

Mutter Erde @ BB'15

Künstler und ihr natürliches Material

Das ist sie wieder, die uralte Lust an der Erde, an der Natur im Kunstraum, am liebsten im vormals unbefleckten White Cube. Kein Zufall, nicht der geringste, dass in den vergangenen Monaten, rund um den Globus, überall natürliche Materialien im Museum auftauchen, dass die einst so geschätzten nüchternen, neutralen Räume in krude, staubige Orte verwandelt werden, in denen schmale Fährten durchs organisch orientierte Labyrinth aus Geröll und noch feinerer Substanz führen. Sehnsucht scheint mitzuschwingen, wenn Künstler wie Olafur Eliasson im dänischen Louisiana Museum oder Katharina Grosse im Düsseldorfer Museum Kunstpalast unzählige Tonnen Material herankarren und ausbreiten lassen. Sehnsucht nach einer Haptik, die es im digitalen Zeitalter immer seltener gibt, weil sich viele Menschen mit flachen, auch oberflächlichen Bildschirm-Bildern begnügen.

Mögen im Einzelfall die verbreiteten Theorien einer vor allem diskursiv arbeitenden Kuratoren-Generation jegliche Sinnlichkeit in der Auseinandersetzung mit dem Natur-Phänomen überdecken wollen, letztlich sind es doch gewaltige Eindrücke, die Eliasson, Grosse & Co. hinterlassen. Nicht zuletzt vielleicht auch deshalb, weil sie, unausgesprochen, gleichwohl gut nachvollziehbar, quasi nebenbei suggerieren, dass im Kunstraum üblicherweise das Künstliche, nämlich das bildnerisch Hergestellte, zu überwiegen scheint. So wirkt es wie ein Schock, wenn sich beispielsweise romantische Stimmungen, wie sie in vielen Landschaftsmalereien vergangener Jahrhunderte auszumachen sind, unvermittelt in jenen Raum ergießen, der im Allgemeinen staub- und schmutzfrei gehalten wird,

der kein Steinchen in den gesicherten Weg des Besuchers legt. Nun also Verunsicherung, faszinierende Irritation. Und diese Erkenntnis ausgerechnet dort, wo man bislang glaubte, dem Natur-Verständnis der Künstler und eigener Erfahrungen und Wünsche ganz nah zu sein, vor einer Bildergalerie klassischer Sujet-Prägung.

Dass der erwähnte Schock bislang gerade für die ältere Rezipienten-Generation leicht abgeduldet wird, erklärt sich aus einer kunsthistorischen Tatsache, die leicht vergessen wird, wenn im Zuge der ununterbrochen praktizierten Suche nach dem Neuen, dem nächsten Boom eben, kurzerhand übersehen wird, dass so Vieles schon einmal da war und längst verhandelt wurde. Zur Erinnerung: Walter de Maria, der Land-Artist, hat in den Sechzigern mit Erde

gearbeitet, ganze Räume gefüllt; HA Schult, der Aktionismus-Pionier, und Paul Thek, der Mythologe, haben mit Sand, Erde und/oder Split im Jahr 1972, anlässlich der documenta 5, Environments gebaut, wilde biokinetische Landschaften oder gezähmte wellenförmige Felder.

Mutter Erde, davon darf man ausgehen, dient in jeder Künstler-Generation mindestens einmal der Rückbestimmung, womöglich immer dann, wenn rundum künstliche Perfektion überhandnimmt. Vor über 40 Jahren waren es Hyperrealisten, die ihre Farbe auch durch feine Düsen sprühten und manchen Kollegen provozierten, völlig anders zu arbeiten; nun sind es Maler, die den begrenzten Leinwand-Flächen vorübergehend oder endgültig entkommen wollen, die zudem, wider eigener Technik-Bezüge, die Balance im Erdreich finden. Das stimmt hoffnungsvoll, gerade in einer täglich zunehmend digitalisierten Welt.

Karlheinz Schmid

Simulierte Langeweile

Digitales Material beschränkt sich nicht aufs Malen

Auf dem Bildschirm erscheint der Slogan: „Die realistischste Fingermalerei der Welt“. Dann folgt ein bisschen Statistik: 285 000 Fingerwischer, mehr als 200 Stunden Arbeitszeit. „Inspiziert von einem Foto von Scott Gries“, steht oben am Bildschirmrand, während darunter ein Icon wie das Symbol einer App die Signatur des Wisch-Helden zeigt. Der britische Animationsdesigner und Illustrator Kyle Lambert hat den amerikanischen Schauspieler Morgan Freeman auf seinem Tablet gemalt. Auf YouTube könnte der Werbeclip beeindrucken, wenn das Ganze nicht so oberflächlich wäre. Denn was ist so bemerkenswert an einem Bild aus Digitalien, das sich von einem anderen digitalen Bild mutmaßlich kaum unterscheidet?

Dabei ist ein anderer Technik-Einsatz viel interessanter als Nachäffererei. Je perfekter die Programme den Duft von Terpentin und Ölen aus dem Atelier vertreiben, desto schwerer wird das Erzeugen von Selbstreferentialität. Wenn sich das Medium jedoch nicht mehr in sich spiegelt, wie es auf wunderbare Weise in den großartigsten Zeugnissen abendländischer Malerei geschieht, was bleibt dann von der Kunst? Malen ist nicht nur Material gewordener Exhibitionismus handwerklicher Virtuosität. Sie ist immer auch Spiegel des Intellekts und des Erfindungsreichtums.

Im kommerzialisierten Business jedoch titulieren sich Protagonisten aus der Kreativindustrie gern als Künstler. Doch was, bitte, soll solcher Schmarren erbringen? Da wischt einer so lange auf seiner Spaßmaschine herum, bis sein Werk nicht mehr von einem Foto zu unterscheiden ist. Ja und?

Malen ist nur ein Dörfchen im Land der Möglichkeiten eines Tablets oder Smartphones. Das digitale Material umfasst weitaus mehr als nur eine simulierte Leinwand. Es ist drahtloses Netzwerk, es ist die uns Nutzer gängende Software-Industrie, es ist die Hardware selbst, an der wir nichts mehr ändern dürfen: Gerade das Tablet selbst ist Grund genug für eine aktivistische Auseinandersetzung. Mit NSA und Google- oder Facebook-Kräken auf dem Sofa lebt's sich unruhig. Hier liegt der Ort, wo zu suchen ist: im Konfliktbereich von Information, Bildung, Spaß und Freiheitsverlust. Wie kann man als Künstler da einfach nur bunte Bildchen malen?

Matthias Kampmann



Olafur Eliasson: „Riverbed“, Installationsansicht im Louisiana Museum of Modern Art, Humlebæk