

RITT AUF DER HARTEN KANTE

Susanne Bieri

In hohem Tempo, von einem Tonverlauf absolut synchron begleitet, verschieben sich die scharfen Umgrenzungen der grün und schwarz gehaltenen Felder und Linien fließend zu fortwährend sich verändernden plastischen Licht- und Farbräumen. Vom Rhythmus der Musik getragen, oder eher diktiert – man ist sich über die Interdependenz beziehungsweise die Dominanz vom Bildnerischen über das Akustische, oder umgekehrt, keineswegs ganz sicher –, bauen sich dynamisch-abstrakte Perspektiven auf, die sich alsbald wieder verflachen und verziehen und sich im rein Zweidimensionalen zu spezifischen Parallelitäten entwickeln, gewissermaßen zu Filmsequenzen, deren Hauptakteure die Kanten sind, die nun als Leitlinien die Imagination der Betrachtenden lenken. Die sich abwickelnden, laufenden Bilder bezeichnen dabei aber gerade keine konkreten Erlebnissituationen – etwa die des Künstlers – in der Abstraktion. Vielmehr ergibt sich ein anscheinend mehrmals sich wiederholendes Raum-Zeit-Linien-Kontinuum, das sich in immer wieder frischen Variationen in eine neue Dimension rettet, wobei sich übrigens der scheinbare Repetitionseffekt einer spezifisch situativen Wiedererkennbarkeit verdankt. Man darf

dieses phänomenale Gleiten der Augen als fesselnden „Ritt auf der harten Kante“ bezeichnen.

Beobachtet man sich selbst beim Betrachten von *Hard Edge Ride*, 2011, der Videoarbeit, die Dominik Stauch für die Ausstellung im Kunstmuseum Thun geschaffen hat, aber auch seiner Objektkunst, seiner Malerei, seiner Zeichnung und Druckgrafik, kommt man nicht umhin, sich in einer unendlichen Assoziationskette gebannt zu sehen (S. 18–21). Zahllose Gedankenebenen schichten sich in den grafischen und malerischen Arbeiten neben-, über- und kreuzweise ineinander und verflechten sich zu lustvollen Zitat-Collagen, die ausdrücklich aus dem Zauberkasten der nichtfigürlichen *Hard Edge*-Malerei einerseits und andererseits auch aus der kunsthistorischen Werkzeugkiste der mehr oder weniger bedeutenden Abstraktionsversuche des 20. Jahrhunderts stammen.

Denselben Prozess verfolgt Stauch in seinem Videowerk, das er übrigens auch Malerei nennt. Indem er die Bildschirmoberfläche beziehungsweise bei Raumprojektionen die Wand-Oberfläche mit Linien und Formen beschickt, erarbeitet er mit den sich wie selbstständig

zeichnenden Konturen und Flächen gleichsam Wandmalerei und bezieht in diesem Prozess eine genuine Position. Im Übereinanderlagern von diversen Assoziationsebenen verfolgt Stauch analog zur Malerei hier einen virtuellen Bild-Aufbau, weshalb er die Videoarbeit konsequenterweise wirklich auch als eine Malerische deklarieren darf.

Dass Stauchs Arbeitspraxis – man könnte sie akkumulierendes Sedimentieren nennen – auf konzeptuellen Prinzipien basiert, ist evident. Dass er sich jedoch nicht sklavisch an deren Maxime hält und hier und dort fast spitzbübisch dem starren Gefüge entflieht – man beachte beispielsweise das aufscheinende Auge in *Hard Edge Ride* – ist sowohl für den Künstler als auch für den Betrachter befreiend und zeugt von frischer Entschiedenheit.

Es sind genau diese geistig-spielerischen Kräfte im Werk von Stauch, besonders natürlich in *Hard Edge Ride*, die eine physische Reaktion erzeugen, nämlich die Empfindung der eigenen Bewegtheit im Raum und damit in gewisser Weise eine Art von Hochgefühl, selbstverständlich auch und besonders weil der Blick in diesem Roadmovie sich nicht fokussieren lässt.

Dieses Phänomen der Bewegung, des Mitschwingens des eigenen Körpers vor, mit und durch den Bildraum ist zu einem guten Teil dem, relativ zum Ausmass des menschlichen Körpers, Überdimensionalen zu verdanken. Betrachtende können sich vom Bild-Farb-Raum-Kontinuum – je nach Distanz ist dies auch vor dem Bildschirm für das Gesichtsfeld gegeben – vollständig umgeben lassen, wodurch man quasi an die Grenzen der Sichtbarkeit oder der wirklichen Verfolgbarkeit des zu Sehenden gelangt.

Als bald stellt sich im Zuschauer eine bestimmte geistige Parallelität zum künstlerischen Impetus ein, er wird Mitwirkender und nähert sich dadurch dem Schaffensprozess des Künstlers.

Die berechnete Frage, was wir eigentlich vom Dargegebenen sehen, wenn wir überhaupt noch etwas anderes sehen als das, was wir assoziativ besetzt sehen möchten, stellt sich unweigerlich. Wofür steht beispielsweise *Hard Edge Ride* im Œuvre von Dominik Stauch? Ist es ein okulares Experiment zur menschlichen Perzeptions- und Assoziationsfähigkeit? Will es bloss die imaginativen menschlichen Möglichkeiten durch illusionistische oder perspektivische Tricks, Flächen von Raum und Raum von Flächen zu unterscheiden und zu erkennen, ausreizen? Wie steht es eigentlich mit der Übereinstimmung der Sichtweise des Künstlers und jener des Betrachters?

Zu Beginn wie ungelente Spaziergänger im Spiegelkabinett der vorgestellten Imagination, reiten wir mehr und mehr mit, werden äusserst mobil und durchqueren flugs den langen Diskurs der rotierenden Phänomene, wie sie bereits Marcel Duchamps mit seinen *Rotoreliefs*¹ in den 1930er-Jahren erzeugte, die vom Nouveau Réalisme über die Pop-Art dankbar aufgenommen, schliesslich psychedelisch besetzt effektiv zu physisch-räumlichen Umsetzungen führten, man denke zum Beispiel an Interieurs von Verner Pantone². Gerade weil sich das Werk von Stauch so drängend entwickelt, eignen wir es uns wie selbstvergessen an, kaum realisierend, wo es beginnt und wo es endet.

1995 kommentierte und nutzte Luciano Fabro in seiner Lehrtätigkeit an der Kunstakademie Brera

in Mailand eine Vortragsreihe zu Raum und Zeit in der bildenden Kunst, die Pavel Florenskij 1923 bis 1924 an den Höheren staatlich-künstlerisch-technischen Werkstätten in Moskau, den VChUTEMAS, gehalten hatte. Er hielt darauf zurückgreifend die angehenden Kunstschaaffenden an, ihm zehn Kunstwerke und zehn Nicht-Kunstwerke zu zeigen, mit dem Zweck, den Verstand und die Urteilskraft der Studierenden zu untersuchen. Die Urteilsfähigkeit ist laut Fabro dann erreicht, wenn es auf unanfechtbare Weise gelingt, zehn Kunstwerke und zehn Nicht-Kunstwerke zu definieren: „Sie erlaubt in diesem Prozess der Sensibilisierung, in diesem dialogischen Prozess zwischen tun und empfinden, noch einmal zu tun und wieder zu empfinden, was getan worden ist, an den Moment zu gelangen, in dem man spürt, dass dies ein Kunstwerk ist, dass wir in der Lage sind, die Empfindung, die die andere Person, der Nutznieser, der Zuschauer, der Leser, haben wird, zu leiten. Wir sind es, die das Paket aufgeben. Wenn wir dieses Paket nicht ausreichend definiert haben, wenn wir es nicht mit Urteilskraft zusammengestellt, wenn wir die Sicherheit nicht haben, ein Kunstwerk zu benennen, dann sind wir keine Künstler.“³

Florenskij selber spricht von einem Kunstwerk als einer Realität, nicht als einer Darstellung: „[...] es bedeutet mehr, als es direkt durch die Wahrnehmung der Sinne darstellt.“⁴ *Hard Edge*, wie der *Ride* von Dominik Stauch, bezeichnet eine Malerei, die nicht darstellend ist und sich keiner auf den ersten Blick erkennbaren Komposition bedient. Sie ist offen, flächig-geometrisch, rational gesteuert und (scheinbar) emotionslos und ist damit eine (Kunst-) Realität.

Susanne Bieri, 1960 geboren, lic. phil. I, Kunst- und Architekturhistorikerin. Leiterin der Graphischen Sammlung und Verantwortliche der Spezialsammlungen und des Eidgenössischen Archivs für Denkmalpflege der Schweizerischen Nationalbibliothek. Präsidentin des Schweizerischen Kollektivkatalogs der Plakate (CCSA), des Fotokompetenznetzwerks *Memoriav* und der Kantonalen Kunstkommission Bern. Vizepräsidentin des Comitato Scientifico m.a.x. museo, Chiasso. Mitglied des Beirats der Kunstbibliothek an der Stiftung Sitterwerk, Zentrum für Kunst und Kulturwirtschaft, St. Gallen. Autorin und Herausgeberin von Publikationen, Künstlerbüchern und Editionen, Kuratorin von Ausstellungen zur themenspezifischen Sammlungsgeschichte der Graphischen Sammlung der Schweizerischen Nationalbibliothek und in Zusammenarbeit mit Kunstschaaffenden. Aktivitäten zur Sammlungsentwicklung in den Bereichen Künstler-Archive (Daniel Spoerri, Karl Gerstner, Johannes Gachnang, Emil Zbinden u.a.). Zurzeit Promotion in Kunstwissenschaft an der Universität Basel (Thema: „Wie die Kunst in die Bibliothek kam und warum sie dort geblieben ist. Die Graphische Sammlung der Schweizerischen Nationalbibliothek: Philosophien und Perspektiven.“).

¹ 1935 zeigte Duchamp 12 *Rotoreliefs*, die auf seine Vorläuferarbeit *Rotary Demisphere* von 1925 zurückgehen und das Prinzip der gegenläufigen Bewegung wie ein Loop illustrieren.

² Verner Pantone (1926-1998) einflussreicher Möbeldesigner und Innenarchitekt des 20. Jahrhunderts, führte als einer der ersten die Pop-Art in die Welt der Möbel ein.

³ Luciano Fabro, Pavel Florenskij: *VChUTEMAS. Betrachtungen zu den Vorlesungen «Raum und Zeit in der bildenden Kunst», gehalten von Pavel Florenskij 1923 und 1924 an den VChUTEMAS in Moskau, vorgetragen 1995 an der Accademia di Brera in Mailand.* Bern/Berlin 2004, S. 85.

⁴ Ebd., S. 78.