



Abb.2 ON 40 Jean-Michael Jarre, 1985.
50 x 150 x 85.

Seit zwanzig Jahren arbeitet **Klaus Geldmacher** mit Licht, mit künstlichem Licht, mit dem Medium also, das die Metapher für jede Art künstlerischer Kreativität überhaupt ist. Im Laufe dieser Zeit haben sich seine Arbeiten – auf den ersten Blick – radikal verändert. Bekannt geworden durch strenge, konstruktive Objekte aus genormten, industriell gefertigten Bauteilen, spiegelten Arbeiten wie der Lichtwürfel, den er gemeinsam mit Francesco Mariotti 1968 für die documenta baute, die strenge Ästhetik Moholy-Nagy's ("Raum-Licht-Modulator", 1930) und die neue, vom DaDa stürmisch begrüßte, Maschinenkunst Tatlin's ("Monument für die Dritte Internationale", 1919/20). Wer allerdings die ersten kinetischen Arbeiten kennt, die Geldmacher 1966 aus Spielautomaten entwickelt hat, kommt nicht umhin, den Witz und das Spielerische Marcel Duchamps' als weitere Einflüsse (die im übrigen unlösbar zu den wesentlichen, esoterischen Ideen der Moderne des 20. Jahrhunderts gehören) festzustellen. Geldmacher, der ursprünglich aus der Faszination über den ästhetischen Impetus eines so banalen Objektes wie des "Flippers" zu seiner Kunst fand, ist wie viele der Pop-Artisten und Kinetik-Künstler der Sechziger Jahre, den Zwanziger Jahren, ob bewußt oder unbewußt spielt hier keine Rolle, verbunden.

Seine aktuellen Arbeiten zeigen, daß aus der Beschäftigung mit den – teilweise widersprüchlichen – Tendenzen der Zwanziger Jahre, ästhetisch relevante Resultate für die Neunziger Jahre entstehen. Die Verbindung von gefundenen Materialien und funktionierenden Leuchtstoffröhren enthebt den verarbeiteten Wohlstandsmüll einer Nutzlosigkeit und gibt ihm neuen Wert. Die Dynamik und Kinetik der – oft von Schaltungen gesteuerten – Lichtkörper korrespondieren unmittelbar mit den – scheinbar statischen – Trägerkonstruktionen aus Holz, Plexiglas, Aluminium oder Eisen, die eben nicht statisch, sondern ebenfalls dynamisch, dekonstruktivistisch, von einem Mittelpunkt aus, in den Raum greifen. Das bunte, freundliche Lichterspiel, dessen Ablauf aufgrund der offenen Verkabelung in der Regel nachvollziehbar ist, verweist auf das konsumfördernde Spektakel der Großstadtlichter, sei es am Times Square, New York, oder am Picadilly Circus, London, irgendwo haben wir Fernsehkosmopoliten die Verführungskraft und den Glanz solcher Dauerfeuerwerke schon bewundern dürfen. Und während wir dort verführt werden sollen, nur noch eine Zuckerbrause

zu uns zu nehmen, lenkt Geldmachers Licht den Blick auf die Konstruktion und Akkumulation von scheinbar disparaten Materialien, funktionierenden, intakten und gefundenen, also weggeworfenen Dingen. Der glatte Zeitgeist kühlglänzender Neonbarjünger stößt auf übel rostiges Metall und morsch-splittriges Treibholz, der "chique" der Achtziger wird ironisiert und muß sich einer sinnlichen Abfall-ästhetik stellen. Und auch die expressiv-schnoddrige Übermalung zeigt Wunden, d.h. sie ist Teil eines sehr persönlichen Angebotes, Kunst als ein Stückchen des "Prinzips Hoffnung" wahrzunehmen, Kunst erleben zu können, Kunst, die sich öffnet und angreifbar zeigt, der es nicht um kühle Distanz, sondern um herzliche Nähe zum Alltag geht, Kunst, die politisch ist.

Und bei all dem wundervollen Chaos, das sich vor dem Betrachter entfaltet, ist das Chaos nicht zweckfrei. Geldmachers Arbeiten funktionieren nur, wenn Plus und Minus stimmen. Kunst entsteht durch Gegensätze, ansonsten: Kurzschluß.

Markus Müller

VISIONA ZÜRICH

INDUSTRIE IM UMBRUCH
HIGH TECH IN KUNST UND SPIEL

Eine Ausstellung der Präsidialabteilung der Stadt Zürich und des Technoparks Zürich.
31. 8. - 29. 10. 1989

Der Bereich »High Tech in Kunst und Spiel« ist in Zusammenarbeit mit dem Museum für Holographie & neue visuelle Medien realisiert worden.

Ausstellungsinhalte:

- Holographie
- Video
- Electronic Art
- Computeranimation
- Kinetische Kunst

Rahmenprogramm:

- Performance
- Workshop

Sulz-Escher-Wyss-Gelände, Zürich

Öffnungszeiten: Täglich von 14 – 20 Uhr

