

Deutlich, aber nicht eindeutig

VON EVA-MARIA MAYRING

MÜNCHEN. In einer umfassenden Einzelausstellung präsentiert das Haus der Kunst Werke von Markus Lüpertz. Eine Künstlerfigur der deutschen Nachkriegszeit, der die Moderne seit den 1960er-Jahren entscheidend mitgeprägt hat. Der in Reichenberg, Nordböhmen geborene Künstler übersiedelte mit seinen Eltern bereits 1948 nach Westdeutschland. Bereits als Kind gab es für ihn keine anderen Optionen, als Künstler zu werden.

An der Werkkunstschule in Krefeld studierte er Kunst, lehrte ab 1973 an der Akademie der Bildenden Künste in Karlsruhe und verfolgte seinen künstlerischen Weg, für den er nicht immer nur Applaus erntete. Denn Lüpertz wollte kein angepasster und schon gar nicht internationaler Künstler sein, den es seiner Meinung nicht gibt. »Es gibt nur nationale und territoriale Kunst, die es gilt, international bekannt zu machen«, konstatiert er.

Fasziniert vom Film

Seine über 200 meist monumentalen Gemälde, Zeichnungen und großformatigen Skulpturen (1963 und 1980) vermitteln innere Zusammenhänge, denen eine eigene Syntax zugrunde liegt, wie die Kuratorin und Kunsthistorikerin Pamela Kort aus New York in ihrer Einführung näher erläutert. Sie definiert Markus Lüpertz über den kinematografischen Blick und kommt auf das Medium Kino zu sprechen, das so viel mit seinem Werk verbindet.

Lüpertz, selbst anwesend, erklärt das Phänomen in aller Einfachheit: »In den 60er-Jahren in Berlin war das Kino geheißt, es kostete wenig und es liefen gute Filme. Manchmal sah ich mir mehrere Streifen hintereinander an.« Dabei inspirierten ihn besonders Michelangelo Antonioni, Jean-Luc Godard und Alain Resnais. »All diese Regisseure ließen das Erzählerische weitgehend hinter sich und hoben stattdessen auf das Abstrakte der



Der Künstler im feinen Zwirn neben seiner bewusst roh wirkenden Skulptur: Lüpertz mit seiner Bronze »Herkules Entwurfsmodell« im Haus der Kunst in München. FOTO: DPA

Seelenzustände ihrer Gestalten, deren persönliche Sehnsüchte und poetischen Visionen ab«, formuliert die Kunsthistorikerin.

Dabei hilft Lüpertz die Sichtweise der Regisseure, die das Transzendente mittels Film umzusetzen vermochten. Als Grundlage seines Werkes dient die serielle Darstellung. »Ich war fasziniert von der zeitlichen Abfolge eines Films und seiner Form in Tausenden von Bildern. Dass ich ein Bild dreimal oder zehnmale, in

fast gleicher Gestalt, hatte mit diesem Zeitverlauf des Kinos zu tun ... Damit öffnete ich das Bild als Zeitbegriff ...«, erklärt der Künstler. Die »Dithyramben-Gemälde« und Zeichnungen, die gleich zu Beginn der Ausstellung gezeigt werden, sind vom 20th-Century-Fox-Logo inspiriert. Was auf den ersten Blick eher banal erscheint, bekommt durch Form und Gestaltung im Bild etwas Überirdisches, Schwebendes, das zwar Gegenständlichkeit besitzt, undefinierbar erscheint, aber

Bewegung ausdrückt. Auch Lüpertz' sogenannte »Donald Duck«-Serie liefert dem Betrachter aufgrund des Titels zwar eine Betrachtungsvorgabe, die jedoch dann wieder entschwindet und sich in abstrakter Farbigkeit verliert.

Markante Bildinhalte bringt der Künstler, in seinem Zyklus »Helden« auf die Leinwand (1968–1970). Obwohl er in seinem Werk nicht politisch sein will, vermitteln übergroße Stahlhelmsformen in Grün-Schwarz vor hellbeigem oder dunklem Hintergrund etwas Unheimliches, fast schon Bedrohliches. Mit dieser deutlichen, aber nicht eindeutigen Formensprache geht er auf die dunkelsten Momente der deutschen Geschichte ein und schafft einen nachhaltigen Eindruck.

Überdimensionale Skulpturen

Neben figürlichen Darstellungen wie der Abschied des Orpheus von Eurydike oder der »Vision de Poussin«, wo er in seiner Manier Farben und Linien sprechen lässt, beherrschen überdimensionale Bronzeskulpturen den Museumssaal. Lüpertz formt die meist mythologischen Figuren mal komisch, mal grotesk mit farblichen Akzenten oder er platziert nur zwei riesige Beine auf einen Sockel mit dem Titel »Standbein – Spielbein«.

In dieser Ausstellung: »Über die Kunst zum Bild«, stellt Lüpertz im übertragenen Sinn ganz gewollt die Dinge auf den Kopf, indem er mit seiner Kunst verfremdet, mit Abstraktion klarstellt und diminuiert, wo man das Maximum erwartet. Und er in Wiederholung von starren Motiven Bildbewegung herstellen will. (GEA)