

# Bistro 21

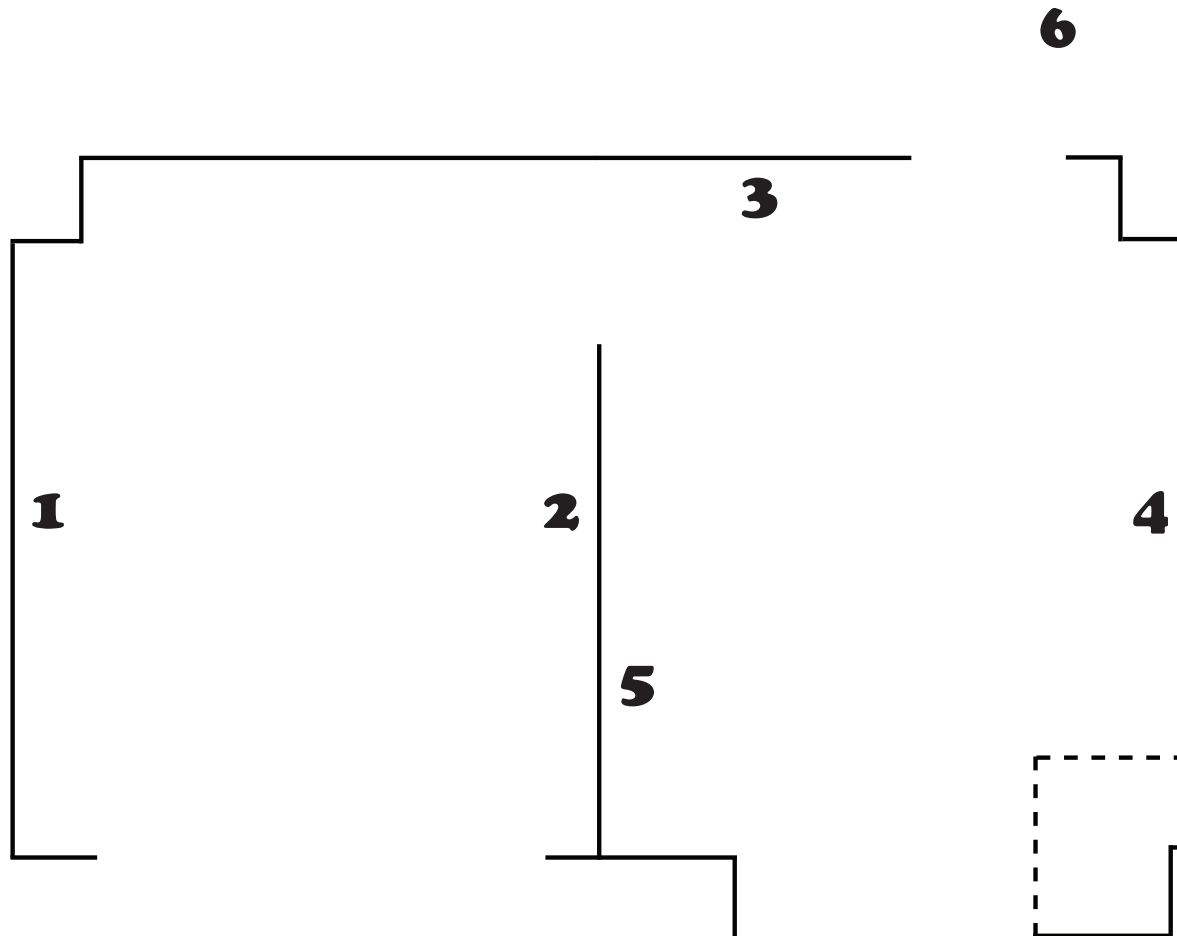
Hermann-Liebmann-Straße 88

04315 Leipzig

www.bistro21.org

# FADE & EVOKE™

## 12.03.20 – 29.03.20



**1**

Fade & Evoke™  
Digitaldruck auf PVC  
240 x 190 cm, 2020

**2**

PlaneX®  
Digitaldruck auf Forex,  
Plexiglas  
130 x 130 cm, 2020

**3**

PLUS I  
Digitaldruck auf PVC  
190 x 160 cm, 2020

**4**

Babacan®  
Digitaldruck auf PVC  
195 x 250 cm, 2020

**5**

Tide™  
Digitaldruck auf Forex  
110 x 90 cm, 2020

**6**

PLUS ||  
Digitaldruck auf  
Plexiglas, LED-Panel  
70 x 44 cm, 2020

gefördert durch:



Gefördert durch die Kulturstiftung des Freistaates Sachsen.  
Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf  
der Grundlage des von Sächsischen Landtag beschlossenen  
Haushaltes.

## Marvin Ketteniß

# Bistro 21

Hermann-Liebmann-Straße 88

04315 Leipzig

[www.bistro21.org](http://www.bistro21.org)

**FADE & EVOKE™**

**12.03.20 – 29.03.20**

## Projektive Bilder

Bei jedem Versuch der Mimese verliert die Wiederabbildung an Bestandteilen des Originals und definiert sich neu als ein noch flacheres Abbild, angewandt auf immer anderer Oberfläche mit ihrer eigenen Haptik. So tut dies das Chameleon individuell auf seiner Hautoberfläche wie aber auch Militäruniformen, die durch ein extremes Stilisieren der vermuteten und vorzustellenden Umwelt im Camouflage-Muster versuchen, eine Art Universalmuster der Mimese zu finden. Das Austauschbare dieser Umwelt durch das zur Grafik reduzierte Sehen und Denken in Mustern, Ornamenten und Oberfläche scheint gar schon exemplarisch für den Alltag heutiger Stadtlandschaft. Nur scheint es, als würde hier nicht das Subjekt sich nach seiner Umwelt tarnen, sondern die Umwelt sich nach dem Menschen. Als würde es vorausplanen um sich vor Abwandlungen abzusichern, schafft unser ästhetisches Umfeld aus Logistik und Konsum ein Netz, teilweise heruntermultipliziert bis zum einfachsten grafischen Vektor und gefüllt mit zahlenwertdefinierten Farben, um einfach und projizierbar das Nötigste dieser Mimese auch in seiner erneuten Kopie gleich wiederzugeben. Zuneigung ist nun auch darstellbar als Doppelpunkt Klammer zu. Das Abbild definiert sich in der Fläche und verliert seinen materiellen Boden unter den Füßen durch das Projektieren in das Imaginationsfenster. So, wie ein white cube, austauschbar gedachter Alltag aus vorgefertigten Projektionsflächen, schaffte sich digitale Grafik in der fortgeschrittenen Industrialisierung eine unantastbare Blase der grafischen Produktion und Verbreitung, des Virtuellen - des Imaginativen - des Evokativen - und der Entleerung des mimetischen Ursprungs - der Figuration. Die Ignoranz gegenüber der materiellen und haptischen Situation, losgelöst von Raum und Zeit schafft Stilisierungen, die weniger und mehr sind, als nur Stilisierungen, da sie das stilisierte Objekt verlieren. Als standardisiertes Produkt der zur Wieder-und-wiederverwertung in der Massenwiedergabe geschaffen, evoziert es eigene eben andere Assoziationen. Es sind keine Symbole mehr, wie der Smiley, die sich klar auf das eine beziehen, sondern

Muster, die ihre eigenen virtuellen Assoziationsfelder kreieren. Unser Umfeld scheint ein eigenes Subjekt zu werden. Durch das Schichten, Verarbeiten und Entfremden - das Verunschärfen und Verflachen des Bildes, bezieht sich Marvin Ketteniß gleichzeitig auf diese Ästhetik, genauso, wie er diese selbst schafft. Durch das visuelle und materielle glätten der Bilder raut er sie thematisch auf, schafft ihnen einen Raum zur Eigenständigkeit, entfernt von ihrer einlinearen Herkunft und setzt Kontrapunkte zu sonst klar gesetzten und durchkomponierten Grafiken der Industriegebiete. Durch das Entfernen von seiner sprachlichen Zugehörigkeit wandelt sich das sprachliche ins bildliche Sprachverständnis um. Die Bilder funktionieren vielmehr in ihrer subversiven Bildlichkeit als in seiner hintergelegten Bedeutung. Abhängig von seiner Perspektive bildet es sich im Kopf, in der Imaginatio. In diesem abstrakten Raum der Vorstellung hinterfragt Marvin bestehende Muster. So auch in der Materialisierung auf Forex, PVC-LKW-Planen und Leuchtkästen. Während es auf der einen Seite eine immer aktiveren Wunsch nach Materialität und Körperlichkeit in der Kunst, speziell auch in dem antizipatären Medium der Malerei zu geben scheint, nihiliert dies Marvin zunächst im Vergleich zu seinen früheren Arbeiten und lässt das grafische Element wiederkehren auf Materialitäten des industriellen Druckes. Diese herkömmlichen Druckflächen erweitern den malerischen Raum um eine kontextuelle Komponente. Was Brian O'Doherty noch als die Erweiterung des Bildes in den Raum und dadurch die Aktivierung des Betrachters (spectators) beschreibt, erweitert nun seinen Raum durch das assoziative Denken des spectators (expectations) aus dem Alltäglichen. Durch das Nutzen, Aufblasen und Spielen mit thumbnails, low quality images oder poor images entziehen sich die gezeigten Bilder der Zirkulation des high quality marketing und der Logistikstrategie und locken einen Einblick in die imaginative Materialität dieser malerischen Drucke und ihrer strategischen evokativen Kraft.

Text von Michael Broschmann

**Marvin Ketteniß**