

# Lust der Täuschung

## Von antiker Kunst bis zur Virtual Reality

### Ludwig Forum Aachen

22. Februar bis 30. Juni 2019

Mit weit mehr als 200.000 Besucher\*innen war die Ausstellung in München ein wahrer Blockbuster. Im Februar 2019 kommt sie – die Schau ist eine Gemeinschaftsproduktion der Kunsthalle München und des Ludwig Forum für Internationale Kunst – nach Aachen. Vom 22. Februar bis zum 30. Juni 2019 bietet sie mit etwa 100 Werken einen Überblick über Schein und Illusion in der Kunst, von der Antike bis hin zu neuen Kunstwerken der Virtual Reality. Im Unterschied zur Münchner Präsentation liegt der Fokus im Ludwig Forum stärker auf der Kunst der Gegenwart, bis hin zu immersiven Arbeiten, die mittels Digitaltechnik das Eintauchen in künstlerisch-virtuelle Welten ermöglichen. Kontextualisiert und erweitert wird die Aachener Ausstellung durch zahlreiche Werke aus der Sammlung von Peter und Irene Ludwig.

#### **Weintraube mit Fliege: Die Augentäuschung als Konstante der Kunstgeschichte**

Mehr als zwei Jahre lang hat sich das Ludwig Forum für Internationale Kunst gemeinsam mit der Kunsthalle München mit einem tiefgründigen und spannenden Phänomen in der Kunst auseinandergesetzt und eine außergewöhnliche Ausstellung zusammengestellt, die einen Überblick über die Illusion in der Kunst bietet: Lust der Täuschung ist eine Schau, die das Auge der Besuchenden narrt, überrascht, erstaunt und das Vergnügen bereitet, den täuschenden Trick entlarven zu können.

Erstmals in der Geschichte des Ludwig Forum werden historische Zeugnisse der Frühzeit in eine Ausstellung einbezogen, die die Täuschung um archaische kulturanthropologische Schnittstellen interdisziplinär erweitern: Die Zeitreise durch die Jahrtausende beginnt mit einer 4.500 Jahre alten altägyptischen Scheintür, die, entgegen der Erwartung, aus Stein und eben nicht, wie es scheint, aus Holz ist. Dem gegenüber lockt Monika Sosnowskas Installation von 2017 mit ihrem unendlich lang scheinenden kafkaesken Korridor in die Tiefe und widersetzt sich gleich beim Betreten unserem Sinn für Logik und unserer visuellen Kompetenz. Auf diese Weise machen pointiert gesetzte Arbeiten zeitgenössischer Künstler\*innen und hochkarätige historische Leihgaben bedeutender internationaler Museen eindrucksvoll sichtbar, was sich Künstler\*innen Jahrhunderte lang einfallen ließen, um unsere Sinne zu irritieren, uns zu verblüffen, geistreich zu überraschen, spielerisch zu verführen, uns in der Betrachtung zu fesseln und vor allem um ihre Meisterschaft zu beweisen.

Der Kupferstich von Matthäus Merian d. Ä. der Historischen Chronica aus dem 17. Jahrhundert ist ein frühes Beispiel dafür. Er erzählt die Legende vom Malerwettstreit zwischen Zeuxis und Parrhasios: Vögel picken gierig nach den täuschend echt gemalten Trauben des Zeuxis. Doch während Zeuxis noch triumphiert, wird er selbst zum Opfer meisterlicher Illusionskunst und fällt auf den gemalten Vorhang seines Konkurrenten Parrhasios herein, den er beiseite ziehen möchte. Bis heute gilt diese berühmte antike Anekdote als Beweis höchster Kunstfertigkeit, die spätere Künstler\*innen wie Jacob de Gheyn II, Pierre Gilou und Vija Celmins veranlasste, nicht nur Werke zu schaffen, welche die Betrachter\*innen durch Naturtreue zu täuschen vermögen, sondern sich darüber hinaus auch mit gewitzten Einfällen und Überraschungseffekten profilieren.

Der Höhepunkt der lustvoll täuschenden Kunst gipfelte in der Trompe-l'oeil-Malerei des 17. Jahrhunderts. So möchte man als Betrachter\*in die scheinbar wahllos an eine Bretterwand gepinnten Kupferstiche von Edwaert Collier pflücken oder das wellige Blatt auf einer Arbeit von Gerhard Richter glatt streichen. Andere Gemälde, etwa von Louis-Léopold Boilly und De Scott Evans gaukeln achtlos abgestellte Bildrückseiten vor. Auf diese Weise hat durch den Künstler Vik Muniz sich offenbar „versehentlich“ die Rückseite eines der berühmtesten Gemälde von Vermeer eingeschlichen. Auch andere offensichtliche „Pannen“ mahnen an die Sorgfaltspflicht des Hauses, wie etwa der mit Sorge entdeckte Glasbruch bei einer Arbeit von Thomas Demand.

#### **Marmor, der wie Seide aussieht**

Materialtäuschungen gehören zu den beliebtesten Verlockungen des Verstandes. Meisterliches Handwerk versteht es, aus kalten, harten Materialien, wie etwa Stein, die Haptik weicher, fließender Stofflichkeiten entstehen zu lassen. Was ein gefaltetes seidenes Herrenhemd zu sein scheint, ist tatsächlich detailreich in Marmor gehauen, und ein Kohlkopf in zartem Grün entpuppt sich als Porzellanterrine. Jeppe Heins' metallisch schimmernde Luftballons sind nur scheinbar schwerelos und auf Sam Durants Monoblock-Kunststoff-Stapelstuhl darf man sich keinesfalls setzen, denn er ist in kostbarem Porzellan nachgegossen und kommentiert, wie auch Andy Warhols Brillo-Boxen, die Wertschätzung alltäglicher Konsumgüter amüsant bis provokant.

Von Pygmalion über John De Andrea bis zu Tim Berresheim

Das berühmteste Trugbild der Geschichte wurde geschaffen von Pygmalion, dem Künstler und kyprischen König aus der griechischen Mythologie (500 v. Chr.). Sein weibliches Sehnsuchtsbild konnte durch Präzision, Hingabe und Götterhilfe zum Leben erweckt werden. An diese Legende, die seit der Antike Kunst und Literatur beflügelte, und mit der sich die Bildhauerei über die Jahrhunderte als Königsdisziplin behauptete, knüpft Selbstporträt mit Skulptur von John De Andrea unmittelbar an. Wie Duane Hanson hat er durch täuschend echte Darstellungen des Menschen seit den 1970er-Jahren für großes Erstaunen gesorgt. In der Gegenwart hat sich mit der Augmented Reality die Grenze zwischen Objekt- und Betrachtungsraum, zwischen Kunst und Realität, nachhaltig verschoben. So lässt Tim Berresheim via App sein Bildpersonal dreidimensional aus dem Rahmen „heraustreten“.

#### **Magische Räume**

Bravourös gelang es mit den Mitteln der Malerei über Jahrhunderte hinweg Raumillusionen vorzutäuschen. Gemälde geben in der Ausstellung den Blick himmelwärts frei, öffnen den Raum oder erzeugen, wie bei Hans Peter Reuter durch lineare Strukturen und bei James Turrell durch Licht, Räume mit unendlicher Tiefe. Die Virtual Reality ermöglicht ein ganzheitliches Raumerlebnis. So begeben sich die Besuchenden in Chalkroom von Laurie Anderson und Hsin-Chien Huang auf eine Reise in dunkle Schächte: Mittels Bewegung werden eigene dynamische Wege ausgewählt und somit virtuelle „Gedankenräume“ mit tänzerisch wirbelnden und herabrieselnden Buchstaben und Wortfragmenten betreten. Ähnlich wie der herannahende Zug im Film der Gebrüder Lumière, der 1895 die Besucher\*innen in Angst und Schrecken versetzte, ist auch mit dem Einzug von künstlerischer Virtual Reality, an der Schnittstelle zwischen Schein und Wirklichkeit, unvermeidbar neuer Nervenkitzel verbunden. Ob Besucher\*innen sich bei Rhizomat von Mona el Gammal unversehens im IFM, dem Institut für Standarduntersuchungen zur Gedankenkontrolle, wiederfinden, oder mit dem Werk Richie's Plank Experience von Toast VR auf einem schmalen Brett am Abgrund atemberaubender Großstadtschluchten balancieren: der/die User\*in entscheidet, wie es weitergeht.

Brett am Abgrund atemberaubender Großstadtschluchten balancieren: der/die User\*in entscheidet, wie es weitergeht.

#### **Mockumentary, Appropriation und Fälschung**

Eine besondere Variante des „Kopierens“ führt Elaine Sturtevant vor, mit Neufassungen von Werken berühmter Künstler\*innen, wie etwa Flag von Jasper Johns. Geschichten der besonderen Art erzählen Matthew Day Jackson, Christian Jankowski und Till Nowak, indem sie auf faszinierende Weise Fakt und Fiktion nahezu unentwerrbar vermengen.

Die Ausstellung Lust der Täuschung zeigt, wie sich die künstlerische Täuschung mit der Verschiebung der Parameter von Wahrheit und Lüge, Sein und Schein, Wirklichkeit und Täuschung, Illusion und Realität immer wieder aufs Neue anpasst und äußert. Im 21. Jahrhundert, in Zeiten von Photoshop, Fake News und Social Bots, werden die bislang gültigen Beurteilungskriterien, die Täuschung definieren, um Mischformen wie „alternative Wahrheiten“ und „fiktionale Realität“ ergänzt, die zur allgemeinen Verunsicherung beitragen. Dem modernen Menschen ist es dabei nahezu unmöglich, die Flut der Bilder und Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt hin zu prüfen und sich Manipulationen zu entziehen.

Hier gilt es, den objektiven Blick zu schärfen und die Sinne zu sensibilisieren. An dieser Stelle wird die Ausstellung Lust der Täuschung ergänzt durch ein reichhaltiges Veranstaltungs- und Vermittlungsprogramm, das zu einem höchst aktuellen Diskurs um tiefgreifende Veränderungen im digitalen Zeitalter und unserer Gesellschaft anregt.

*Ein gemeinsames Ausstellungs- und Publikationsprojekt des Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen und der Kunsthalle München*