

CREAM

VIVIANE GERNAERT - GAMENESS

13. Februar – 20. März 2010

Labiles Gleichgewicht

Gameness ist kein Spiel. Das Wort beschreibt den Drang eines Kampfhundes bis zum Äußersten zu gehen: Kampfeswille und Ausdauer, Hemmungslosigkeit und Blutausch, Instinkt und Unbarmherzigkeit umschreiben das Geschehen. Warum kämpfen Hunde und verbeißen sich tödlich ineinander? Der Hund ist kein wildes Tier. Die Geschichte seiner Domestizierung zum Haustier ist lang. Hunde sind sozialisierbar. Sie ordnen sich ein und unter, akzeptieren Hierarchien und Führung. Ein Hundeleben ist Ausdruck des Sozialverhaltens seines Besitzers. Hunde sind nicht autonom. Sie werden gezüchtet, gehalten, erzogen, vorgeführt und eingebunden. Kampfhunde werden zum Kampf dressiert. Ein blutiges und brutales Unternehmen auf der Grundlage pervertierter Verhaltensgenetik und Sozialisierung. Die Archaik des Kampfes, die sadomasochistische Lust am Schmerz und der Wille zur Unterwerfung sind keine Begriffe des Tierreichs. Die anthropologische Konstante der Gewalt ist Teil der Kultur. Genauso wie die Tiere als Haus- oder Nutztiere Kulturgüter sind. Wo der Mensch keinen Zugriff hat, spricht man von wilden Tieren. Viviane Gernaert zeigt in ihren Arbeiten Amores Perros (2010) Hunde, die domestiziert und dressiert sind. Als Kampfhunde kennen sie keine Demutsgesten und kein Imponiergehabe. In einer Arena wollen/müssen sie kämpfen. Die Arbeit von Viviane Gernaert friert diese spezifische Gewalt ein: untrennbar ineinander verbissene Tiere.

Vom Zerfleischen zur Ästhetik: In Zellan gegossene Hundefiguren, schwarz und weiß glänzend. Die Figuren verkeilen sich und werden zu einer Skulptur. Die Dynamik des Kampfes, die Geräusche, der allgegenwärtige Tod, das Fieber des Geschehens sind ausgeblendet. Sublimiert in Material und Oberfläche: Irisierend, edel, kalt und klar. Die Figuren von Gernaert sind das Gegenteil von blutrünstigen Kreaturen, die in einer mit Sägespänen, Hundescheiße und Blut versauten Hinterhof-Arena übereinander herfallen. Keine grölenden Spieler, die ihre illegalen Einsätze verdoppeln wollen, stehen vor den Arbeiten, sondern die kultivierten Besucher einer Galerie oder eines Museums. Vom Kampf zur Kultur: Die Fragilität und Transparenz der kulturellen Firnisschicht wird deutlich angesichts der Unterleibsregungen und Gewaltphantasien, die das Sozialverhalten, die Medienwelt oder auch den Kunstgenuss bestimmen. Gernaert präzisiert den Konflikt zwischen Kultur und Gewalt. Die Gefahr bleibt dabei stets präsent, egal wie perfekt die Politur der Oberfläche blendet.

Gewalt: ein Spiegel, ein Katalysator, ein nicht zu leugnendes Faktum? Ein archaisches Echo der Freiheit und der Gefahr? Obwohl unter Strafe gestellt und sozial reguliert, ist Gewalt omnipräsent. Nicht nur als institutionelle Gewalt, sondern real als Krieg, Folter, Mord und Totschlag. Als zivilisatorisches Prinzip, als Konsequenz von Technik und Beschleunigung. Gewalt ist inflationär. Im Kino wie im echten Leben: Bilder der Gewalt. Die Sprache der Medien. Filme und Fiktionen: Action versus Realismus. Die Filmszenen sind schnell, hart, brutal und blutig. Die Kunst der Abstraktion verfängt nur dann, wenn die Gewalt so zugespitzt wird, dass Realismus in Surrealismus kippt. Wenn Revolversalven und Handkantenschläge, Kampfsportpirouetten und waghalsige Sprünge, jeder physischen Notwendigkeit und vor allem der Schwerkraft widersprechen. Filmbilder bilden den Ausgangspunkt für Gernaerts Arbeiten. Ihre Figuren wirken anmutig, fast unschuldig. Die Bewegungen sind eingefroren. Es gibt keine Handlung, in die sie eingebettet wären. Sie schweben oder balancieren ohne Kontext. Die Titel I collect your fucking Head! (2009) und Bring it on Bitch! (2009) sprechen eine andere Sprache: Roh, ordinär und absolut. Aber Sprache ist nur die eine Seite der Medaille. Was im Film schnell und stringent geschieht und in einem Stakkato der Affekte untergeht, zeigt Gernaert bereinigt und beruhigt. Die

CREAM

Dynamik der Destruktion ist verhüllt. Die Figuren kämpfen gegen Chimären. Die Gewalt, die von ihnen ausgeht, wird abstrahiert und neu gefasst. Der obsessiven und abgründigen Lust an Gewaltdarstellungen wird keine moralische Schranke vorgeschoben. Die Fragen nach dem Woher und Wohin der Gewalt werden nicht gestellt. Gernaert lässt die Betrachter allein zurück, mit einer Anmutung von Leichtigkeit und Unschuld. Die Gewalt wird in ihrer offenkundigen Form absorbiert und adaptiert. Kraft und Körperbeherrschung werden nicht idealisiert. Die Figuren stehen unter einer latenten Spannung. Dies ist die Ästhetik eines labilen Gleichgewichts. Die Arbeiten von Viviane Gernaert markieren ein ästhetisches und soziologisches Gefälle. Sie zeigen die Fallhöhe der Kultur, die gleichermaßen auf Gewalt und moralischen Prämissen gründet und deren ästhetisches Repertoire Bild für Bild die Gewalt stilisiert und forciert.

Maik Schlüter, 2010

Maik Schlüter ist Autor und Kurator für zeitgenössische Kunst. 2007 – 2008 Direktor des Museums für Photographie Braunschweig, 2003 – 2005 Kurator der kestnergesellschaft, Hannover, 2002 Assistant Curator am Nederlands Fotomuseum, Rotterdam. Zahlreiche Publikationen und Ausstellungen, u. a. mit Hanne Darboven, Candida Höfer, Cindy Sherman, Lynne Cohen, Fischli/Weiss, Marco Poloni, zuletzt erschienen anlässlich der Retrospektive von Jerry Berndt „Insight“ (hrsg. mit Felix Hoffmann, 2008) und „Story/No Story“ von Tobias Zielony.