ Shaped Canvases 2021**

vom 18. Juli bis 3. Oktober 2021
im Museum Villa Rot in Burgrieden-Rot

Herausgeber
Hoenes-Stiftung
und Marco Hompes M.A.,
Museum Villa Rot

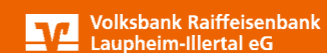
Kurator
Marco Hompes

Titelbild
Katharina Beilstein
27.5 2015,
Holz, Lack
© Katharina Beilstein

Texte
Marco Hompes

Lektorat
Ulrika Barthold
Anette Fetscher

Gestaltung
MüllerHocke, Eva Hocke



Die Museumspädagogik
wird gefördert von

Stiftung  BC – pro arte

© 2021 der Publikation beim
Herausgeber, der Texte bei den Autoren
und der Abbildungen, soweit nicht anders
vermerkt, bei den Künstlerinnen und
Künstlern sowie den Fotografinnen und
Fotografen



MUSEUM VILLA ROT

www.villa-rot.de

D-88483 Burgrieden – Rot

Schlossweg 2

07392 / 8335

Mi – Sa 14 – 17 Uhr

So u Ft 11 – 17 Uhr