

*Einführungsrede zur Ausstellung von Andreas Lau, Römer+Römer, Nicholas Fudge im Kunstverein Speyer am 1.12.2019
Titel der Ausstellung: „Digital Divide“ - Malerei im Zeitalter Neuer Medien“*

Von Claudia Ariane Stamatelatos (M.A.)

DIGITAL DIVIDE - vielleicht haben Sie sich auch gefragt, was mit diesem Ausdruck gemeint sein könnte?

„Digital Divide“ oder auch „Digital Gap“ bezeichnet eigentlich die Spaltung der Gesellschaft in den Teil, der Zugang zu digitaler Kommunikation und Information hat, und jenen, der davon ausgeschlossen ist.

Als der Ausdruck in den 90er Jahren geprägt wurde, war noch nicht abzusehen, welchen gewaltigen Einfluss die digitalen Medien und das Internet auf unseren gesamten Alltag noch nehmen würden.

Unsere heutige Rundum-Versorgung mit digitalen Daten per Smartphone lässt die Zeit, in der man mit Stadtplänen, Faxgeräten oder Farbfilmen hantierte vollkommen überholt, fast absurd weit zurückliegend erscheinen.

Dank günstiger digitaler Technik kann heute auch jeder überall über Bilder verfügen, Bilder herstellen, sie bearbeiten und sofort verbreiten.

Welche Rolle kommt in dieser Situation dem langwierig und aufwendig in Handarbeit hergestellten, gemalten Bild zu? Ist es nicht ein Anachronismus überhaupt noch - und vor allen Dingen gegenständlich - zu malen?

Die Kunsthistorikerin Claire Bishop wundert sich in einem 2012 erschienenen Artikel in der Zeitschrift „Artforum“ (Titel: Digital Divide -Contemporary Art and New Media) darüber, wie selten sich zeitgenössische Künstler in ihrem Werk mit dem Einfluss der Digitalisierung auseinandersetzen würden.

Zwar nutzen heute fast alle die Verbreitungs- und Vervielfältigungsmöglichkeiten des Internets. - Und viele Maler verwenden außerdem digitale und digital bearbeitete Fotos als Grundlage für ihre Bilder.-

Aber nur wenige Künstler reflektieren in ihrem Werk den Einfluss digitaler Medien auf unsere Wahrnehmung, auf unser Denken, auf unsere Gewohnheiten.

Mit den uralten Mitteln der Malerei - also mit Eitempera- oder Ölfarben auf Leinwand die Eigenheiten der schnelllebigen digitalen Ära zu untersuchen: Der Kontrast könnte wohl kaum größer, kaum spannender sein.

In eben diesem Spannungsfeld bewegen sich die verschiedenen künstlerischen Positionen der hier ausgestellten Werke.

Während das Berliner Künstlerduo **Römer+Römer** und der Karlsruher Maler **Andreas Lau** mit Systemen selbst erzeugter, malerischer „Bildstörungen“ arbeiten, verfolgt der britische Künstler **Nicholas Fudge** mit seiner hybriden Strategie (Gemälde und Drucke) einen stärker konzeptionellen Ansatz.

Sowohl Römer+Römer als auch Lau gehen von gegenständlichen Darstellungen aus, die sie in einem aufwendigen Verfahren transformieren. Beide beziehen sich dabei offenbar auf technische Methoden der Bildgenerierung. Sie paraphrasieren Druckraster, Fernsehbilder oder das Pixelrauschen digitaler Fotografie.

Während der fernsehende und digitalfotografierende Konsument heute mit immer gestocheneren und hochaufgelösteren Bildern umworben wird, verwenden Römer+Römer und Andreas Lau viel Zeit und Mühe darauf, ihre Bildmotive in abstrakte Zeichen und Kürzel zu zerlegen. (divide)

Das Prinzip der scheinbar ungenügenden Auflösung führt zu visueller Irritation beim Betrachter. Eine Irritation die ein Nachdenken in zwei Richtungen provoziert: Wie nehme ich eigentlich wahr? Und welche Bedeutung hat das, was ich zu erkennen meine?

Bei vielen Gemälden von **Andreas Lau** wird das Motiv doppelt codiert: Zunächst muss der Betrachter das Raster aus Stäbchen, Punkten oder Linien durchdringen, um sich dann die Frage zu stellen, welche rätselhafte Situation hier dargestellt ist.

Bei der Auswahl seiner Motive greift Lau oftmals auf Porträts berühmter Persönlichkeiten, auf historische Aufnahmen und Zeitungsfotos zurück. Er nutzt bekannte oder weniger bekannte mediale Bilder, denen er durch die Chiffrierung ihrer Oberfläche eine neue Qualität verleiht.

Dabei entwickelt er für jedes Motiv ein neues Zeichensystem, ein jeweils eigenes Raster:

„*Das Bild sagt mir, wie es zu sein hat.*“ - so Andreas Lau. Für das Porträt des Hundes „Laika“ entwickelte er beispielsweise ein an Stickerei erinnerndes Raster. Ein Porträt Che Guevaras entstand aus einer netzartigen Struktur.

Weitaus häufiger aber verwendet Lau ein flimmerndes Raster aus Punkten oder Streifen, die er verschiedenfarbig rhythmisiert und in einer Art tänzerischen Anordnung über das Objekt laufen lässt. So dass sich aus einem gewissen Abstand zum Bild eine dreidimensionale Form aus der Bildfläche heraus zu wölben scheint.

Tritt man näher, verliert sich dieser Effekt. Auch das Motiv verschwindet, löst sich in ein flirrendes Muster auf.

Und im Nähertreten versucht man das System des Bildes zu ergründen; zu verstehen, wie der Künstler es geschafft hat, ohne technische Hilfsmittel, und mit deutlich erkennbaren Spuren der Handarbeit, mit all ihren Unregelmäßigkeiten und Abweichungen dennoch ein Ganzes entstehen zu lassen, das mit zunehmendem Ab-

stand immer mehr einer technischen, ja einer Abbildung von maschineller Perfektion zu gleichen scheint.

Befragt nach der Entstehung eines solchen Werkes erläutert der Maler, dass er das Motiv zunächst als dünne Untermalung auf die Leinwand aufträgt, es sodann verwischt, so dass nur noch eine vage Andeutung davon zu sehen ist. Auf diese Untermalung setzt er mit pastoser Ei-Tempera-Farbe in meist abgetönten, hellen Farben die jeweiligen Zeichen.

Je nach Farbkontrast und Struktur des Rasters entsteht so eine heitere, melancholische oder aber bedrohliche Stimmung:

In dem großformatigen Gemälde „Mann mit Messer“ verwendet Lau einen Rapport aus gepunkteten Zickzacklinien, die sich wie eine Fernseh-Bildstörung über die schemenhafte Abbildung eines Mannes ziehen, der ein langes Fleischermesser in der Hand hält.

Wir erkennen nicht, was hier eigentlich geschieht, doch die bedrohliche Aura des gesichtslosen und scheinbar gewaltbereiten Mannes wird durch das nervöse Pulsieren des Rasters aus hellen und dunklen Punkten noch gesteigert.

Das vom Künstler hier verwendete Zick-Zack-Muster ähnelt dem unangenehmen Eindruck, den man hat, wenn im Fernsehen jemand ein kleingemustertes Kleidungsstück trägt.

Schon die Künstler der Op-Art in den 60er Jahren arbeiteten mit solchen optischen Phänomenen:

Mit Simultankontrasten, Moiré- und Flimmereffekten sollte die Bildfläche in Bewegung geraten.

Andreas Lau arbeitet seit über 25 Jahren mit kinetischen Täuschungen dieser Art in seiner Kunst.

Zunächst interessierten ihn Wasseroberflächen, und wie ihre Bewegung auf eine statische Bildfläche zu übertragen sei. - Anders aber als die Künstler der Op-Art setzt er diese optischen Tricks nicht als Selbstzweck ein.

Vielmehr inszeniert er in seinen Bildern ein Wechselspiel mit Bedeutung, ihrer Verschleierung und Entschlüsselung, das den Betrachter nicht nur geistig sondern auch körperlich in Bewegung geraten lässt.

Der Kontrast zwischen der Flüchtigkeit und inflationären Verfügbarkeit des medialen Bildes und seiner über die Maßen kleinteiligen und fast schon meditativen Umsetzung in ein handgemachtes Unikat kann auch als eine Art Widerstand gegen das „Obsolet-Werden der Hand“ und gegen den „Verlust der Aura“ des Bildes, gewertet werden, den der Philosoph Walter Benjamin schon in den 1930er Jahren konstatierte.

Römer+Römer

Anders als Andreas Lau, der für seine Arbeiten meist auf bereits vorhandenes Fotomaterial zurückgreift, zieht das Berliner Künstlerpaar **Nina und Torsten Römer** vor jedem neuen Projekt mit dem Fotoapparat los - auf Motivsuche.

Nach Südamerika und Russland, nach Nah- und Fernost und schließlich in die USA haben ihre Studienreisen sie in den letzten Jahren geführt.

Nachdem sie sich an der Düsseldorfer Akademie kennengelernt hatten (beide waren Meisterschüler von A.R. Penck) und bald darauf ein Paar wurden, begannen Torsten und Nina Römer gemeinsam an künstlerischen Projekten zu arbeiten, Nach einer Phase mit performativen Kunstaktionen begannen sie eine Technik zu entwickeln, die es ihnen ermöglichte, gleichzeitig an einem Bild zu malen.

In einer Art zeitgenössischem Pointillismus fertigen sie kleinere bis meterlange Ölgemälde an.

Thematisch bevorzugen Römer+Römer ungestellte Szenen, auf denen (meist viele) Menschen zu sehen sind, die miteinander feiern, demonstrieren oder in einem alltäglichen städtischen Kontext interagieren.

Das Motiv wird dabei zunächst großflächig angelegt und dann in kleinere unregelmäßige Flächen und Farbflecken zerlegt. Aus größerer Distanz erscheint das Bild an Schärfe zu gewinnen. Aus der Nähe verlieren die Formen an Festigkeit: Konturen und Volumen erweisen sich als Illusion. Stattdessen sieht man nun eine abstrakte Fläche farbiger Tupfen.

Hier in Speyer zeigen Römer+Römer jüngere Arbeiten, die nach Fotos von Festivals entstanden sind.

Das „Burning Man“ Festival in der Black Rock Wüste in Nevada zieht alljährlich ungefähr 70.000 Menschen in die heiße staubige Ebene eines ausgetrockneten Salzsees.

Auf einem riesigen, ringförmigen Lagerplatz campieren die Menschen eine Woche lang mit Zelten und Wohnmobilen. Alles, was zum Leben benötigt wird, muss mitgebracht werden. Tagsüber ist es oft heiß. Kommt Wind auf, verschwindet alles in einer Staubwolke.

Am Ende der Woche wird eine riesige Holzfigur verbrannt: *Burning Man*.

In den Nächten davor wird auf dem zentralen Platz des Camps ekstatisch gefeiert. Römer+Römer haben das Festival 2017 besucht, und zeigen einige Gemälde aus der Serie „Electric Sky“, die das nächtliche Licht-Spektakel dort eindrucksvoll wiedergeben:

In „Sacred Dance ‘White Party‘“, einem 2,40 Meter breiten Gemälde von 2019, sehen wir nächtliches Treiben rings um eine von Feuerschalen beleuchtete Bühne.

In der ziemlich gleichmäßig gerasterten Bildfläche beobachtet man von links nach rechts einen Farbverlauf von warmen, lichten Ockertönen zu kälteren blau-violetten Schattierungen, die den nächtlichen Wüstenhimmel wiedergeben. Zahlreiche kleinere Lichter, deren Quelle man nicht genau ausmachen kann, sorgen für grell-blaue oder glühend-rote Akzente. Das auffälligste, alles überstrahlende Licht aber geht links im Bild von einer in den Himmel lodernnden Flamme aus.

Die größte monochrome Farbfläche des Bildes erscheint in einem warmen Weiß: Ein amorpher Fleck, den eine mehrstufige, weite Aura aus Gelb-Orange-Brauntönen umgibt: Als flächig geschichtete Farbverwehungen, die zwar an den Rändern ineinander pixeln, ansonsten jedoch jeweils von einem einzigen Farbton bestimmt sind.

Es entsteht der überzeugende Eindruck eines Feuerscheins, indem die Malerei die optischen Eigenheiten der digitalen Bildwiedergabe imitiert.

Doch durch die grobe Auflösung des Bildes bleibt dem Betrachter ein endgültiges Erkennen der Dinge verwehrt. Obwohl einen das Bild mit seinen panoramatischen Ausmaßen einzuladen scheint, die Szene zu betreten, verwehrt die Grobkörnigkeit des Motivs ein Eindringen in die Tiefe des Raumes. - Und je näher wir treten, desto desillusionierter werden wir.

Das gesamte Bild wird als etwas Zusammengesetztes, Gemachtes wahrnehmbar, und man ist verwundert, wie scheinbar zufällig die Farbtupfen gesetzt wurden.

Der Kunstkritiker und Journalist Félix Féneon schrieb über die Arbeitsweise der französischen Pointillisten im 19. Jahrhundert:

„Welchen Teil man auch näher betrachtet, kommt eine gleichförmige, beharrliche Flick- und Webarbeit zum Vorschein: Hier richtet die eigene Klaue nichts an, ist Schwindelei unmöglich, ist kein Platz für einen Bravourakt; ist die Hand auch taub, der Blick ist flink, scharfsichtig, kundig.“

Zwar sind Römer+Römer zweifellos keine traditionellen Pointillisten, doch auch sie arbeiten in einem ähnlich Fleiß und Geduld erfordernden Malstil. Ein spontaner, individueller Duktus wird zugunsten eines gleichmäßigen Gesamtbildes unterdrückt. Auch sie verfügen über den konzeptionellen Weitblick, der aus Tausenden unscheinbarer Punkte ein spektakuläres Gesamtbild werden lässt. - Zudem: Ein geradezu idealer Stil, wenn man zu zweit an einem Bild arbeitet, das trotzdem wie aus einem Guss erscheinen soll.-

Nicholas Fudge

Vor ungefähr 26 Jahren habe ich mir den ersten PC gekauft, um meine Magisterarbeit darauf zu schreiben. Es war ein Laptop von Apple, ein graues, schweres Gerät mit Schwarz-Weiß-Bildschirm.

Aus etwa derselben Zeit stammen die Computer, die der britische Künstler **Nicholas Fudge** für seine digital inspirierten Arbeiten nutzt.

Mithilfe dieser fast schon archäologischen Soft- und Hardware erstellt Fudge Werke, in denen er über die Rolle der Kunst und des Künstlers sowohl in der Vergangenheit als auch im digitalen Zeitalter reflektiert.

Dabei interessiert ihn besonders das Prinzip der Verzögerung (Delay).

Wobei „Interesse“ eigentlich ein zu schwacher Ausdruck ist für die Radikalität, mit der Fudge dieses Prinzip praktiziert hat:

In der Nacht vor seiner Abschlussprüfung am Goldsmiths College, Ende der 80er Jahre in London zerstörte der angehende Künstler all seine Werke und verschwand nach Amerika.

In den folgenden 25 Jahren bereiste er das Land, machte einen Masterabschluss an der Tyler School of Art in Philadelphia, produzierte digitale Kunst (mithilfe eines damals ganz neuartigen Graphik-Tablets)- und hielt sich im Übrigen vom Kunstmarktgeschehen fern.

2016 taucht Nicholas Fudge wieder auf. Lässt sich zunächst in Südengland nieder und entschließt sich, seine Arbeiten von nun an der Öffentlichkeit zu zeigen.

Unter den in Speyer ausgestellten Arbeiten sind sowohl Ölbilder, als auch Ink-Jet-Drucke von computergenerierten Grafiken. Ein Werk kombiniert beide Techniken miteinander.

Die thematische Bandbreite reicht von Picasso-Motiven, kubistisch anmutenden Computergrafiken bis zu Landschaftsdarstellungen, die die Klischees des amerikanischen Westens aufgreifen: Weite Horizonte, breite Autos, leere Straßen.

Titel und Jahreszahlen sind wichtige Bestandteile der Kunstwerke und verweisen oft auf den Entstehungsprozess der Bilder:

Der Titel: „*Escape, Undo, Redo, 2013-2019*“ beispielsweise, beschreibt anscheinend die Mitwirkung eines Softwareprogramms bei der Entstehung des (handgemalten) Bildes. Er verdeutlicht aber auch die generelle Variabilität, die Flüchtigkeit eines jeden Kunstwerks.

Denn mit nur einem weiteren Anklicken der „Undo-“ (Rückgängig-) oder „Redo“ (Wiederhol-)Funktion wäre die Identität des Bildes eine gänzlich andere und ließe sich beliebig oft verändern.

Und auch die Angabe des ungewöhnlich langen Entstehungszeitraums von sechs Jahren ist ein Hinweis darauf, dass der Künstler dem Prozesshaften gegenüber dem statischen Endprodukt den Vorrang gibt.

Das „Original“ als solches stellt Fudge damit in Frage.

Und auch die klassische Funktion des Kunstwerks, die Vergänglichkeit zu besiegen und als einmaliges und unwiederholbares Kultobjekt zu fungieren, wird zweifelhaft.

Der Computer scheint das ideale Instrument zu sein, um die Urheberschaft eines Werks zu verschleiern und es seiner körperlichen Existenz weitgehend zu berauben. So werden Bilder zu digital verwahrten „Ideen“, die mal in der einen, mal in einer anderen Form auftauchen und sich materialisieren können. Sie werden zu „*Transparent paintings*“, wie es Fudge einmal ausdrückte.

Trotz dieser Einstellung behält sich der Künstler vor, mit Farben und Pinsel an der Leinwand zu arbeiten und analoge Unikate herzustellen. - Häufig zeigen diese Motive, die so aussehen, als habe man ein bereits bestehendes, bekanntes Gemälde (das wir meist selbst nur als Reproduktion kennen) mithilfe eines Computerprogramms manipuliert und dann wieder abgemalt.

Diese dreifache Transformation passt ganz gut zu dem von der Kulturwissenschaftlerin An Paenhuysen definierten Begriff „*Post-Internet*“:

Sie schreibt: „...*the tools of the web (are used) to create an object that in the end exists in the real world.*“

- Also: Mit den Mitteln des Internet, bzw. den digitalen, wird ein Objekt oder ein Kunstwerk geschaffen, das dann in der realen Welt, und nicht mehr nur virtuell existiert.-

Man könnte diesen Prozess selbst spielerisch noch weitertreiben: Indem man die hier ausgestellten Bilder fotografiert, und sich zu Hause beim Betrachten der Fotos nicht mehr sicher sein kann, ob man nun ein Foto oder ein gemaltes oder ein digital modifiziertes Bild fotografiert hat.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen erkenntnisreiche Begegnungen mit den Bildern und mit deren Schöpfern.

Vielen Dank

