

## What can be done to make trouble?

Eine Frage zeitgenössischer Kunst

Katalog zur gleichnamigen Ausstellung vom 12. August bis 10. September 2017 im Kunstverein Familie Montez, Frankfurt am Main, herausgegeben von Marten Schech und Christiane Schürkmann mit Texten von Christian Berger, Kerstin Flasche, Georgios Paroglou, Anne Röhl, Christiane Schürkmann, Friederike Segler und Anna-Lena Treese

Edition Imorde, Emsdetten, 2017, ISBN 978-3-942810-37-1, 104 Seiten, zahlreiche Farbbildungen, Broschur, Format 24 x 17 cm, € 29,00

Marcel Duchamp hat 1917 mit seinem mit R. Mutt signierten und zum Kunstwerk erklärten Urinal *Fountain* Aufmerksamkeit erregt, Martin Kippenberger 1990 mit seinem gekreuzigten Frosch *Zuerst die Füße*, Damien Hirst 1991 mit seinem in Formaldehyd eingelegten und Ende 2004 für gut neun Millionen Euro verkauften toten Tigerhai und Jonathan Meese mit seinen 2013 in Kassel und 2014 in Mannheim höchststrichterlich zu Kunstwerken erklärten weil von der Kunstfreiheit gedeckten Hitlergruß-Performances.

Vor diesem Hintergrund fragen die KuratorInnen der Ausstellung im Kunstverein Familie Montez, ob gegenwärtige Kunst überhaupt noch Aufruhr erzeugen muss oder „ob diese Zuschreibung nicht vielmehr zu einer impliziten Gewöhnung im Sinne einer Erwartungshaltung geworden ist“. „Geht es um *trouble* oder um Entertainment? Ist die Suche nach dem nächsten Skandal [...] noch adäquat in einer Zeit, in der die urbane Kreativgesellschaft das Neue und das Andere zu ihrem Paradigma erklärt hat? Sind junge Künstler\*innen überhaupt noch auf der Suche nach *trouble*?“ (Marten Schech / Christiane Schürkmann S. 11). Nach ihrem Eindruck sind sie es heute eher nicht und statt dessen auf der Suche nach einer angemessenen Antwort auf die Frage, wofür sie sich in der Fülle des heute Möglichen entscheiden sollen, um die ihnen angemessene Position finden.

Kunst hat demnach abseits des Skandals und der Irritation „das Potenzial zum subtilen und subversiven trouble maker, ohne trouble pauschal zu fassen, ohne ihn auf Skandale zu reduzieren und ohne eindeutige Antworten liefern zu müssen. Vielmehr wird die Frage als solche in den Vordergrund gerückt. Die Offenheit und Neugier zeitgenössischer Kunst trifft sich mit der Offenheit und Aufforderung eines dynamischen Begriffs, der vieles umfassen kann und der jeweils ›Kind seiner Zeit‹ ist [...]. Erkennbar werden verschiedene Dimensionen und Relationen von *trouble*, die nicht mehr universellen, totalen und programmatischen Ansprüchen folgen, sondern situiert in Auseinandersetzung mit einzelnen Werken und künstlerischen Position hervortreten. Aus dieser Sicht ist die Frage eine Frage zeitgenössischer Kunst“ (Marten Schech / Christiane Schürkmann S. 12).

Unter den sieben Künstler\*innen der Ausstellung loten die skulpturalen, installativen und (video-)grafischen Arbeiten Melanie Börners „die grenzenlosen Möglichkeiten subkultureller Kommunikations- und Visualisierungsnetzwerke, wie Fashion- und Subculture-Blogs, Instagram, YouTube oder Online-Verkaufsplattformen aus. Für das Projekt *expand-abletshirteedition* (2016) eröffnet MB sogar einen eigenen Pop-Up-Store im Netz und beleuchtet nicht nur die Überlagerung zwischen Kunst und Design, sondern auch die Schnittstellen zwischen visuellem Kunstkonsum und monetärem“ (Kerstin Flasche S. 18; vergleiche dazu auch <https://www.kunstknall.de/pages/melanieboerner>).

Alexander Endrullat führt in seinen Malereien und Fotografien als Karambolagen wahrnehmbare Eingriffe herbei, die einen großen Teil des Motivs ausmachen. „Ein Gegenstand, eine Skizze oder Textfragment brechen in eine Oberfläche bzw. Malschicht ein und determinieren den Bildraum. Das Situative und Flüchtige erscheint in den Fotografien zunächst eindeutig und ist trotzdem gebrochen. Eine Banane fliegt in den Moment, jemand duckt sich, ein Blitz durchschneidet die Szene, ein Schlagschatten durchtrennt das Bild“ (Anna-Lena Treese S. 30; vergleiche dazu auch <http://www.alexanderendrullat.de/index.php?navi=photo3>).

Ulrich Klose schließlich geht der Frage nach, wie Computer, das digitale Erbe und Videospiele unseren Alltag überlagern und unsere Wahrnehmung beeinflussen. „In *Residues* (2011) nimmt Klose den Betrachter auf eine Reise durch verlassene Orte, Städte und Landschaften aus der einst beliebten und inzwischen fast vergessenen Online-3-D-Infrastruktur ›Second Life‹, bei der angemeldete User imaginäre Welten erschaffen und durch Avatare mit weiteren Nutzen im Cyberspace auf verschiedene Arten interagieren können. Diese Parallelwelten fungieren als seriöse Plattformen, auf denen Menschen mit ihrem zweiten Ich geheimen Wünschen nachkommen, vermeintlich echte Gefühle erleben oder lediglich ihre Freizeit dort verbringen. Klose hingegen entfernt hieraus alle Qualitäten zwischenmenschlicher Aktion und hinterlässt Gegenden, die wie Kulissen wirken“ (Georgios Paroglou S. 42 f.; vergleiche dazu <http://www.ullrich-klose.de/Residues.html> und <http://www.ullrich-klose.de/index2.html>).

ham, 12. September 2017