

CREATURES & MASKS

James Bantone | Peter Linde Busk | Sarah Dwyer | Justin Fitzpatrick | Werner Frei
Gigax | Cathrin Hoffmann | Lisa Ivory | Johnny Izatt-Lowry | Tahnee Lonsdale
Loretta | Bridget Mullen | Becky Tucker | Mark Wallinger

29 Februar 2024 - 13 April 2024

Es ist wohl nicht von ungefähr, dass das Absurde, das Seltsame, das Verdrehte, und das Maskieren oder die Kreation von Kreaturen heute in einer so sonderlich neu ausgeprägten Form unter den Künstlern zu finden sind. Wie viel von der Tradition und der Absicht der *Commedia dell'Arte* steckt in diesem Vorgehen, in diesem Ausdruck? Entstanden in Norditalien zur Zeit der Renaissance ist ihr Einfluss bis heute nachvollziehbar. Ein Einfluss, der im 17. und 18. Jahrhundert zur Entwicklung von komischen Figuren und Tropen in ganz Europa führte. Und warum heute so viel davon? Es ist doch verwunderlich, dass Fantasiefiguren so rege von zeitgenössischen Malern und Bildhauern erschaffen werden, um etwas über unsere Zeit auszusagen. Die Fratzen, die Verkleidung, die verdrehten Körper dienen als Erkennbarmachung der Mechanik der Tiefen des Unbewussten, des mannigfaltigen Selbst oder als Vehikel der Kritik der Machthabenden. So wie der Narr Arlecchino, ist es eine Stimme oder Sprache, die es erlaubt zu kritisieren und zu verspotten, tiefer und weitsichtiger als ohne Maske. Die von den Künstlern genial erfundenen Welten führen uns verlässlich auf eine kuriose Fährte, die uns gleichzeitig irgendwie irgendwoher vertraut vorkommt. Es ist die Sprache der Poesie.

Für die Ausstellung hat sich **Cathrin Hoffmann** vertieft mit der "Embodied" Phänomenologie von Körper und Leib auseinandergesetzt. Der Begriff Leib soll den Körper in seiner subjektiven, erlebten Dimension betonen, im Gegensatz zum rein objektiven, physikalischen Körper. Der deutsche Psychiatrie- und Neuropsychiater Thomas Fuchs unterscheidet zwischen dem „Leib sein“ und „Körper haben“. Selbstbewusstsein bedeutet, sich von aussen zu betrachten und durch die Augen anderer im Spiegel zu erkennen. Dadurch entsteht das Konzept der "Person". Person ins Lateinische übersetzt bedeutet ursprünglich die Maske im antiken Theater und verweist auf den Schauspieler und schliesslich auf seine Rolle.

Die Identität eines Menschen entwickelt sich also in der sozialen Welt durch Übernahme und allmähliche interne Analyse von Haltungen, Einstellungen, Rollenentwürfen und Rollenerwartungen anderer. Sie verbindet die Erfahrung des eigenen primären Selbst mit der Wahrnehmung und Anerkennung dieses Selbst durch die anderen. Und diese beiden Pole der eigenen Identität gelangen nie ganz zur Deckung. Genau um dieses scheinbar unauflösbare Spannungsfeld geht es in *A Congruent Gap*. Wer sind wir also wirklich? Und wie spielt der gesamtgesellschaftliche Einfluss in einer von Krisen geprägten Zeit, in der wir uns immer mehr entfremden, eine Rolle? Im dargestellten Bild sind gewisse Elemente wie Schnabel in Zipfelform als Schatten, die akrobatische Tanzbewegung oder der maskenhafte Kopf bewusst gewählt als Bezüge auf Arlecchino.

Auch **Justin Fitzpatrick** griff für seine Arbeit *Phagocyte and police officer* die Idee auf, dass Identität von aussen geformt wird, durch die Macht von Institutionen, Werten einer Kultur oder durch Ideologie. Bei ihm war es jedoch der Philosoph Louis Althusser's und seine Idee der Interpellation, die es ihm zugeflüstert hat. Im Konkreten, wie Fitzpatrick schreibt, geht es in der Arbeit um die Idee der Fresszellen (Phagocytes) in unserem Körper, die uns schützen, indem sie schädliche Fremdkörper verschlucken. Im Bild scannt eine Manifestation einer solchen Zelle einen Polizeibeamten. Der Polizist und seine Uniform, die identitätsstiftend ist, dienen dem Künstler hier als Sinnbild für das in einer Gesellschaft sich exponentiell wiederholende Gefühl des Misstrauens oder der Paranoia. Interessanterweise heisst Interpellation auf französisch „Anhörung“, also die formelle Befragung von Verdächtigen zur Identitätsfeststellung durch die Polizei.

Einer der auch Wortspiel, Humor, Sinnbild, Philosophie und Poesie in seine Arbeiten überträgt, ist **Mark Wallinger**. Hier mit dem wohl direktesten Bezug zur *Commedia dell'Arte*. Es ist nicht mal ein Werk, dass ursprünglich als Werk gedacht war; es ist ein Produkt einer Art Performance eher. Anlass war ein zu seinen Ehren organisierter Maskenball für seine Ausstellung in Venedig, die ich bei Victoria Miro kuratiert hatte. Frech, raffiniert und gewandt wie Mark ist, fiel ihm bald eine ebenso witzige wie geniale Idee ein: anstelle einer Neugestaltung der traditionellen Masken für die Gäste, zog er den Masken einfach eine Brille auf, und zwar eine Kopie seiner charakteristisch eigenen Brille. Und plötzlich waren alle Gäste Wallingers, und die altherwürdigen Masken wurden selbst verkleidet. Das readymade *The Optometer* war geboren.

Johnny Izatt-Lowry's "gebar" extra für die Ausstellung eine kleine Leinwand, die das Gesicht aus gefaltetem Etwas beherbergt. Das Trompe- l'oeil Gemälde selbst wird spielerisch zu einem Objekt, zu einer nicht tragbaren Maske. Es ist irgendwo zwischen unserer eigenen Welt und der Welt der Repräsentation angesiedelt.

Ganz besonders freut es uns den verstorbenen Zürcher Künstler **Werner Frei** hier feierlich aufleben zu lassen. Frei, der einem grösseren Publikum heute wahrscheinlich nicht mehr bekannt ist, war zu Lebzeiten wohl eher für seine reduzierten, abstrahierten Landschaften und später für seine auf Rhythmus, Farbklang und Leere basierten Malereien bekannt. Im Privaten schaffte er auch wunderbare Kostüme und Masken, eine Seite, die den meisten weitgehend unentdeckt blieb. Hier präsentieren wir die letzten noch existierenden Masken von Werner Frei, geschaffen 1982 für die Ballettaufführungen "Die Schöne und das Tier" der Ballettschule seiner Tochter.

Am Beispiel von **James Bantone's** Arbeit wird die Idee der Maske untergraben - sie dient als Kritikvehikel. Krumme Gebisse, Fratzenreliefs grinsen uns an in seinen *Polite Lies*. Lächeln wird in der Regel mit Freude in Verbindung gebracht, aber nicht jedes Lächeln ist ein Ausdruck von Glück. Sich verstecken kann auch der Kern von Lächeln sein. Das Lächeln als eine Form der Verschleierung. Die Machart der Arbeiten macht das Lächeln selbst zum Spektakel. Es verkörpert einen Stereotypen. Es wird zu etwas groteskem, und unangenehm reflektiert es auf unser eigenes manchmalige Verhalten zurück. "Die Idee zu den Werken entstand, als ich "Stranger in the village" von James Baldwin las, und zwar an der Stelle, an der er davon spricht, dass er den Schweizer Dorfbewohnern zulächelt, um sich weniger bedrohlich zu geben." (James Bantone)

Beim Relief von **Peter Linde Busk** (Dänemark) verschmilzt Darstellung von Maske und Kreatur. Was aussieht wie ein Troll ist eigentlich gar nicht Nordisch. Im Gegenteil. Busk denkt nicht vor dem Schaffen schon direkt an das Resultat, es ergibt sich. Und so zeichnete sich eine windende Figur, ein verzerrtes Gesicht à la Francis Bacon, aus einer inneren Aufruhr kommend, ab. Linde Busk musste danach beim Werk an Mangas denken. Damit ist das griechische Kulturphänomen, die Bewegung, die Musik, die Subkultur und der Tanzstil, der als Rebitiko bekannt ist, gemeint. Die Mangas waren ein Teil der Kultur, die in jeder Hinsicht gegen das Establishment gerichtet war. Schick gekleidet, aber aus der Arbeiterklasse stammend, Kleinkriminelle, Unruhestifter, Messerkämpfer, "...ein bisschen wie die Gauchos in den Romanen von Borges", sagt Linde Busk. Oder eben ein bisschen wie Arlecchino.

Bridget Mullen begegnete der Idee, ihre extra für die Ausstellung geschaffenen Bilder durch die Linse einer Maske zu betrachten, mit offenen Armen. "Eine Maske könnte ein Schutzschild, eine Hülle, ein Werkzeug sein, eine Art, das zu verkörpern, was man anstrebt. Und da ich meine Bilder als Selbstporträts betrachte, ist die Idee der Maske eine interessante Metapher für die sich wandelnden und unterschiedlichen Erscheinungsformen des Selbst, die in der Malerei zum Ausdruck kommen können." (Mullen) Auch wenn Mullen ihre Arbeiten als Selbstportraits sieht, lässt sich ihre schlüpfrige Bildsprache kaum eindeutig benennen. *Shorthand's Breach* und *Slump's Loop* heissen die beiden Arbeiten von ihr. Es sei dahingestellt, ob die Titel helfen in der Entschlüsselung von dem, was wir in den Werken sehen oder zu der Schlüpfrigkeit beitragen.

Sarah Dwyer's Arbeiten verhalten sich dabei nicht ganz unähnlich. Wie bei Mullen beginnt der Prozess für sie oftmals direkt auf der Leinwand. Aus der einen Markierung ergibt sich die nächste. Während es bei Mullen immer abstrakt beginnt und graduell greifbarere Bilder entstehen, abstrahiert Dwyer ursprünglich figürliche Kompositionen bis zur fastigen Unkenntlichkeit. Bei beiden spielt Mark-making gespickt mit Intuition und Experimentierfreudigkeit eine wichtige Rolle, womit sie Bilder schaffen, die zwischen Abstraktion und Figuration changieren. Ungewöhnlicherweise zeichnet sich so bei Dwyer's aktuellster Arbeit der Kopf eines Riesen ab, dessen Urschrei, die sich ihm in den Weg stellenden Kreaturen nach hinten werfen.

Intuition und das Unbewusste ist auch bei den mannigfaltigen Bildern von **Loretta** die Triebkraft. Entstanden über einen Zeitraum von 1-2 Jahren, während oder nach Meditationssessions, setzt sie jeden Morgen zur gleichen Zeit den Stift aufs Papier und lässt sich leiten von einem inneren Drang. Eine selbstaufgelegte Praxis, um zu entdecken, was dabei rauskommt. Eine Investigation des Unbewussten. So entstanden Hunderte von kuriosen und fantastischen Zeichnungen - von Portraits, von Figuren oder Kreaturen. Automatisch. Ein Modus

operandi, um die unendlichen Weiten der tief in sich schlummernden Fantasie zu erschliessen. Ob wilder Mann, Mondkopf oder Tentakelkopfmann, bei Loretta taucht man in eine Welt ein, die ganz tagesabhängig und punktuell ihre noch nie gezeigten versteckten Kopfbilder darlegt.

Ein regelrechter Wildmann ist auch das zentrale Motiv in **Lisa Ivory's** aktuellsten Arbeiten: ein haariges, pelziges Anderes. Oft kommt auch eine Nackte vor. Sie interagieren in einer Grenzlandschaft, die sowohl ländlich als auch städtisch ist. "Ich stelle mir vor, dass es ein Ort ist, an dem entfernte Verkehrsgeräusche mit Vögeln konkurrieren." beschreibt Ivory. Wie auch bei Mullen, erklärt sich Ivory die Figuren als eine Form des Selbstporträts. Nicht mit den menschlichen Figuren, in Wahrheit identifiziert sie sich mehr mit der Kreatur, wie sie selber sagt. "My work attempts to connect my creature self with my human self—to be "hairy on the inside," as Angela Carter would have it." Auch sie interessiert sich für das Ungewöhnliche, das Grenzwertige, das Mehrdeutige. Ihre Bilder stellen einen Dialog zwischen gegensätzlichen Ideen dar: dem Wilden und dem Gezähmten, dem Eingeschlossenen und dem Aussenseiter – und wie all dies auf diesem immer komplexer werdenden rotierenden Erdball zusammenlebt.

Der Einfluss von Kostüm und Rüstung auf **Becky Tucker's** künstlerischen Stil ist augenscheinlich. Tucker geht jedoch sogar noch weiter zurück in der Geschichte unseres Planeten, wenn sie ausgestorbene Kreaturen, mittelalterlich anmutende Rüstungen, Anzüge oder Ornamente neu erfindet. Von den Werken geht eine ganz besondere mysteriöse Ausstrahlung aus. Es ist nicht ganz klar woher das kommt, ob es an der Faszination für die auffällig vorsichtig geschaffenen Details oder der glasierten Farbenpracht liegt. Ihre Werke, oft als anachronistische Artefakte bezeichnet, haben oft eine weibliche Form und spielen mit einer Art Fetisch Kultur und sci-fi Ästhetik. Die Symbolik und der spielerische Umgang mit dem Grotesken und Surrealen transzendieren lineare Interpretationen ihrer Werke. Diametral konträr zu einer Requisite geht von ihren Arbeiten eine unmittelbare Anziehung aus. Man begibt sich auf einen Weg der Erkundung und fühlt sich durch eine urtümliche Kraft doch in eine neue Erfahrung hineinversetzt.

Das Fantastische nimmt auch eine übergeordnete Rolle bei **Gigax** ein. Monster, hybride Kreaturen und Fantastiere verdichten sich zu unglaublichen Landschaftswelten von teils epischem Umfang, ein Universum wilder Monster-Utopien, die vom Postfeminismus und der kunsthistorischen Darstellung von Wesen beeinflusst ist. Sie macht nicht bei der Leinwand halt – ihre Kreaturen manifestieren sich auch als kunstvolle Keramikpuppen oder Kartonskulpturen. Wie bei Loretta fordert die Erfahrung mit dem Unbewussten, dem eigenen Gefühlsleben, die Beziehung zur Realität heraus.

Bei **Tahnee Lonsdale** geht es in himmlische Sphären. Ihre aktuellen Gemälde veranschaulichen die Auseinandersetzung der Künstlerin mit spirituellen Praktiken, dem Metaphysischen oder der Mystik und den daraus gewonnenen Erkenntnissen. Sie schafft, im wahrsten Sinne des Wortes, Portraits von Geisterkreaturen oder himmlischen Wesen. Mit der Arbeit *Summer Night's Dream* ist der Bezug zu Shakespeare wohl kaum zu verbergen, dessen gleichnamiges Epos ganz direkt von der *Commedia dell'Arte* beeinflusst war.

Wie wir erfahren haben sind sich Maske und Person ganz nah. Meine tiefste Passion als Teenager und junger Mann galt dem Theater. Das Spielen, das Schauspielen, das sich ausdrücken, die Verkleidungen, die Bedeutung, das bedeuten. Ich liebte die Interpretation und die Symbolik im Besonderen, das Sagen durch etwas anderes. Auch die durchdachte, verdichtete Intensität, nach der ich mich geradezu sehnte. Das Zuspitzen und die dramaturgische Fallhöhe. Brecht, Shakespeare usw. Man war auf der Suche nach Bedeutung. Und heute, wo die Welt noch komplexer und verrückter ist als vor 20 Jahren, ganz zu schweigen davon, dass wir ständig einer Kommunikations- und Bilderflut ausgesetzt sind oder das Gefühl haben, dass unser Leben von Datenströmen bestimmt wird, bieten die hier Dargestellten einen Querschnitt des Möglichen im Darstellen von eben diesem Kabarett oder Wahnsinn. Es ist eine Art sich die Komplexität greifbarer zu machen, sich mit ihr anvertrauen. Ob bewusst oder unwillentlich, die Kunstschaffenden in *Creatures & Masks* greifen Macharten auf, die bis ins Mittelalter zurückgreifen und doch so aktuell sind.