

Ausstellung: Das Duell
Okka-Esther Hungerbühler

Ausstellungsdauer: 24.10. – 03.12.2017

Öffnungszeiten: Mo–Do 8–12 und 13–15 Uhr / Fr 8–13 / Sa & So & feiertags 11–16 Uhr

Der Eintritt ist frei

www.okka-estherhungerbuehler.com

In Mary Shellys Roman „Frankenstein“ spielt ein Mann Gott (oder eine Frau) und erschafft sein eigenes Kind. Die Geschichte handelt von der Gefahr, die Natur zu übervorteilen und vom Zorn des ungeliebten Kindes (Frankensteins Monster) und des liebesunfähigen Vaters (Viktor Frankenstein, ebenfalls ein Monster). Frankensteins Schöpfer ist drei Dinge zugleich: Gott, Elternteil und Künstler.¹

In ihrer Schau *Das Duell* geht die Künstlerin Okka-Esther Hungerbühler weiter in ihrer Praxis, die Entropie des Lebens mit skulpturalen Mitteln abzubilden. Ihre Skulpturen wirken fragil, der Prozess ihrer Entstehung tritt offen zu Tage, wie mit groben Stichen aneinander genähte Gliedmaßen. Manche Teile sind mit Heißklebepistole oder Klebeband festgemacht. Die Ephemera, aus denen diese Arbeiten bestehen, sind oft Dinge, die wir aus Kindertagen kennen: bunte Federn, Glitzer, Pappmaché und Karton. Hungerbühlers Bilder und Skulpturen sind schwer einzuordnen, sie spielen mit der zweideutigen Natur des Zerbrechlichen und des Billigen, des Rauhen und des Femininen. Die Künstlerin stürzt sich mutig auf diese Widersprüche und rebelliert so gegen festgelegte Wert- und Geschmacksvorstellungen.

Ihre Arbeiten erzählen die Geschichte des einsamen Helden. Ihre Bilder, hier ihre Serie „Verwandlungen“, sind durchzogen von leeren Räumen. Die Hauptperson hat die Bühne bereits verlassen, zurückgeblieben ist nur die Architektur. Hungerbühlers Gemälde sind von einem Gefühl von Abwesenheit und Verlust durchzogen. Die abstrahierten Szenerien und weiblichen Gestalten sind angefüllt mit magischer Energie, sie deuten eine fantastische Narration an, in der die Dinge anders sind als sie erscheinen und sich jederzeit ändern können. Mit rohem, einfachem Strich schleichen sich die Figuren aus der Bildfläche oder sind bereits verschwunden. Die leuchtenden Farben und die spielerischen Elemente kontrastieren die Einsamkeit und die Angst, die in den Bildern steckt. Der Blick aus der Vogelperspektive kündigt von Allmacht und erinnert an Überwachungsvideos – ein privilegierter und zugleich isolierter Blick.

Frankenstein ist ein zusammengeflacktes Monster; ein elektronisches Experiment mit eingebauten Gefühlen - der erste Roboter der Geschichte. Shelley wirft mit ihrer Romanfigur ethische Fragestellungen auf, sie fragt nach künstlicher Intelligenz, nach Liebe und der Grenze zwischen dem Menschlichen und dem Menschen untergeordneten Spezies.

b. w.

¹Solnit, Rebecca. *The Faraway Nearby*. 2014, Penguin Books.

Internationales Künstlerhaus Villa Concordia

Hungerbühlers grobe, handgemachte Oberflächen täuschen über ihr komplexes elektronisches Innenleben hinweg. Diese anthropomorphen Skulpturen künden von einem prekären Optimismus und enttäuschten Zukunftsversprechen. Sie sind Gebrochene und doch absolut glanzvoll im Scheitern. Die beiden Hauptfiguren *Blaue Blume* und *Big Wurm* stehen sich gegenüber wie zwei Figuren in einer Choreografie – im Tanz des Lebens von der Geburt bis zum Verfall verkörpern sie die erste und die letzte Stufe. Ihre Schicksale sind miteinander verwoben, ihre Welten getrennt – wenn auch nur für den Moment.

Blaue Blume verlangt unsere Aufmerksamkeit. Sie verkörpert die Welt des Lichts, der Liebe und der Entwicklung, wohingegen ihr Gegenstück *Big Wurm*, an der Pforte zur Unterwelt und ihrer mit Humus gefüllten Dunkelheit steht.

Hungerbühlers Roboter-Blume ist bewegungsgesteuert, sie öffnet und schließt sich, sobald ein Besucher sich nähert. „Aber was für eine Art von Liebe ist das?“ fragt Maggie Nelson in ihrem Roman „*Bluets*“, „Täusch‘ dich nicht selbst und nenne es Erhabenheit“.² Nelson erklärt dem Leser ihre Leidenschaft für die Farbe Blau und wie sie davon träumt, sich eine Prise blaues Pigment einzuverleiben, nur um den Wunsch sofort als irrational abzutun: „Selbst dann werden Sie sich dem Blau darin nicht annähern. Nicht wirklich.“ Die blaue Blume, die in der Natur kaum vorkommt, steht für die Suche nach dem menschlichen Geist, sie ist ein Sinnbild für die Verbindung von Geist und Natur. Wer ist die Schönste im ganzen Land, wer öffnet und schließt sich, aber lässt uns nicht hinein?

Spielen Künstler nicht immer irgendwie Gott? Das ist vielleicht zu hoch gegriffen, aber es liegt sicher etwas Elterliches oder Mütterliches im Schaffensprozess einer Künstlerin oder eines Künstlers. Das Kunstmachen ist oft genug ein Akt der unerwiderten Liebe. Das Kind umschwirrt die Mutter wie ein abgetrenntes Glied. Hungerbühlers Skulpturen sind Kindern nicht unähnlich, mit ihrer kleinen Gestalt und ihrer Fragilität, erinnern sie stets daran, dass sie letztendlich von der Künstlerin kontrolliert werden. Sie können am Abend oder am Ende der Ausstellung abgeschaltet werden. Ihre repetitiven Bewegungen halten sie gefangen, in einem Moment aus dem es kein Entrinnen gibt. Sie sind wie müde Gliedmaßen, die gut umsorgt werden wollen, während sie am Abgrund der eigenen Vergänglichkeit tanzen.

Text: Kate Brown³

Übersetzung aus dem Englischen: Birgit Rieger

²Nelson, Maggie. *Bluets*. 2009, Wave Books.

³Die Kanadierin Kate Brown ist freie Kuratorin und leitet in Berlin den Projektraum Ashley. Unter anderem schreibt sie für *artnet*.

Das Duell

Okka-Esther Hungerbühler

Exhibition in Bamberg / Germany 24th October – 03rd December 2017

Public visiting hours Mo-Thurs 8 -12 & 1 - 3 / Fri 8 - 1 p.m. / Sat & Sun 11- 4 p.m. & open on legal holiday - Admission is free

www.okka-estherhungerbuehler.com

In Mary Shelley's 19th century novel *Frankenstein*, a man tries to play God (or a woman) and creates his own child. It's a story about the dangers in subverting nature and the wrath of the unloved child (Frankenstein's monster) and his unloving parent (Viktor Frankenstein, also a monster). The child Frankenstein's maker is three things: god, parent, and artist.¹

In her exhibition *Das Duell*, Okka-Esther Hungerbühler continues her practice of embodying entropy through sculptural forms. Her works are delicate, the means of their production exposed like rough stitches along assembled limbs. Parts are attached with hot glue and tape. The ephemera that they consist of are often the stuff of childhood play: dyed feathers, sparkles, craft paper and cardboard. Upon encountering Hungerbühler's paintings and sculptures, the works are slightly difficult to evaluate, playing on the dual nature of fragility and cheapness, the rough and the feminine. The artist bravely embraces paradox in her practice, in an act of rebellion against preconceived notions of value and taste.

Her works tell the story of the lonely protagonist. In her paintings imagery of empty rooms and bars are threaded through the series. The self is an actor who has just left the stage, leaving only architecture behind. The works are permeated by a sense of absence and loss. As abstractions of theatre scenes and womanly figuration, they vibrate with magic energy, a fantasy narrative where things are not what they seem and could change. Bold, simple, and nuanced, figures dodge out of frame or have already left. The vibrant colors and playful gestures in these paintings contradict the loneliness and anxiety that pervades them. Aerial views remind us of omnipotence and security footage—a privileged and isolated perspective.

The protagonist in *Frankenstein* is a monster as a stitched together form; he is an electrical experiment turned sentient being—the first robot of fiction. In him, Shelley addresses ethical questions about artificial intelligence, love and the boundary between the human and sub-human. Hungerbühler's raw and crafty surfaces belie their own complex robotic inner workings, and theirs is also a story of a precarious optimism, a broken promise from all their worlds' futures. These anthropomorphic creatures tumble from grace, but they are resplendent in their failure. The two main actors, *Blue Flower* and *Big Wurm* stand opposite one another like two figures in a perpetual choreography—they are as two steps in the biological dance of birth and decay. Their fates are entwined. Their worlds are separate, if only for now.

p. t. o.

¹Solnit, Rebecca. *The Faraway Nearby*. 2014, Penguin Books.

Internationales Künstlerhaus Villa Concordia

Blue Flower commands our attention. Hers is the external world of light, love and growth and *Big Wurm* her character foil, a pawn of the underworld and its humusfilled darkness. Hungerbühler's robotic flower is motion censored, opening and closing when it senses a viewer approach. "But what kind of love is it, really?" asks Maggie Nelson of her love for the color blue in her novella *Bluets*, "Don't fool yourself and call it sublimity."² She walks us through her desire to consume a little pile of blue pigment, before denouncing the desire as irrational, saying "But still you wouldn't be accessing the blue of it. Not exactly." Rarely occurring in nature, the blue-colored flower represents the human spirit quest, in its image the promise of the connectedness of nature and the human spirit. Who is this most beautiful one, who opens and closes, but will not let us in?

And anyway, isn't the artist always playing God? Maybe not, but there is definitely something parental or maternal to the behavior of art making. So often it is an act of love unrequited. The child orbits the mother like a floating, dismembered limb. Hungerbühler's sculptures are not unlike children in their diminutive quality and absolute fragility, and we are reminded that they, ultimately, are objects under her control. They can be unplugged at the end of the day, at the closing of the show. Their repetitive motion keeps them trapped in a moment that they seem disallowed to move beyond. They are not unlike tired limbs, asking to be nurtured as they dance on the edge of the own obsolescence.

Text: Kate Brown³

²Nelson, Maggie. *Bluets*. 2009, Wave Books.

³Canadian Kate Brown works as freelance curator and directs *Projektraum Ashley* in Berlin. Among other publications she writes for *artnet*.