

Unsichtbare Räume II

Amalia Valdés (Skulptur, CHL),

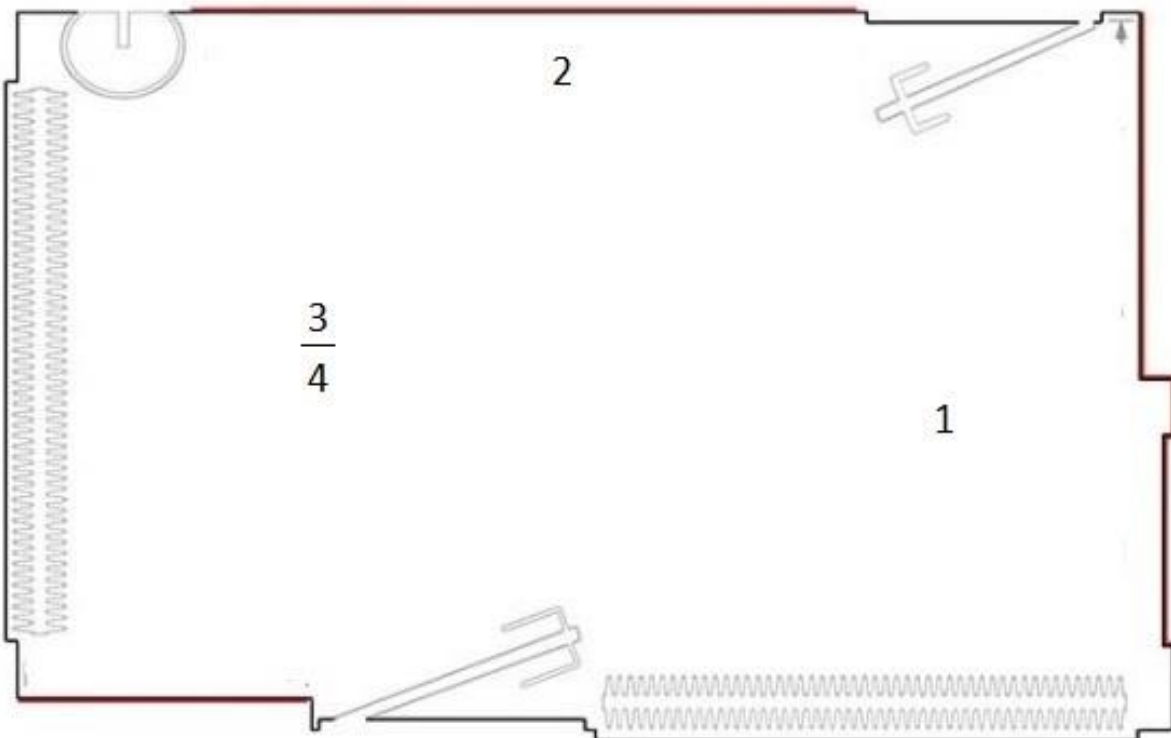
Dennis Rudolph (Malerei, AR (erweiterte Realität)/ VR (virtuelle Realität) DE),

Irina Gheorghe (Performance, RO)

Ort: Bar K Berlin Ausstellungen

Zeitraum: 22.06.2019 – 05.07.2019, Finissage & **Performance: 05.07.19**, 19 Uhr

Kuratiert von Daniela von Damaros



1 Amalia Valdés, Tribu (Stamm)

2019, Skulpturen- Installation, Bronze/ Aluminium/ Keramik, variierende Größen

2-4 Dennis Rudolph, MSG -Series (Messengers of the AI/ Boten künstlicher Intelligenz)

Öl auf Leinwand/ Skulpturen in Virtueller Realität mittels Ipad- App, 40 x 50 cm

2 MSG 11

3 MSG 10

4 MSG 8

5 Irina Gheorghe, Preliminary Remarks on the study of what is not there (Vorläufige Bemerkungen zu einer Studie über das, was nicht da ist)

Performance, 30 - 40min

Datum: 05.07.2019, 20 Uhr

Die im zweiten Teil der Ausstellungsreihe **Unsichtbare Räume** gezeigten Werke von **Amalia Valdés, Dennis Rudolph und Irina Gheorghe**, arbeiten mit den unterschiedlichsten Medien, funktionieren aber alle drei als Stimulatoren für die Wahrnehmung einer erweiterten oder einer anderen Realität.

Paul Klee strebte bereits nach dem Begreifen einer anderen Realität, deren Wahrnehmung einen mehr als durch das Auge bestimmten Sehprozess erfordert. Sein Gemälde *Grenzen des Verstandes* (1927)¹ visualisiert in einer architektonischen Bildkonstruktion die Idee eines erweiterten Sehprozesses. Klee bedient sich dabei den, für seine abstrahierende Malerei charakteristischen, Bildelementen wie Kreis, Quadrat oder Dreieck, als Sinnbilder für kosmische Körper, wie Sonne oder Mond. Sie markieren gleichzeitig den räumlichen Endpunkt seines Strebens nach der Wahrnehmung einer anderen Realität, aus einer anderen Sphäre heraus. Die ebenso für seine Malerei typischen Darstellungen von Stufen, Treppen oder Leitern zeigen den Weg zu dieser überirdischen und immateriellen Welt.

Amalia Valdés, in Chile geboren, formt Skulpturen und Wandreliefs aus verschiedenen Materialien, wie gebrauchtem Papier, der Leinwand, Farbe, Metallen, Keramik und Holz. Alle Arbeiten folgen dabei einer Grundtechnik: der Wiederholung von gestalterischen Grundelementen. Was in ihren Wandreliefs der geometrischen Grundform des Dreiecks entspricht, übersetzt sich in ihrer **Skulpturen-Installation Tribu (2019)** in Gussformen, die sich durch ihre Materialität (Bronze, Aluminium, Keramik) und ihre Kombinationen miteinander individualisieren. Es ist eine Herausforderung für das Auge des Betrachters diesem Grundprinzip ihrer Arbeitsweise auf die Spur zu kommen und jenen Moment zu fixieren, wo Struktur entsteht und wieder aufbricht. Diese fortwährende Spannung im Wahrnehmungsprozess, angezogen von der Schönheit und Ausgewogenheit des Materials einerseits und der Gleichzeitigkeit einer Disharmonie, aktiviert unsere Vorstellungskraft. Diesem Prinzip entspricht die Funktion dessen, was sie darstellt. Ähnlich wie die aus dem Grundelement des Dreiecks gestalteten *Chakana*-Wandreliefs der Künstlerin können auch ihre Skulpturen als Symbol, als Totem gesehen werden. Ein Zeichen, das eine Verbindung schafft: Ausgehend von seiner Materialität eröffnet es einen Weg zur Welt der Ahnen, beginnt aber gleichzeitig sich in seiner materiellen Bedeutung aufzulösen.

Das Wechselspiel zwischen An- und Abwesenheit von Materie kommt auch in der **MSG- Serie (2019)** von **Dennis Rudolph** zum Ausdruck, indem der Künstler Figurenporträts, die er im virtuellen Raum als 3D-Skulpturen malt, wieder in das traditionelle Medium Malerei (Öl auf Leinwand) und damit in den realen Raum überträgt. Diese Leinwandporträts sind mit ihren amorphen und fleischigen Gesichtszügen von der Formensprachen ihres virtuellen Vorbilds gezeichnet. Die Ölgemälde konservieren und transportieren damit den Prozess zwischen Entstehen und Auflösen von Malerei, Figur, Materialität. Die Porträts im Virtuellen Raum bleiben trotz ihrer Existenz in einer parallelen Realität für uns unsichtbar, solange, bis sie mithilfe von technischer Ausstattung, wie hier mit einer speziell kreierten App in einem erweiterten Sehprozess per Ipad, wahrnehmbar werden.

Irina Gheorghe, geboren in Rumänien, knüpft mit ihrer *Performance Preliminary Remarks on the study of what is not there (Vorläufige Bemerkungen zu einer Studie über das, was nicht da ist, 2019)* an die parallele Existenz von Realitäten an. Ausgehend von ihrer wissenschaftlichen Recherche zur Frage nach der Definition von Realität in Wissenschaft, Philosophie und Kunst, leitet sie das Publikum durch ihre Stimme und Körperbewegung durch den Raum, als ein Erlebnis, das unsere Vorstellungskraft für die Existenz von parallelen Realitäten aktiviert und somit unsere Wahrnehmungsfähigkeit erweitert für das was nicht immer sichtbar und immateriell ist, wie zum Beispiel Erinnerungsräume.

¹ Paul Klee, Konstruktion des Geheimnisses, 2018, Ausstellungskatalog, Pinakothek der Moderne München.