

Ruth Blesi: Imagineered sculptures
Ausstellung in der IG Halle Rapperwil
Vernissagerede vom 23. September 2005

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Ruth

Wie Sie wissen, lautet der Titel der Ausstellung "Imagineered sculptures". Wenn Sie sich bereits in der Ausstellung umgesehen haben, werden Sie mit Erstaunen festgestellt haben, dass keine dreidimensionalen Skulpturen gezeigt werden, sondern ungewohnte Landschaftsfotografien.

Und so werden Sie sich gefragt haben, wo denn die Skulpturen in dieser Ausstellung sind oder was mit dem Begriff "Imagineered sculptures" gemeint ist.

Beim Lesen der Einladungskarte werden Sie vermutlich beim Wort "Imagineered" gestockt und sich gesagt haben: Halt, dieses Wort gibt es nicht im Englischen! Und doch werden Sie es verstanden haben: "imagineered" sich aus den Wörtern "imagine" (sich vorstellen, ausdenken) und "engineered" (konstruiert, geplant) zusammen.

"Imagineered sculptures" ist eine genuine Wortschöpfung von Ruth Blesi. Wie Sie sehen werden, ist der Titel sehr treffend, denn er liefert uns einen wichtigen Hinweis, mit welcher Art von Skulptur wir hier zu tun haben und wie diese Werke entstanden sind.

In der Ausstellung werden keine dreidimensionalen Werke gezeigt, sondern Fotografien (Lambdaprint) mit irritierenden Landschaften. Irritierend wirken diese Landschaften deshalb, weil sie uns zum einen reale, zumeist in einer weitwinkligen Aufsicht fotografierte Landschaftsausschnitte zeigen - z. B. von Meeren, Wolken, Wüsten, Hügelketten; zum anderen dunkle, blockhafte Gebilde, von denen wir nicht wissen, ob sie Teil der Landschaft - in Form von Felsen - oder irgendwelche monumentale Gebäude - wie z.B. Tempelbauten - darstellen. Die erratischen Blöcke, deren Funktion wir nicht kennen, dominieren durch ihre massive Präsenz diese weiten, vegetationsarmen und anscheinend unbelebten Landstriche.

Die blockhaften Formationen bilden den Schlüsselpunkt der "Imagineered sculptures", denn damit sind eben diese Formationen gemeint.

Der Begriff "Imagineered sculptures" bezeichnet Skulpturen, die nicht real existieren, sondern nur in unserer Vorstellung bzw. in den ausgestellten Fotografien. Diese sind eigentlich nichts anderes als zu Bildern geronnene Vorstellungen bzw. Phantasien.

Die künstlerische Intention, die hinter diesen Fotografien steckt, ist folgende: Ruth Blesi hat sich gefragt, wie sie Skulpturen zeigen kann, ohne sie physisch herstellen zu müssen.

Diese in den Fotografien sichtbaren Formationen wären in Wirklichkeit nur schwer oder gar nicht zu realisieren. Wenn sich diese Phantasien nicht materialisieren lassen, so bleibt zumindest das Mittel der Fiktion; man kreiert ein Bild davon (image).

Ruth Blesis Landschaften besitzen eine ähnlich Absurdität (sprich Widersinnigkeit) wie die ausweglosen "Carceri" von Giovanni Battista Piranesi. Weder Ruth Blesis "Imagineered sculptures" noch Piranesis "Carceri" lassen sich in Wirklichkeit nachbauen, doch eröffnen beide Werkgruppen einen imaginären Raum, der demjenigen des Traumes verwandt ist.

Piranesi verwendete im 18. Jahrhundert den Kupferstich, um seine Architekturphantasien unter die Leute zu bringen; Ruth Blesi hingegen bedient sich moderner, digitaler Medien. Sie erschafft am Bildschirm ihres Computers einen virtuellen Raum nach dem Prinzip der Collage, indem sie verschiedene Wirklichkeitsfragmente, d. h. von ihr selbst fotografierte Landschaftsausschnitte zusammenfügt. In diese fingierte Landschaft montiert sie dann die dunklen blockhaften Gebilde, die sie zuvor eigenhändig - als reale Skulpturen - im Atelier geschaffen hat. Diese Skulpturen (korrekterweise müsste man von Plastiken sprechen) funktionieren als Modelle für die "Imagineered sculptures", die wir in den Fotografien sehen.

Bei der Herstellung der Modelle geht Ruth Blesi traditionell vor. Sie entwickelt ihre Ideen zunächst in Entwurfsskizzen, um sie dann in schwarzem Wachs umzusetzen. Diesen modelliert sie zuerst zu einem kompakten Block auf und schneidet dann daraus Einbuchtungen, die dem Block sein architekturähnliches Aussehen verleihen.

Dieses von Hand geschaffene Artefakt wird, sobald es seine endgültige Form angenommen hat, von Ruth Blesi ins rechte Licht gerückt, d. h. unter spezieller Beleuchtung so inszeniert, dass Oberflächenstruktur und Materialcharakter gut zur Geltung kommen. Schliesslich wird es mit einer Digitalkamera fotografiert und somit in elektronischer Form festgehalten. Mittels Computerprogramm wird das Abbild des bis zu 20 cm hohen und 50 cm breiten Wachsmodells in den virtuellen Raum, d. h. in die oben beschriebene Landschaftscollage verpflanzt. Durch Übertragung des blockhaften Gebildes in das digitale Landschaftskonstrukt erfährt das handliche Wachsmodell eine Massstabsveränderung; es wirkt nun plötzlich monumental, ja riesig, im Vergleich zum (allerdings abwesenden) Menschen überlebensgross.

Dieser Prozess der Wahrnehmungsverschiebung macht uns gewahr, dass sich die Bedeutung der Dinge mit dem Wechsel des Kontexts ändert.

Die Bilder, welche Ruth Blesi am Computer generiert und die vorerst nur am Bildschirm sichtbar sind, bestehen aus einer Montage verschiedenster, disparater Wirklichkeitsfragmente, die

dank digitaler Medien zusammengeführt werden können. Die "Handfertigkeit" von Ruth Blesi liegt u. a. darin, diese Versatzstücke so miteinander zu verschleifen, dass keine Bruchlinien mehr in den Bildern wahrgenommen werden, und diese im wahrsten Sinn des Wortes wahr-scheinlich wirken.

Ruth Blesis Bilder sind zunächst nur virtuell existent, abhängig von der Stromversorgung ihres Computers. Mit der Belichtung auf Fotopapier werden sie als Gegenstand real. Die nun als Fotografie materialisierten Bilder bleiben jedoch - was den Inhalt anbelangt - Visionen. Die Bilder zeigen uns keine Tatsachen, sondern eine Art Pseudorealität. Aber was für eine?

Interessanterweise rufen die Bilder bei der Mehrheit der Betrachter ähnliche Assoziationen hervor: Sie wirken auf uns unheimlich, bedrohlich, leblos; wir fühlen uns an nuklear verseuchtes Testland, an ausgetrocknete Seen, Schlachtfelder und Vulkankegel erinnert. Gleichzeitig jedoch spricht aus ihnen das Erhabene, eine berückende und faszinierende Entrücktheit und Dramatik. Sie zeigen uns moderne "heroische" Landschaften von bizarrer Schönheit.

Eine Frage drängt sich an dieser Stelle auf: Wie kommen wir dazu, diese fiktiven Landschaften als unwirtlich, Angst einflössend und sogar lebensbedrohlich einzuschätzen? Anhand unseres Erfahrungsschatzes überprüfen wir, ob wir diese Landschaften einem reellen Ort zuordnen können. Diese Verortung gelingt uns nicht, und so behelfen wir uns mit Äusserungen wie: "Diese Landschaft wirkt wie..." oder "sie erinnert mich an...". Es drängt sich die Vermutung auf, dass wir auf ein kollektives Gedächtnis zurückgreifen, wo archetypische Landschaftsbilder abgespeichert sind. Ähnlich wie bei einem Menschen, dessen Charakter wir von den Gesichtszügen ableiten, deuten wir die Landschaften aufgrund ihrer prägnanten Merkmale. Wir versuchen die Landschaften zu entschlüsseln: Inhalt ist, was wir darin sehen (und hineinprojizieren).

Die Landschaften von Ruth Blesi rufen in uns das Gefühl des Ausgesetztseins, der Schutzlosigkeit und Ohnmacht hervor. Etwas, was unsere menschliche Dimension übersteigt, scheint uns zu bedrohen. Die öden, unbelebten Landschaften bieten keinen Schutz, ebenso wenig diese dunklen Blöcke, die wie Trutzburgen sich nach aussen abschotten. Ihr Charakter ist martialisch, monumental, monströs und abweisend. Als Architektur verfügen sie über keinerlei Verzierungen, welche der Seele Halt geben würden; im Gegenteil, sie wirken wie schroffe Felsen.

Der Mensch hat in diesen Landschaften nichts zu suchen; er findet hier keine Nischen, keine Behausung, keinen Ort, um sich niederzulassen: Nichts fürs Gemüt und keine Gemütlichkeit. Und so verwundert es nicht, dass wir in diesen Landschaften weder Tiere noch Menschen finden, und nur selten Vegetation, nie aber

Kulturland. Die Landschaften in den Bildern von Ruth Blesi sind für den Menschen Unorte; hier kann er nicht existieren. Sie haben etwas Absolutes an sich; so absolut wie Ewigkeit und Tod. Wirken sie deshalb so zeitlos und lebensfeindlich?

Es sind Schreckensvisionen der Zukunft, die uns zeigen, wie es sein könnte, nach einer der möglichen Katastrophen, die wir befürchten und die Angst davor nur allzu gerne verdrängen. Dann und wann, wenn wir den Fernseher einschalten, sehen wir uns mit Sintflut (Tsunami) und Dürre konfrontiert und sind dankbar, dass es nicht uns erwischt hat.

Ruth Blesis will keine "L'art pour l'art" schaffen. Mit ihren "Imagineered sculptures", diesen so glaubhaft konstruierten Landschaften, will sie uns vielmehr dazu anregen, über unsere Zeit, unsere Befindlichkeit, aber auch unsere Architektur nachzudenken. Sie wendet dabei die beiden Kunstgriffe Irritation und Paradoxie an, um unsere tiefer liegende Ängste und unser Unbehagen wachzurufen.

Indirekt verweisen die Landschaftsbilder von Ruth Blesi auf die kulturellen und entseelten Wüsten unserer Zeit. Man muss sich nur unsere Industriezonen ansehen, um festzustellen, wie selbst von Menschenhand geschaffene Orte eigentliche Unorte sein können. Ich denke dabei an Autobahnraststätten und grosse Einkaufszentren, die funktional und meist schmucklos gebaut sind. Es sind Durchgangsorte, wo die Menschen zu Beduinen werden. Niemand hält sich hier gerne für längere Zeit auf; und so gibt es hier auch niemanden, der den Ort liebevoll gestaltet und damit Kultur schaffen würde. Es sind kulturelle Wüsten, wo wir die menschliche Kultur und Seele ebenso vermissen wie in den "heroischen" - als Gegenteil der lieblichen - Landschaften, die uns Ruth Blesi vor Augen führt.

© Lucia Angela Cavegn, Winterthur