

KIT

DER BOGEN IM AUGEN 5.3.–12.6.2022

mit Luca Calaras, Sophie Esslinger, Mirjam Falkensteiner, Piet Fischer, Luca Florian, Filip Gudović, Johannes Herrmann, Minju Kang, Björn Knapp, Hidetoshi Mitsuzaki, Luc Palmer, Katharina Stadler, Andreas Steinbrecher, Denise Werth, Julian Westermann und Prof. Thomas Scheibitz

Die Ausstellung „Der Bogen im Auge“ zeigt uns – genauso wie es auch ihr anatomisches Gegenstück, nämlich das Auge selbst, tut – Bilder. Genauer gesagt: Gemälde und Objekte einiger Student*innen der Klasse Prof. Thomas Scheibitz. Es sind Werke, deren volle Wirkungskraft oft schwer in Worte zu fassen ist, die das Wort selbst oder die Sprache im Ganzen sogar in Frage stellen. Die Künstler*innen stellen sich Experimenten und Fragen an grundlegende Bestandteile des Bildes – Farbe, Raum und Maßstab, Komposition und Detail, aber auch Instinkt, Zufall und Ironie!¹ Dabei eröffnen sie ein neues Terrain für die Auseinandersetzung mit der Kunstgeschichte, der sie ohne Ehrfurcht aber ernsthaft begegnen wollen.

¹ Thomas Scheibitz, 2021.

Der Bogen, der im Auge enthalten ist, das mag die Pupille oder die Iris sein, – der Bogen der im KIT ganz gewiss ins Auge fällt ist die lange, sich krümmende Wand, an der feinsäuberlich aufgereiht die Positionen der Klasse Scheibitz zu sehen sind. Wie eine Ahnengalerie oder wie die zarten Noten auf dem Notenblatt, die gemeinsam eine Melodie hervorbringen. Sie funktionieren eigenständig und entwickeln darüber hinaus eine gemeinsame Sprache, der durch eine musikalische Installation von Julian Westermann eine weitere Ebene hinzugefügt wird. Diese Überlappung und gegenseitige Verstärkung von Kunst und Musik ist augenfällig: „Musik ist kein Bild, Musik ist Denken über Bilder“, zitierte Thomas Scheibitz Heiner Müller im Vorfeld der Ausstellung. Die Dynamik, die der Musik innewohnt, soll sich in der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem Bild und dem Bild selbst wiederfinden. Die persönlichen Gegenstände, die in zwei Vitrinen ausgestellt sind, wirken wie Artefakte und Quellen der Inspiration für die Künstler*innen und Betrachter*innen gleichermaßen.

Luca Calaras (*1998) bezeichnet die Malerei als „Vermittler eines versteckten Raumes des Denkens“ oder alternativ als „Vermittler innerer Gedankenprozesse“, die im Bild die Innenwelt mit Alltagssituationen und Musikausschnitten kombinieren.² Der Titel von *Self* lässt darauf schließen, dass es sich hierbei um ein Selbst-

² Luca Calaras, 2022.

portrait handelt. Die Augen- und Mundpartie ist wie ausradiert. Obwohl die Verzerrung oder Entfernung von Augen und Mund als wichtigen Markern der Mimik etwa im Horrorfilm ein verbreitetes Stilmittel ist, wirkt die Büste nicht unbedingt bedrohlich. Ähnliche Formen und Farben finden sich in der zweiteiligen Arbeit *MOONTRASH* wieder, die entfernt die Ästhetik von Computerspielen der frühen 2000er aufgreift: Runde Formen, Koboldkrallen und Minecraft-ähnliche Bildbausteine schweben wie zersprengt auf der Leinwand. Hier zeigt sich, dass persönliche Interessen des Künstlers wie Comics und Post-Punk-Musik in seine Arbeiten hineinfließen und Innen- und Außenwelt zu einer Bildwelt verschränken.

Sophie Esslingers (*1996) Gemälde zeichnen sich aus durch eine dynamische Pinselführung, kraftvolle Farben, Formen und Wesen, die in schwungvoller Bewegung sind. Dass Esslinger sich ebenfalls mit Druckgrafik beschäftigt, überrascht nicht, wenn man ihre klaren Konturen und kontrastreiche Farbgebung betrachtet. In der Malerei allerdings geht sie wie in der Arbeit *gute nacht (fahr zur hölle)* gerne ins Großformatige, ins Gestische, das in Ölfarbe und Terpentin gefasst auf der Leinwand die wirklichen Dinge verändert und deformiert darstellt. Ihr Interesse gilt dem „sprachlichen und visuellen Zeichen als auch dessen Verfremdung und Überschreibung“.³ Dabei ermutigen ihre Bilder, die persönliche Wahrnehmung schweifen zu lassen und den Zustand der abgebildeten Welt in Frage zu stellen: Ist das Blume oder Flamme, Tanz oder Kampf, Utopie oder Dystopie, was sich da auf der Leinwand abspielt?

³ Sophie Esslinger, 2022.

Mirjam Falkensteiner (*1994) geht in ihren Arbeiten den visuellen Verknüpfungen zwischen Farbflächen, Farbspuren und zeichnerischen Linien nach. Diese spiegeln flüchtige Eindrücke und Erfahrungen wieder und sollen auf Falkensteiners Leinwänden einen „Augenblick der Bewegung“ erhalten. Persönliche Wahrnehmungen werden durch ein künstlerisches Weiterdenken zum Bild. *Sportstück* und *Horizont (nach Man Ray)* sind beide auf ihre Weise eine Auseinandersetzung mit dem Tafelbild, das die Künstlerin als Abbild, Objekt und Idee behandelt. Insbesondere die zweite Arbeit, die großformatig auf dem Boden im Eingangsbereich platziert ist, wirkt trotz ihrer Zweidimensionalität wie eine Installation oder ein Objekt, das optisch zwischen analogem Spielfeld und digitalem, mathematisch anmutenden Raster hin- und herspringt.

Piet Fischer (*1997) leitet seine Motive aus Gegenständen und Oberflächen ab, denen er im Alltag begegnet. Die Malerei ist eine Möglichkeit für ihn, ihre Eigenschaften aufzulösen und weltanschauliche Bedeutungen hinter sich zu lassen. Auf diese Weise zieht sich etwa das Auto durch seine Werke: Ein Alltagsgegenstand, der jeden Tag überall sichtbar ist und in der Gesellschaft eine vielschichtige Rolle einnimmt. Es ist als Statussymbol oder Symbol für Freiheit für die einen nicht wegzudenken, andere sehen es als das Wahrzeichen für Umweltbelastung schlechthin. Fischer möchte dem Objekt selbst Aufmerksamkeit schenken – seinen spiegelnden Flächen, den Lichtern und seiner Gesichtssymmetrie – und es frei machen für einen neuen ästhetischen und gedanklichen Bewegungsraum. In *Auto in Landschaft* rücken die malerischen Aspekte in den Vordergrund ebenso wie in *Souvenir Inconscient*, das den Hund vor der Hauswand zu einem reinen Träger macht für das Spiel von Formen, Farben und Schatten, nicht zuletzt von einem Baum, der beiden Motiven als Begleiter zur Seite steht.

Luca Florian (*1998) sagt selbst über seine Gemälde: „Viele meiner Arbeiten, darunter auch die in der Ausstellung, zeigen ein zentrales Element, aber das Thema dieser Bilder ist der Bruch zwischen dem Element und seiner natürlichen Umgebung, ersetzt durch eine unheimliche, skeptische Alternative.“⁴ Tatsächlich

⁴ Luca Florian, 2022.

geht von den Bildern eine geisterhafte Stimmung aus – wie ein Schleier breitet sie sich über die Gesichtszüge und Körper seiner Figuren. Diese findet Florian manchmal in bekannten Werken der Kunstgeschichte, wie etwa das vom Blitz erschreckte Pferd des Impressionisten Eugène Delacroix. In *Horse Frightened by Lightning (nach Delacroix)* nimmt das Pferd die Farbe des unwetterverhangenen Himmels im Original an und tänzelt mit aufgerissenen Augen vor sonnenblumengelben Hintergrund. In der Neuinterpretation durch Florian erhalten die Motive eine formell klare Bildsprache, die sie aus ihrem gewohnten Kontext enthebt und in die Malerei des 21. Jahrhunderts hineinträgt. Im Selbstportrait *23Red* entgegnet der Künstler dem betrachtenden Blick eine Pose, die zugleich herausfordernd und offenbarend wirken mag. Die weiche Pinselführung verleiht insbesondere seinem im Halbschatten liegenden Gesicht einen geheimnisumwobenen Anschein.

Die Werke von **Filip Gudović** (*1992) stechen zunächst durch ihren schieren Farbenreichtum ins Auge – Lichtstrahlen wandern etwa in *CHAOS NOVA SUNSET* über den Bildgrund wie Discolights und entfachen die Stimmung einer schillernden Partynacht. Die CDs, die vom Künstler als geometrisches Element in die Komposition eingearbeitet werden, sind ein greifbarer Hinweis auf die Thematik des Bildes: Gudović betrachtet die CD als flachen aber potenziell zeitlosen Datenträger, auf den Ereignisse eingebrannt werden können. So wird die CD zu einem Träger von Bedeutung und ist andererseits ein ästhetisches Objekt, auf dem sich „ein Spektrum gebrochenen Lichts“ abbildet, „wie Sonnenlicht, das auf der Hemisphäre untergeht“⁵. *Squelch* wiederum bezeichnet eine sogenannte Rauschsperrung, die in Fernsehen und Radio benutzt wird, um Störgeräusche während Sendepausen auszublenden. Es ist die Übertragung von Strahlung in Form von Licht oder Geräuschwellen, die ein wesentlicher Baustein von Gudovićs Arbeiten ist. Es geht ihm nicht zuletzt um eine Formgebung und um eine Simulation, die eine tiefe visuelle Komplexität erreichen soll.

⁵ Filip Gudović, 2022.

Johannes Herrmann (*1982) beschäftigt sich mit den Grundlagen der Malerei wie etwa Fläche und Linie, die zwar im Voraus geplant sind, dann aber so beiläufig zusammenfinden, dass sie nicht stimmig sind und wirken, als wären sie „verrutscht“. Diese Unstimmigkeiten sind von Herrmann absichtlich in das Bild eingebaut: „Von der ungegenständlichen Malerei kommend, wollte ich mir ein Bein stellen. Um Immer dabei Gegensätze anzugleichen, male ich flächige Räumlichkeit [...] geplant ignorant und altbacken bunt“, beschreibt er selbst seinen Arbeitsprozess.⁶ Er führt uns mit seinen Bildern gewissermaßen in die Irre und wieder zurück, denn die Gegenstände und ihr Urzustand bleiben stets erkenntlich. In Gemälden wie *Karmin* fügt er noch eine sprachliche Ebene hinzu: Obwohl aus dem Bildmittelpunkt eine minimal dargestellte Flamme der Betrachterin entgegenlodert, ist nicht der perspektivisch dargestellte Kamin namensgebend, sondern die karminrote Farbe, die die Backsteine auf ihrer Schattenseite annehmen.

⁶ Johannes Herrmann, 2021.

Auch **Minju Kang** (*1993) baut Irritationsmomente in ihre Bilder ein, allerdings eher auf der inhaltlichen als auf der formalen Ebene. Wie fotografisch halten sie, den gewohnten Parametern einer realistischen Malerei folgend, Alltagsmomente fest, in die erst während des Malens unbewusste Emotionen und zwischenmenschliche Erinnerungen einfließen. Die Gemälde bergen etwas Undurchdringliches, das an Träume erinnert, und eine Melancholie, die wie die neblig grauen Flächen in *Rainbow* und *Butt* in den Bildgrund und in die Betrachterin eindringen kann. In letzterem schaut eine Gruppe Menschen wie auf einem Familien- oder Urlaubsfoto ausdruckslos in die Kamera – ihre Kleidung ist teils bonbon-bunt, teils tiefschwarz und lässt daher die schattenhafte Leere im Hintergrund noch mehr

hervorstechen. Dass eine der Personen ihre Hose heruntergelassen hat, überrascht in diesem Kontext gar nicht mehr, im Gegenteil, Minju Kang schafft eine Vertrautheit mit dem Kuriosen. Was bleibt, ist etwas Rätselhaftes, das sich nie ganz entschlüsseln lässt.

Die Ölgemälde von **Björn Knapp** (*1988) geben ebenfalls Rätsel auf: Lassen sich in einem Moment landschaftliche Elemente wie Berge, Felsbögen oder Wolkenzüge erkennen, sind es im nächsten die Auswölbungen einer Brust oder einer Wange, der Umriss einer Nase oder eine geballte Faust, die sich von der Leinwand abheben. Die farbintensiven Motive, die Gegenständliches und Abstraktes miteinander verbinden, entstehen aus der Fotografie heraus, denn Knapp nimmt spontan entstandene Fotografien als Ausgangspunkt seines Schöpfungsprozesses: Diese Fotos werden in schwarz und weiß übereinander geschichtet und collagiert. Nach der Übertragung auf die Leinwand erhalten sie erst ihre finale Form und Farbe. Die flächigen Farbfelder mit nur wenig schattierten Details schaffen kaum Dreidimensionalität und wirken dennoch überraschend plastisch. Knapp entscheidet sich dagegen, als Betrachtender ein Modell darzustellen, und umgeht dadurch eine damit einhergehende Wertung. Vielmehr arbeitet er in einem möglichst neutralen Prozess, um (Bild-) Hierarchien und die Individualität der Betrachter*innen aufzulösen und ins Gegenteil zu verkehren.

Hidetoshi Mitsuzaki (*1989) knüpft in seinen Gemälden an Symbole, Infografiken, Piktogramme und Hinweisschilder an, die als kommunikative Mittel aus der Werbebranche und aus dem wissenschaftlich-technischen Bereich bekannt sind. Es sind konkrete Zeichen und Strukturen, die auf etwas hinweisen – nur auf was, das bleibt bei Mitsuzaki oft unbestimmt. Zwischen Abstraktion und Figuration entfaltet sich seine Bildwelt, die sich geradlinig vom Ursprung ihrer Motive ablösen will, sie neu zusammenfügt und somit neue Beziehungen, Hinweise und Fragen aufwirft. Ihr Zusammenspiel erreicht unter Mitsuzakis Bearbeitung eine unerwartete Vielschichtigkeit, die zugleich einer klaren Ordnung zu folgen scheint. Indem er sich immer wieder auf Mittel des (Ein-)Ordners und Erfassens bezieht, würdigt Mitsuzaki die Empirik auf doppeldeutige Art: Denn was ist eine Messkurve wert, wenn wir nicht wissen, was sie misst?

Luc Palmer (*1995) arbeitet zeichnerisch, malerisch und skulptural und verwandelt dabei meist der Natur entnommenen Formen zu eigenständigen Bildern, die gelegentlich noch Anklänge an ihren Ursprung aufblitzen lassen. Hierbei beschäftigen ihn Fragen nach der Abbildung und deren formale Genauigkeit sowie inhaltliche Mehrdeutigkeiten. *Dioxfuran* und *iniuria via 4* haben auf beiden Ebenen Gemeinsamkeiten: Formal springt unmittelbar die Linie als Motiv und blickleitendes Element ins Auge. Sie kann sowohl als tierische Spur – etwa einer Schnecke oder eines Insekts – wirken, als auch wie eine digitale oder technische Störung. Die Titel der beiden Arbeiten eröffnen eine weitere Facette: Bezeichnet „iniuria“ eine rechtswidrige Tat, so ist *Dioxfuran* zusammengesetzt aus den Wörtern „Dioxin“ und „Dibenzofuran“ – beides chemische Stoffe, die bei der Verbrennung von Sondermüll oder bei Waldbränden entstehen und sich im Körper von Tieren und Menschen ablagern. Diese Spuren im Körper ziehen sich dann in ausdrucksstarken Farben auch durch Palmers Bilder und vereinen dabei Humor und Melancholie.

Katharina Stadler (*1995) interessiert sich für Themen wie Hierarchie und Alltag, Poesie und Prosa, Ästhetik und Realität, die in einer abstrahierten Bildsprache erkundet werden. Einige wenige figürliche Elemente vermischen sich mit abstrakten Formen und hochpigmentierten Farben zu Flächen, von denen oft eine

emotionale Ruhe ausgeht. Die sanften Verläufe können klar wirken wie das Wasser, das Stadlers Farben als Basis dient, während geschwungene Linien und intensive Farbräume ihre Kompositionen bestimmen und vielleicht die Verdichtung von Gefühlen und Gedanken sichtbar machen. Die Arbeiten auf Baumwolle, die sie in der Ausstellung zeigt, demonstrieren diese Bandbreite von Stadlers Bildern: Wo in *Memory* energetische, aufgebracht wirkende Linien auf ein Wirrwarr aus Gedanken anspielen, erinnern die kräftig bunten Farbräume in *Rituals* etwa an ein Buntglasfenster, das in seiner Symbolik für Orte der Stille und Besinnung stehen kann.

Andreas Steinbrecher (*1984) bewegt sich zwischen figürlicher und ungegenständlicher Malerei, die er mithilfe von Arbeitsmappen, Skizzenbüchern und Bildarchiven vorbereitet. Während einige der Arbeiten genau geplant und komponiert entstehen, werden andere Werke intuitiv und unvorhergesehen über längere Zeiträume gestaltet. Motive aus der Kunstgeschichte, aus Naturkundebüchern des 19. Jahrhunderts oder Musik dienen als Inspiration. *All Ihr Kreaturen* knüpft in seiner elliptischen Form etwa an gängige Formen der Portraitmalerei an und zeigt neben schematisch dargestellten Tierköpfen einen Engel, der inmitten von geifernden Wolfsmäulern eine besonnene Gelassenheit ausstrahlt. Indem Steinbrecher seine Vorskizze mit einem leuchtenden Weiß übermalt und seine Figuren flächig und mit klaren Linien darstellt, soll die Bildfläche eine digitale Haptik entwickeln. Ähnlich ist es bei *Double Vision*, in dem erneut die Ellipsenform als Augenpaar, zumindest aber als strukturgebendes Bildelement auftaucht: Hier bewegen sich die mal verschwommenen, mal klar abgegrenzten Pinselstriche zwischen Zeichnung und Malerei und laufen teils sogar ins Leere, wenn sie von kreisrunden Löchern in der Leinwand unterbrochen werden.

Denise Werth (*1988) widmet ihre Aufmerksamkeit den Zeichen und Symbolen visueller Sprache und den Beziehungen zwischen Form, Abbildung und Objekt. Sie schafft von Zeichnung und Malerei ausgehende Plastiken aus Lack, Gips, Kunststoff und MDF, die gewissermaßen wie Kippbilder wirken: Der Prozess beginnt bei einem Bild oder einer Form, die zunehmend abstrahiert und reduziert wird, bis sie präzise und offen genug ist, um neue Ideen zu schaffen und ganz anderen Objekten zu ähneln. Entschlüsseln lassen sich ihre Arbeiten nur aus der Nähe und in Bezugnahme auf den persönlichen und gesellschaftlichen Bilderspeicher – vor allem jenseits der Erwartung, auf die einzige Wahrheit zu stoßen. So deuten die Titel der Arbeiten wie etwa *Spade* (dt.: das Pik) zwar jeweils den Bildinhalt an, sie könnten aber auch ganz anders, vielleicht als Pfeilspitze, Duftbaum oder als Parfümflasche betrachtet werden. *Wearable* wiederum wirkt mit der lichtscluckenden Optik eines schwarzen Eddings zunächst wie ein direkter Verweis auf die Zeichnung selbst, lässt sich aber, wie der Titel schon andeutet, auch herumtragen wie ein Koffer oder eine überdimensionierte Zeichenmappe.

Julian Westermann (*1991) schafft Objekte und dazugehörige Welten, die autonom und gemeinschaftlich bestehen können. Dabei nehmen sie zuweilen die Form eines Bühnenbildes an, das Westermann musikalisch oder performativ bespielen kann – „zwischen meiner selbsterzeugten Wildnis aus zeichenhafter Kreation wachsen musikalische Werke, die sich als Pop Songs meinen fragil und spontan gesetzten Objekten abstoßend und gleichzeitig merkwürdig harmonisch gegenüberstellen.“⁷ Materialien wie Gänsefedern, Textilien und Edelstahl entwickeln eine naturalistisch-dystopische Kulisse, der ein magischer Realismus und die Spuren von (Natur-)Geistern, urbanen Gespenstern und Ritualen anhaften. Für KIT hat er eine installative Audioarbeit entwickelt, deren Titel *no safe bullet catch* sich der deutschen Jagdsprache bedient.⁸ Durch die Übersetzung ins

⁷ Julian Westermann, 2021.

⁸ „Kein sicherer Kugelfang“ bedeutet, dass eine Kugel beispielsweise vom Boden oder Bäumen in der Umgebung abprallen und somit andere gefährden kann.

Englische soll der Titel von seiner ursprünglichen Bedeutung entfernen, ohne sie ganz hinter sich zu lassen.

Thomas Scheibitz (*1968) kreist in seiner Malerei, seinen Skulpturen und Zeichnungen um das Wechselverhältnis zwischen Gegenständlichem und Abstraktem, zwischen Wohlbekanntem und Erfundenem. „Wenn man Dinge von mir sieht, müsste es [...] im Idealfall so sein, dass man in dem Moment, in dem man es das erste Mal sieht, den Eindruck hat, man hat so etwas noch nie gesehen, und in derselben Sekunde sich ja doch an etwas erinnert [fühlt],“ wünscht er sich selbst von seinen Arbeiten.⁹ Das gelingt, in dem er aus der zeitgenössischen Bildwelt ein eigenes Formenarchiv destilliert, das Zeitungs- und Werbungsausschnitte, Spielkarten, Piktogramme, Motive aus Comics, Theater und Film umfasst. Daraus entwickelt er ein eigenes Zeichensystem, das an unseren individuellen Bildspeicher anknüpft und dennoch immer wieder überrascht. Im selben Moment, in dem man etwas klar zu erkennen glaubt, kann es schon wieder verloren gehen. So auch in *Auge* das er eigens für die Ausstellung schuf: Ein rot unterlaufenes Auge ist zu erkennen, welches sich hinter einem weißen Fleck und umgeben von abstrakten Formen wieder in etwas Ungreifbares auflösen kann.

⁹ Thomas Scheibitz:
Die Kunst von Thomas Scheibitz -
Abstrakte Verführung.
In: ZDF aspekte, 02.02.2018.

Website der Klasse Scheibitz: <http://klassescheibitz.de/>