

Sehr geehrte Damen und Herren,
lieber Antonio

ich freue mich, heute Abend die Ausstellung von zwei ungewöhnlichen Künstlern eröffnen zu können, die beide als Grenzgänger

1. zwischen Kunst und Architektur - bei Renée Levi - und
2. zwischen Kunst und Design bei Antonio Riello -
inzwischen internationale Anerkennung gefunden haben.

Antonio Riello lebt und arbeitet im Veneto und in London. Der studierte Chemiker und bildende Künstler bezeichnet sich selbst als „Eklektiker“, der seine künstlerischen Impulse überwiegend aus dem Alltag und aus kulturhistorischen Kontexten bezieht. Wie man 1997 und auch letztes Jahr in seinen Beiträgen für die Biennale Venedig sehen konnte, beispielsweise beim Videospiel "Italiani brava gente" (1997), werden diese mit List, Ironie oder bösem Humor angereichert und weiter verarbeitet. So vielfältig wie seine Bezugsquellen sind auch die gewählten künstlerischen Gattungen und Techniken, die von Malerei, Skulptur, Fotografie, über (Alltags)Design bis hin zu Videospiele und Internet basierenden Arbeiten erreichen.

Die Schweizer Künstlerin Renée Levi hingegen studierte zunächst Architektur und arbeitete zwischen 1984-1986 im Büro der Architekten Herzog & de Meuron in Basel. Seit 2001 ist sie Professorin an der Hochschule für Gestaltung und Kunst der Nordwestschweiz/Basel mit Gastprofessuren an den Kunstakademien Karlsruhe und Rennes/F.

RENÉE LEVI

„Renée Levi führt Licht und Farbe im Raum zusammen. Mit ihren Inszenierungen im Raum schafft sie die Prämisse dafür, dass sich die Elemente gegenseitig steigern.“

schreibt Madelaine Schuppli zur Ausstellung von Renée Levi in der Kunsthalle Basel 1999.

In der Galerie Gudrun Fuckner zeigt Renée Levi große Formate mit Farb- und Malspuren, die Bilder darstellen. In diesen speziellen Arbeiten bezieht sie sich in Material, Formensprache und Ausführung auf Graffiti und Sprayerbilder, wie sie auf Gebäuden, Mauern, Brücken und anderen Architekturen im öffentlichen Raum aufgetragen werden. Graffiti werden meist bei Dunkelheit, illegal, heimlich und schnell, gegen die herrschende Ordnung angebracht. Graffiti in der Stadt, auf Hauswänden und Mauern angebracht, werden nur sehr begrenzt als schön empfunden. Es sind die Äußerungsformen der Stummen, die keine Stimme erheben und daher auch kein Gehör finden. Die illegalen Zeichen sind eher beschmutzend und beleidigend gemeint oder werden so verstanden. Aber sie brauchen die Wand, sie wären ohne das herrschende urbane System mit seinen Grenzen und Machtstrukturen nicht denkbar. Ihre Existenz ist ohne diesen Widerstand gegen die etablierte Ordnung, gegen den Druck des Verbotenen nicht möglich. Renée Levi entnimmt nun diese subversive und architekturbezogene Formen und Zeichen aus ihrem urbanen Kontext heraus und arbeitet sie in ihr künstlerisches Werk ein.

Prinzipiell arbeitet die Künstlerin mit Körpern und Flächen im Raum, von denen das natürliche und künstliche Licht farbig reflektiert wird. Für den Betrachter wird damit die Wahrnehmung des Raums verändert, denn die Werke verweisen nicht auf Motive außerhalb des Systems Ausstellung, sondern stellen nur sich selbst dar, so dass der eigene subjektive Beitrag des Betrachters zur Raumwahrnehmung möglich und notwendig wird. Zur Herstellung ihrer Arbeiten findet Renée Levi Materialien in Baumärkten, darunter beispielsweise Matratzenschaumgummi, Sprühlacke, Filterschaum oder Plastikabdeckungen. Daraus entwickelt sie Farbkörper und farbige Raumfolien, die sich als objektive Materialien an der Wand, auf dem Boden oder im Raum selbst hervorbringen und gleichzeitig installativ Teil der architektonischen Gestaltung sind. Ich möchte aus diesem komplizierten Rollen- und Stellungsspiel von Licht, Flächen, Körper, Raum und Betrachter drei Aspekte herausgreifen, um auf die Arbeiten Renée Levis hier in der Ausstellung der Galerie Fuckner einzugehen.

Der erste Aspekt betrifft die Funktion der Arbeiten als Darstellungsmedium. Ein Bild stellt etwas dar, was es selbst nicht ist, es verweist auf etwas, das wir in unserer visuellen oder emotionalen Erinnerung, das heißt in unserem individuell und subjektiv entwickelten Gedächtnis gespeichert haben. Die Arbeiten von Renée Levi beenden diesen Prozess der Wahrnehmung jedoch verblüffend früher, als wir es im Alltag der medialen und praktischen Bildinformation gewohnt sind. Statt der Inhalte repräsentieren diese Bilder sich selbst.

Sie bleiben dabei, dass sie nur Bilder sind, sie stellen das Medium Bild selbst dar, und zwar an der Wand, wie dieses Medium in unserem Kulturkreis traditionell präsentiert wird. Das allein wäre in der jüngeren Kunstgeschichte nichts Neues. Robert Ryman hat mit seinen weißen Malereien und Bildobjekten sein ganzes Werk diesem Phänomen gewidmet und auch Gerhard Richters graue Bildserie funktioniert so. Daher kommt ein zweiter Aspekt dazu, der den Prozess des Herstellens von Bildern betrifft. Auswahl, Anhäufung und Bearbeitung sind die Phasen, die zur Bilderproduktion notwendig sind. In diesen Phasen müssen Fragen des Materials, der Technik aber auch des malerischen Konzepts und der thematischen Inhalte geklärt werden. Das Besondere an Levis Arbeitsweise ist nun, dass der Arbeitsprozess „mittendrin“ gestoppt wird. Im Gegensatz zur traditionellen Herstellung von Bildern, die etwas darstellen, was sie nicht sind, wird hier der Arbeitsprozess verblüffend früh beendet, er wird scheinbar nicht zum Abschluss getrieben.

Dies hat entscheidenden Einfluss auf den dritten Aspekt, nämlich die Wahrnehmung und Entschlüsselung dieser Bilder durch den Betrachter.

Dieser wird mit den Möglichkeiten konfrontiert, die offen geblieben sind. Was können Bilder sonst noch? Was hätte man selbst noch dazugegeben, wie hätte man selbst weitergearbeitet? Das Bild als Projektionsfläche für den Betrachter führt damit gleichzeitig zur Selbstwahrnehmung des Wahrnehmenden und zur Bewusstwerdung des Raumes, in dem sich alles abspielt. Das Kunstwerk mit seinen spezifischen Eigenschaften als Teil des Raumes und der Betrachter mit seinen Vorstellungen und Erwartungen als Teil der Raumin szenierung werden einander ausgesetzt.

Diese Fragen nach der Wahrnehmung von Bildern und ihrer Zuordnung zur selbst erlebten Realität wird möglicherweise historisch zum ersten Mal für eine spezifische Generation zu einem zentralen kulturelles Problem, nämlich der am Ende der 1950er und am Anfang der 1960er Jahre geborenen Babyboomer, zu denen Renée Levi, Antonio Riello und ich selbst zählen. In Renée Levis Ausstellungen tauchte schon mehrfach ein Foto aus ihrer Kindheit auf, das ihr Vater aufgenommen hat: Die Künstlerin als Mädchen steht stolz neben ihrem Bruder.

Zwischen den beiden ist ein Fernsehapparat der frühen 1960er Jahre zu sehen, der mit einer Blumenvase gekrönt auf einem Tischchen mit Decke wie auf einem Altar präsentiert wird. Nach oben recken sich blitzend die Stäbe der Zimmerantenne, die das Transzendente aus dem Äther einfangen. Denn so ist es unserer Generation widerfahren: mit Beatclub, Sportschau und Raumpatrouille drang die Fernsehrealität mit Macht in die Imagination des heilen Familienwohnzimmers ein und stellte damit jedes Verständnis von Bild, Raum, Wirklichkeit, Wahrnehmung, Sprache und von einer in einen öffentlichen und einen privaten Bereich aufgeteilten Welt in Frage.

ANTONIO RIELLO

Der italienische Künstler Antonio Riello arbeitet ebenfalls in einem spannenden Dreieck zwischen Wünschen und Alltagserfahrungen des Einzelnen, den kollektiven und konventionalisierten Vorstellungen von Welt und Moral und speziellen Forderungen des Kunstsystems.

Zu seinen Arbeiten „Ladies Weapons“ sagt Antonio Riello:

Maybe we cannot really live in a "politically correct" world. Anyway, for sure every day we face an "aesthetically correct" social context.

Er konstruiert Kunstobjekte aus Waffen, wie hier in der Ausstellung befindet sich gut gehütet in einer Holzkiste, das Modell „Sharon“, ein amerikanischer Colt 1911, der mit Perlen, Strass und Tierfellen maskiert und in seiner Semantik gesteigert, in einen zeitgenössischen Design- oder Konsumartikel verwandelt wurde. Aber auch Kleidungsstücke, Modelle von Flugzeugen und Autos, sowie Vitrinen mit Insekten sind Motive seiner Arbeit, die zu besonders kuriosen, mehrdeutigen Kunstobjekten transformiert werden. Antonio Riello sorgt durch die Behandlung der spezifischen Gegenstände und Oberflächen, Verfremdung der Gebrauchsmöglichkeiten, sowie für irritierende, provozierende und ironische Verschiebungen unseres Verständnisses von Gut und Böse. Handgranaten, Handfeuerwaffen und Maschinengewehre verwandelt er durch die Applikation von Samt und Brokat, von Modeschmuck und schicken Farben in fetischhafte Designobjekte, die nicht mehr nur testosterongesteuerte Wünsche nach Allmacht, sondern auch das Begehren nach attraktiven Luxusartikeln befriedigen können.

Wie die Pop-Art die Grenzen zwischen „high“ und „low“ verwischt hat, indem sie triviale Alltagsprodukte der Industriegesellschaft durch Verschieben in einen anderen Kontext zu Ikonen der Kunst weiterentwickelte, manipuliert Antonio Riello mit den Oberflächen die Erscheinung der Objekte und damit den informationellen Mehrwert, die „Aura“ der Dinge.

Im Informationszeitalter vermutet man den informationellen Mehrwert bei Markenartikeln global agierender Großunternehmen, er wird mitbezahlt oder begehrt. Antonio Riello hat nicht nur Waffen als schicke Accessoires, sondern eine ganze Bekleidungskollektion für Damen und Herren entworfen, die einerseits den einheitlichen Charakter von Dienstkleidung für das Personal eines Servicebetriebes hat, andererseits auch als Wendejacken mit praktischen Innentaschen der Arbeitskleidung von Handwerkern und Arbeitern entspricht. Das Projekt trägt den Titel „B.SQUARE!“ und wurde 2007 für die Kunsthalle Wien, 2009 für das BALTIC Centre for Contemporary Art und 2010 in der Galleria d'Arte Torino entwickelt.

Die Collection wurde vom Aufsichtspersonal bis zum Museumsleiter getragen. Das Projekt soll in den nächsten Jahren in unterschiedlichen Kunstinstitutionen weltweit durchgeführt werden.

Der Titel B.SQUARE! spielt dabei im doppelten Sinne auf die quadratischen Karos der schottischen Tartanstoffe an: zum einen als gemeinschaftsstiftender Appel, denn jeder schottische Clan hatte zur spezifischen Identifizierung ein eigenes Muster. Zum andern ist er mit der Aufforderung verbunden, „quer“ zu denken, also im Denken unkonventionell zu sein.

In einer Art ästhetischer Zusammenführung europäischer Kulturen bringt er bei den Serien für schicke Anzüge, Accessoires und Outfits, schottische Karomuster mit der Premiumqualität italienischer Stoffe und Schnitte, vor allem aus Norditalien, dem Herz der traditionellen italienischen Bekleidungsindustrie, zusammen. Das „Tartan“ genannte Karo beruht auf den Farben Blau und Gelb, das die Fahne der Europäischen Union prägt. Rot und Weiß kommen als Symbolfarben für politisch korrekte Eigenschaften, nämlich

emotionale Anteilnahme und Friedlichkeit dazu. Da das gesamte Museumspersonal der jeweiligen Ausstellungsinstitution den B.SQUARE! - Look zu tragen hat, sind die Aktionen Interventionsprojekte in das Kunstsystem „Museum“. Diese speziellen Designanzüge werden jedoch nicht nur in den Ausstellungsräumen, sondern auch im Restaurant und anderen öffentlichen Bereichen des Museums getragen. Damit wirkt diese spezielle Dienstkleidung über das Museum hinaus in das Alltagsleben von Personal und Mitarbeitern der Museumsverwaltung. Prestige, Ansehen und Anpassungsdruck bestimmen den Kunstbetrieb wie jedes gesellschaftliche Subsystem.

Dies drückt sich auch in Kleidung und Habitus aus. Designer und Architekten kleiden sich in Schwarz, tragen bestimmte Frisuren oder besonders markante Brillengestelle.

Für einen Künstler, der sich dagegen als „versperrter“ Maler versteht, sind diese Dinge tabu, sie gelten als zu schick. Dieser Hang zur Uni-Form, zur Einheitsform gibt dem Träger selbst Sicherheit, und erleichtert im täglichen Umgang die Identifikation mit der eigenen Gruppe und das Zuordnen der Mitglieder anderer Gruppen. Bei B.SQUARE! sorgt die Mischung aus Europäischen und politisch korrekten Symbolfarben absichtlich für eine Unklarheit, die professionelle Uniformen niemals zulassen würden. Diese Unklarheit verweist jedoch auf das Image der EU, mit der man das verwirrende Kompetenz- und Abstimmungsgerangel assoziiert, in das Entscheidungsebenen der Europäischen Union und nationale Regierungen und Parlamente oftmals verwickelt sind.

Durch Projekte wie B.SQUARE!, aber auch durch eine spezifische Auswahl prekärer Motive und Themen arbeitet der Künstler an den Grenzen zwischen Ästhetik und Moral: Es parodiert das Kunstsystem, sein Werk steht aber darüber hinaus allgemein für das Paradoxe, die Fragwürdigkeit des guten Geschmacks und die Doppelzüngigkeit des politischen Diskurses.

„Es gibt so etwas wie eine gesellschaftliche Suche nach allem, was die Kraft des Ästhetischen vermittelt. Diese Kraft kann verschieben oder transformieren, was wir für gut oder schlecht halten“ sagt Riello in einem Interview 2003 im Buch zur Ausstellung: „legal/illegal - wenn Kunst Gesetze bricht“. Diese moralische Frage ist ein zentraler Bestandteil in Riellos Werk.

Eines seiner frühen und bekanntesten Arbeiten ist das Videospiel „Italiani brava gente“, bei dem man die Rolle eines italienischen Rassisten übernehmen kann und mit dem Gewehr auf Schiffe mit albanischen Flüchtlingen vor der Südküste Italiens schießen kann.

Riello dazu: „Als reale Software war es ein illegales Projekt, andererseits ein reines Kunstprojekt. Das Videospiel wurde damals als reine Galeriekunst präsentiert. Der Kunstbetrieb hatte damit offensichtlich kein Problem. Für Presse und Fernsehen war das aber nicht so klar. So sieht man, welche Position die zeitgenössische Kunst einnimmt. Kunst ist machtlos.“

Gerade wenn die Kunst machtlos ist, kann der Künstler Antonio Riello Gebrauchsgegenstände, Symbole des Alltags und der Kulturgeschichte - wie das Motiv des griechischen Schildes, das aus Illustrationen zur Antike herausgelöst wurde - klonen und zu ikonischen Objekten oder zu bizarren Situationen transformieren. In seiner Fotoserie „Hungry Family“ spielen Humor, Exzentrik und Ironie eine wesentliche Rolle. In Goldpapier verpackte niedliche Schokoladenhasen einer deutschen Traditionsfirma werden ebenso wie Stofftiere, die den vom Aussterben bedrohten Pandabären im Kinderzimmer überleben lassen sollen, aufgespießt, gekocht oder im rustikalen Kamin gegrillt. Die Doppelzüngigkeit des politischen Diskurses, der vorgibt, Ressourcen schonen zu wollen, in Wirklichkeit in einer wirtschaftskonformen Demokratie hemmungsloser Konsum- und Profitgier den Weg bereitet, zeigt sich hier in den Kuschartieren, die wie gekreuzigte Märtyrer der Konsumgesellschaft wirken.

Hier in der Ausstellung werden auch Schaukästen mit Insekten gezeigt, die Antonio Riello 1995 für eine Ausstellung im Mailänder Museum für Naturgeschichte konzipiert hat. Später waren die Arbeiten in Meran zu sehen, daher die deutschen Texte, die den sachlich archivierte Präparate moralische und gänzlich irrationale Eigenschaften zuschreiben, die im Falle des Skorpions unsere Vorurteile und Ängste bestätigen, im Fall der Motte vielleicht weniger.

Da die Exportnation Deutschland auch als Rüstungsexportmeister weltweit auf den vordersten Plätzen ist, möchte ich zum Schluss auf die Serie „20 x 20“, hinweisen, die der Künstler als Hommage an „Grammar of Ornament“ von Owen Jones versteht, die „Macht der Muster“.

In der 1856 veröffentlichten Schrift des englischen Designers und Architekten, werden „allgemeine Prinzipien zur Anordnung von Form und Farbe in der Architektur und den dekorativen Künsten“ aufgeführt. Dieses Werk von Owen Jones beeinflusste ganze Generationen von Künstlern, Kunsthandwerkern und Architekten wie beispielsweise den Designer William Morris und die Arts and Crafts Bewegung in England. Riello übernimmt für seine 30-teilige Serie Gestaltungselemente, die Owen Jones vor allem an den Wandornamenten der Alhambra in Spanien studierte: jeder Digitalprint besitzt einen farbigen Rahmen. Die Binnenfläche wird entweder mit einem zentralen Motiv oder mit mehreren kleinteiligen Strukturen besetzt, die im Rapport aneinander gereiht sind. Hier sind die dekorative Reihen und Anordnungen von Marschflugkörpern und Kriegswaffen auf dem klassischen Format der glasierten Keramikfliese subversiv und erst auf den zweiten Blick zu entschlüsseln: Eine Versinnbildlichung der Macht immer gleicher Denk-, Verhaltens- und Verdrängungsmuster. Das harmlos wirkende Wanddekor erfährt zum einen durch seine Herkunft und traditionelle Verwendung im islamischen Kulturraum - zum anderen durch die Ausstellung im Land des Rüstungsexportweltmeisters eine neue kritische Aufladung und Brisanz. Mit der buntfarbigen

Renée Levi - Antonio Riello, Galerie Gudrun Fuckner Ludwigsburg, 17.2.2012 - 17.3.2012

Wandkeramik findet Antonio Riello eine zeitgemäße Antwort auf den Austausch und Ausbeutung von nicht-europäischen Kulturen und deren Vernichtung durch europäische Waffen.

Wenn man die ausgestellten Arbeiten der beiden Künstler nur oberflächlich betrachtet, mögen sie sehr unterschiedlich erscheinen, vielleicht sogar als heterogen/ konträr empfunden werden. Studiert man jedoch einmal genauer, wie beispielsweise die beiden ihre künstlerischen Mittel einsetzen und welche leichte Ironie in vielen dieser Arbeiten enthalten ist, so könnte man eine Gemeinsamkeit in ihrer Haltung entschlüsseln, die man als „sophisticated“ bezeichnen könnte.

© Kai Bauer 2012