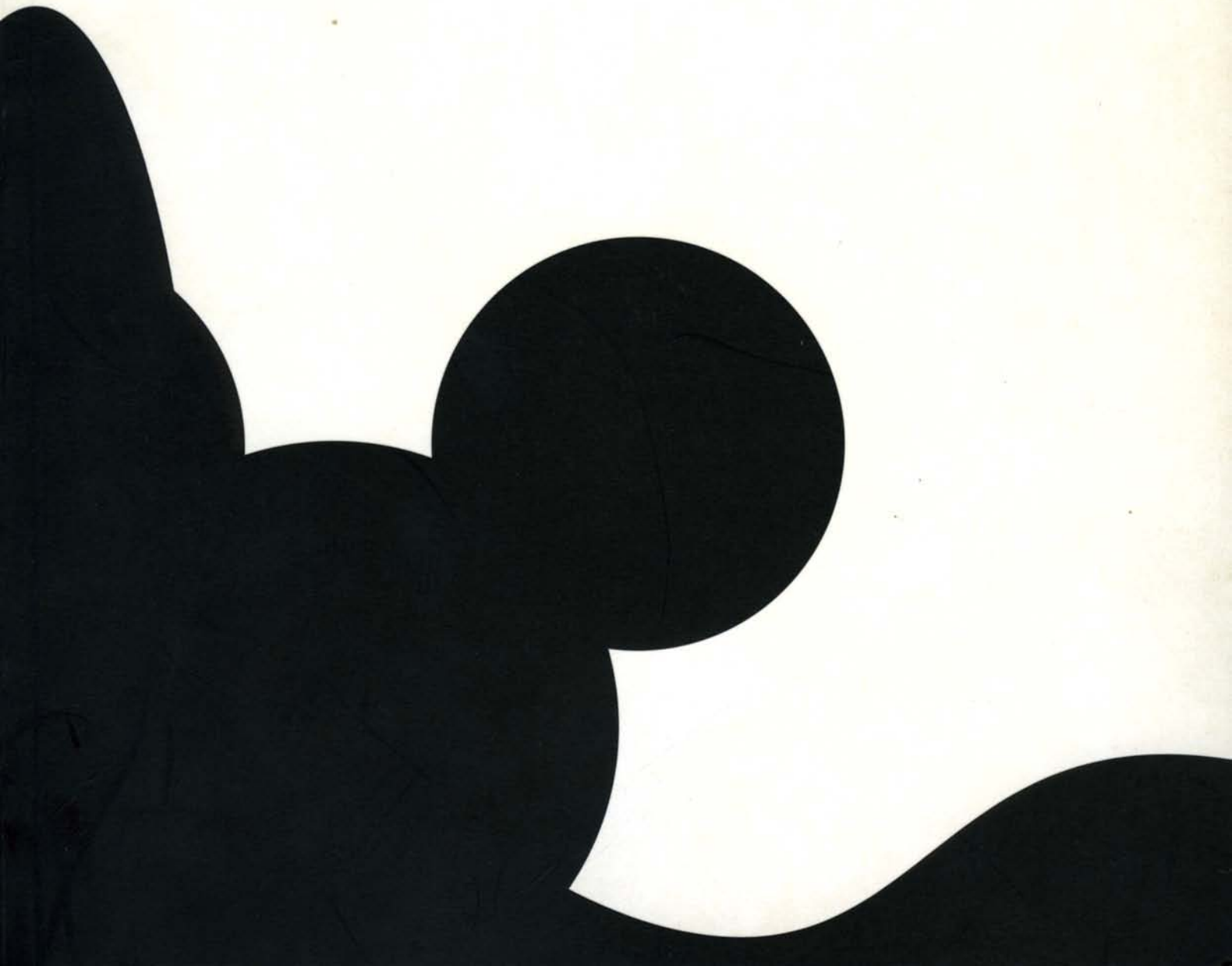


EGON ZIPPEL

WERTEWELTEN



EGON ZIPPEL
WERTEWELTEN

mit Beiträgen von
Leonhard Emmerling, Julian Scholl, Dietmar Schuth
und Martin Stather

GALERIE WOLF BERLIN

Der Fluch von Babylon

GEDANKEN ZUM PROJEKT »WERTEWELTEN«

DIETMAR SCHUTH

25% aller Kinder, so melden jüngste Statistiken, leiden unter Sprachstörungen. Sich ohne Stammeln, Stottern und Näseln zu artikulieren und ganze Sätze zu bilden, macht immer mehr Kindern Probleme. Ihre Kommunikationsfähigkeit ist eingeschränkt, ihr soziales Verhalten gestört, sie sind nervös und die gesamte kognitive Entwicklung zum intelligenten oder gar fantasievollen Menschen bleibt zurück. Lehrer und Logopäden kämpfen verzweifelt gegen diese neue legasthenische Kinderkrankheit.

Schuld an diesem zukunftsweisenden Schwachsinn habe unsere schöne neue Medienwelt, die Kinder schauen schon im Vorschulalter zu viel fern, die Eltern reden zu wenig mit ihnen. Die Fixierung auf Bildschirme und Game-boys isoliert und die visuelle Überflutung mit schnellen Bildern lehrt das unbewußte und kritiklose Konsumieren, so wie es Werbung und Wirtschaft bewußt manipulieren oder dankbar in Kauf nehmen. Lesen, Schreiben, Sprechen und Denken dagegen werden immer schwieriger, die Sprache ist zu alt und kompliziert.

Aber vielleicht sind diese kleinen nervösen Stammeler die Kinder einer neuen menschlichen Intelligenz und Sprachentwicklung. Vielleicht sind wir, die in den 60er Jahren geboren wurden, die letzte Generation, die daran zweifelt und erschrickt, wie alt und konservativ man plötzlich werden kann. Aber die Sprache verändert sich, ob sie will oder nicht. Schon lange hat sich ein internationaler Anglizismus in viele alte Sprachen eingefressen. Die Sprache der Computer und Naturwissenschaften wird durch Englisch bzw. Amerikanisch oder ein angliertes Latein diktiert, wie auch die Sprache der Psychologie, der Wirtschaft, der Werbung und der Börse, der Reise- und Unterhaltungsbranche bis hin zu dem, was man Lifestyle nennt, und das, was sich die Jugend so gerne aus Amerika abschaute und -hört.

O.k. Das geht ja alles noch, bleibt doch Englisch bzw. Amerikanisch eine vollständige Sprache, die mit ihrer einfachen Begrifflichkeit, ihrer relativ unkomplizierten Grammatik und selbst für Asiaten freundlichen Phonetik tatsächlich gut zur Weltsprache taugt und trotzdem ihren Shakespeare behält. Gerade die Deutschen akzeptieren das. Die immer globaler vernetzte Welt am Ende des Jahrtausends braucht ein neues Esperanto. Jetzt, wo die Welt den kalten Krieg überwunden hat, scheint endlich eine reale und nicht nur eine ideelle Völkerverständigung, ein globaler Frieden möglich und der Fluch von Babylon überwunden.

Damals, so erzählt das biblische Sinnbild, habe Gott die Menschen für ihre Hybris mit Sprachverwirrung gestraft, weil sie sich mit ihrem Turmbau selbst über die Wolken setzen und die Welt ohne höhere Moral regieren wollten. Seitdem sind über 3000 Einzelsprachen und Sprachräume entstanden, über 3000 Ethnien, Kulturen und Nationalitäten, die sich und ihre Sprachen zum Teil bereits wieder ausgerottet haben. »Verklungene



MARIA, 1988, SCHWARZWEISSKOPIE, 21 X 30 CM

Sprachen« – ein trauriges Wort – beweisen, wie sehr Sprachbarrieren Feindschaften zeugen und so dem babylonischen Fluch Rechnung tragen.

Doch zurück zu unseren Kindern. Englisch hat nur geringe Schuld an ihren Problemen. Die Sprachstörungen der Kinder grassieren wie ein Virus in allen modernen Ländern dieser Erde, auch den angelsächsischen. Es ist vielmehr eine andere, generelle Tendenz, die Sorgen macht: der Verlust an sprachlicher Komplexität. Das Reden in ganzen Sätzen und das Lesen von ganzen Büchern sterben aus. Einwortsätze, inhaltsleere Floskeln, you know, und händeringende Interruptionen prägen die Sprache der Jugend. Die Syntax verroht, schlimmer aber noch – auch die Semantik ist gefährdet, denn das Umsetzen von Wörtern in Laute und Silben und ihr orthographisch festgeschriebenes Transskribieren in ein alphabetisches System sind ebenfalls zu alt und kompliziert...

Piktogramme ersetzen zunehmend die Wörter. Jeder Computer, Game-boy, Video-clip und das Fernsehen verwenden zunehmend das visuelle Zeichen, das Piktogramm, das alle 3000 Einzelsprachen überwindet und weltweit verstanden werden kann. Noch nie waren Bilder so leicht zu erzeugen, warum also komplizierte Alphabete und Vokabularen erfinden, wenn man mittels neuer Medien einfach sprechende Bilder produzieren kann, ohne sie vorher zu abstrahieren und in eine andere Ebene zu übersetzen. Führt man mit der U-Bahn durch Tokyo, zeigt sich, wie einfach Piktogramme sind, sie können letztlich alles ersetzen und machen dieses jahrtausendealte Japanisch tatsächlich zu einem überflüssigen Atavismus.

Was brauchen wir Begriffe wie Höhe, Tiefe, Höllen- oder Himmelfahrt, und die Übersetzung dieser Vokabeln in 3000 Sprachen, wenn man dafür Pfeile notieren kann? Was brauchen wir Wörter, wenn wir einfache Symbole nehmen können, die jeder Mensch versteht? Die Werbung hat das längst begriffen, wie auch die Wirtschaftskonzerne, die zunehmend den globalen Markt anstreben und sich mit ihren Markenzeichen über die Grenzen der Einzelsprachen hinwegsetzen und graphische Symbole installieren, die heute jedes Kind als Begriff erkennt und versteht.

Diese neue Dominanz visueller Bildkommunikation aber schafft – wie eingangs angedeutet – Sprachstörungen, und ist, historisch betrachtet, keine neue Revolution, sondern eher ein gewaltiger Rückschritt. Man denke nur an die Hieroglyphen Ägyptens und anderer archaischer Schriftversuche, die mit ihrer ebenfalls visuellen



MARLBORO, 1988, SCHWARZWEISSKOPIE, 21 X 30 CM

Bildkommunikation am Anfang einer Entwicklung standen, ehe die Phonetik der Phönizier komplexere Sprachsysteme ermöglichte. Die Geschichte zeigt auch, daß Sprach- und Denksysteme elementar zusammengehören, hochentwickelte Sprachsysteme hohe Kulturen erst möglich gemacht haben.

Unsere stotternden Kinder lassen befürchten, daß sich die moderne Welt des kommenden Jahrtausends wieder auf ein solches Niveau herabsenkt. Soziale Tendenzen in den reichen Ländern dieser Erde zeigen ohnehin, wie höchstentwickelte Wohlstandsgesellschaften Randgruppen erzeugen, die, wie in den Slums der USA, steinzeitliches Revierdenken entwickeln mit primitivem Faustrecht, Ritualen, Sprachen

und Musikformen, die die Utopie vom Weltfrieden wieder schnell vergessen machen. Und daneben erheben sich neue babylonische Türme aus Stahl und Glas, die ihre Logos oder Piktogramme zum Himmel emporhalten, zu Sternzeichen einer neuen, noch stotternden Weltsprache machen. Doch hoffen wir das Beste, fluchen läßt sich immer noch.

MMMC, Ornament & Co

MARTIN STATHER

Rennende Männchen, die vor lodernden Flammen einem Pfeil folgen und den Weg zum Notausgang weisen, stilisierte Männlein und Weiblein, die die Wahl der richtigen Toilettentür erleichtern, eine silhouettenhafte Gestalt, die von einem zackigen Blitz mitten aus dem piktoralen Leben gerissen wird und vor Hochspannungsanlagen warnt:

Unsere Zeit ist überfrachtet mit solchen Symbolen, die den Weg durch den Kommunikationsdschungel weisen. Jeder kennt das abgerundete M für McDonald's, den Marlboro-Winkel, ein Kreis mit zwei oben angesetzten kleineren Kreisen wird ohne Mühe von jedem Kind als Mickey-Mouse identifiziert, und die weiße Coca-Cola-Welle auf rotem Untergrund symbolisiert weltweit gute Laune, westlichen Fortschritt und Wohlstand. Der Umgang mit diesen Zeichen ist für uns von solcher Selbstverständlichkeit, daß sie uns überhaupt nicht mehr auffallen. Sie sind fester Bestandteil unserer Kultur, nicht aus ihr wegzudenken.

Egon Zippel, dessen Arbeitsweise stark von seriellem Vorgehen geprägt ist, übernimmt diese Zeichen kommunikativer Übereinkunft, reflektiert über kulturelle Identität, in der überkulturelle Standards zum Ornament des täglichen Lebens werden. Wie eine Klammer strukturieren sie die visuelle Kommunikation, sind Reizauslöser, vermitteln Informationen, die in der ständigen Wiederholung zur Leerformel, zur bunten Dekoration verkommen.

In seiner Arbeit »Zeichen, Ornament & Fragment« hat Zippel eine weltumspannende Sammlung solcher Zeichen benutzt, die sich, zum Teil ornamental verfremdet, im Strom malerischer Entwicklung auf der Leinwand zum Bild einer internationalen Sprache vermischen.

Zippel verwendet Zeichen und Symbole jedoch auch in fragmentarischer Form, spaltet sozusagen deren Syntax auf und kombiniert die entstehenden Teile in fortlaufender, freier Kette, wobei ihn be-

sonders die Überschneidungen und Grenzbereiche von Ornament, Schrift, Bild und Zeichen interessieren. In dieser Kombination von Fragmenten unterschiedlicher Herkunft entsteht so ein neu gebundener Zusammenhang, der sich ornamentgleich um die Leinwand gleichsam als Rahmung zieht. Dagegen steht jeweils die freie malerische Form, die jede Assoziation vermeidet und bewußt eine Farbigkeit anstrebt, die nicht naturnah ist und eine Entsprechung zur künstlichen Zeichensprache sucht.



ZEICHEN, ORNAMENT & FRAGMENT, 1989, DISP./ACRYL/NESEL, 36 BILDER, JE 85 X 120 CM

In der Auflösung der Symbole werden diese strukturell analysiert und in einen nicht-illustrativen Bildzusammenhang gebracht. Tendenziell ergibt sich daraus eine neue Ordnung, die das kreative Chaos der Bildfläche bündigt, zuweilen auch in die Fläche wuchert. Einer der Bildtitel, »MMMC-Fragmente ornametal« (s. S. 21), zeigt Egon Zippels Lust an verbotenem Tun, denn die Formel »Ornament als Verbrechen«, die vom Anfang unseres Jahrhunderts stammt und die wuchernde Sinnenfreude der »art nouveau« anprangerte, ist noch heute vielfach gültig. Im spielerischen Umgang mit Symbolen und Formeln zeitgenössischer Kommunikation entdeckt Zippel eine Grundsubstanz modernen Lebens, ohne die das gegenseitige Verstehen kaum noch möglich ist. Auch in seinen Lichtbildern leuchten diese Zeichen auf, werden Worte ganz oder teilweise sichtbar, werden die Sprache und deren Zusammenhänge erfaßt, wird mit kulturellen Standards gearbeitet, deren Beliebigkeit und vielseitige Verwendbarkeit nachgespürt. Aus ihrem Verwendungszusammenhang gerissen, werden Zeichen wie z.B. das Copyright-© zu sarkastisch-sinnlosen Ikonen im Zeitalter der ewigen Reproduktionen und des alltäglichen Plagiats.

Einfache Elemente wie Strich, Kreuz, Wellenlinie, Kreis oder Pfeil reihen sich wie in einer Leuchtreklame aneinander und bilden wiederum Ornamentfriese, beweisen die Beliebigkeit, mit der sie als Fragment und in zusammengesetzter Form jeweils einen anderen Kontext zu bilden vermögen. In der Häufung dieser Lichtbilder entsteht eine verwirrende Informationsflut, die nicht mehr selektiv betrachtet werden möchte.

Zippel adaptiert verschiedene Motive, die er miteinander verbindet, damit eine absurde und in sich sinnentleerte Informationskette schafft. Als ironischer Kommentar darf dabei die Adaption des Proportionsschemas der menschlichen Gestalt nach Vitruv von Leonardo da Vinci gelten, das zum Strichmännchen in einer Zielscheibe wird. Die Auflösung der Information bedeutet paradoxerweise jedoch auch das Entstehen neuer Begrifflichkeiten, wie das Lichtbild »O« zeigt. In konzentrischen Kreisen laufen zweisilbige Wörter wie »EURO«, »XENO«, »LOGO«, »AUTO« etc. auf das Zentrum – ein O – hin zu. Durch schrittweise Beleuchtung der

Buchstaben kann man die Entstehung der Wörter verfolgen, gleichzeitig bilden sich aber, quer gelesen, neue Worte, die keine Bedeutung haben, Information und Desinformation liegen nahe beieinander.

Bei den »Polaroids« (s. S. 46f.) – eine bewußt irreführende Bezeichnung – handelt es sich um Tausende von Kugelschreiberzeichnungen, die das Polaroidformat aufnehmen und auch Sofortbilder sind. In ihnen notiert Egon Zippel tagebuchartig, jeweils mit Datum und Ort gekennzeichnet, Einfälle, Begebenheiten und Bildideen. In diesen steckt sein gesamtes künstlerisches Universum, die zeichnerische Reduktion dessen, was er täglich erfährt, sieht und künstlerisch umsetzt. Sie sind sowohl sein Ausgangspunkt für andere Werke als auch, ob einzeln oder als Serie, abgeschlossene Arbeiten, die für sich stehen können.

Wenn Ornament Verbrechen ist, dann ist Egon Zippel bis zu den Zäh-

nen bewaffnet. Mit der Waffe der Kunst analysiert er die Welt der Zeichen, die uns mit ihrer Bilderflut längst sprachlos gemacht hat. Als Ornamente des Alltags dekorieren sie die Welt und strukturieren das tägliche Leben zunehmend subtiler und direkter zugleich. Abseits der Informationswerte erforscht Egon Zippel ihre weltumspannende Ästhetik und fokussiert den Blick für eine kritische Wahrnehmung.



»O«, 1993, VERSCH. MATERIALIEN, 100 X 100 CM

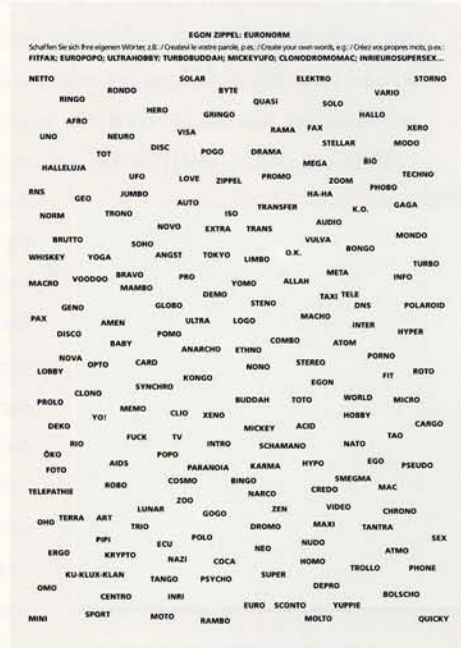
Anagrammes Illimited

LEONHARD EMMERLING

Bei Baudrillard ist der Exzess nicht mehr, wie noch beim surrealistischen Theoretiker der Transgression, Georges Bataille, der Ausnahmezustand, sondern die generelle Verfassung einer Zivilisation, die bestenfalls noch symbolisch Teile des Realen in den akzelerierenden Strom der Simulation und der ohne Signifikate frei flottierenden Signifikanten injiziert. Diese »Hyperrealität« zu subvertieren gelinge nur noch, indem man den Exzess beschleunige, ihm vorausdenke, die Akzeleration bis zur Implosion des Systems vorantreibe. Wie sich das Verhältnis von Exzess und Ordnung, Realem und Simulation verkehrt habe, so habe sich auch die Möglichkeit der Subversion verändert. Diese gelinge nur noch durch extreme Affirmation und nicht mehr durch das Einschleusen der Elemente eines in der Überschreitung betretenen Feldes des »Anderen« in das System, zumal dieses jedes potentielle Andere schon simuliert habe: Es ist alles da, alles erreicht, und zugleich ist nichts da, sondern aufgesogen von der Simulation.

Egon Zippel arbeitet in unterschiedlichen Medien – Zeichnungen, Plastiken, Lichtbildern – mit Logos, Symbolen, Zeichen und Wörtern. In den Lichtbildern kombiniert er beispielsweise jedem bekannte Zeichen unterschiedlichster Semantik miteinander: Smiley, Mickey-Mouse, Swastika, Davidsstern, Anarcho-A usw. Die Zeichen leuchten auf, vermischen sich, lösen sich ab, gehen ineinander über, leihen sich gegenseitig einzelne formale Elemente, konstituieren sich neu. Die Fluktuation der Zeichen verläuft mit einer Schnelligkeit, die eine Identifikation erst im Laufe der Zeit möglich macht und aufgrund der Vielzahl denkbarer semantischer Querverbindungen eine logische Sinnmenge zu konstruieren kaum erlaubt. Es entsteht ein flimmerndes, transmutierendes Zeichengemenge, in dem alle Valenzen sich auflösen, austauschbar werden.

Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt in der Verwendung bestimmter Logos. Das Logo, ein optisch markantes und von daher auch möglichst signifikantes Zeichen, symbolisiert bestimmte Werte und Inhalte, die mit diesem Zeichen behauptet und vermittelt werden sollen: die rote keilförmige Konfiguration auf weißem Grund – Freiheit, Abenteuer, rauhe Schönheit – Marlboro. Ein nicht unbeträchtlicher Teil alltäglicher Kommunikation, der Festlegung von Werten, sozialem Status sowie der Orientierungserleichterung läuft intra- und interkulturell über solche Zeichen. Voraussetzung für ihre Funktion ist die Stabilität und Invariabilität des Verhältnisses von Logo und Wert.

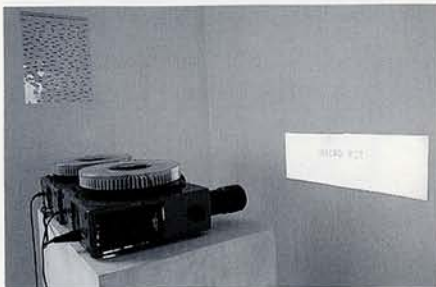


EURONORM, 1990, FOTOABZUG, 160 x 120 CM

Mehrere Versionen skulpturaler, mit Gold überzogener Arbeiten enthalten Teile von zeittypischen und weltweit auftretenden Logos (die »MMMCC«-Serie): McDonald's, Marlboro, Mickey-Mouse und Coca-Cola. Die Kombination von Fragmenten dieser Logos ergibt eine Skulptur, die an Abstraktivität und, durch den Goldüberzug, an Wertbehauptung kaum zu überbieten ist. Zugleich ist diese Skulptur als Logo frei von jeder Referenz, sie ist reiner Signifikant, dem ein Signifikat zuzuordnen unmöglich ist. Wofür steht es dann? Mit dieser Frage verbinden muß sich die, auf welche Weise denn einem der vier verwendeten Logos Bedeutung zuge wachsen ist, auf welche Weise überhaupt Zeichen als Werteträger eingeschleust werden (von wem?) und über der Kultur und der Gesellschaft eine Sekundärwelt von Signifikanten bilden, deren Signifikat, der Wert, ebenso fiktional wie das Logo und doch zugleich gesellschaftlich wirksam ist.

In welchem Maße unsere Kultur durch ein Geflecht von Zeichen, Logos und Symbolen strukturiert ist und wie fragwürdig das durch sie gebildete Netz von Werten de facto ist, zeigt Zippel, indem er Logos ohne Wertreferenz neu generiert. Der nächste Schritt bestünde im Einführen dieses Logos in den gesellschaftlichen Kreislauf der Zeichen und der Etablierung irgendeines damit zu verbindenden Sinnes. Dies wäre der Eintritt in den Raum der strukturalen Werte, in der – keine neue Behauptung, aber eine richtige – die Signifikanten nur mit ihresgleichen referrieren, ohne ein ihnen zugeordnetes Signifikat, und damit auch unfähig, Zeichen im Sinne von de Saussure auszubilden*. Also den Raum der Simulation.

Egon Zippel scheint von dieser Flimmerwelt der Logos und Symbole fasziniert zu sein, und er spielt mit ihnen



EURONORM 6400, 1992, PROJEKTION, 80 x 80 DIAS

in einem Gestus zwischen Heiterkeit und Ernst. Wenn er historisch stark konnotierte Zeichen wie die Swastika und den Davidsstern kombiniert (s. S. 43), so ist diese Operation für manche an der Grenze zum Sakrileg, für andere nur eine milde Provokation, in jedem Fall aber die an empfindlicher Stelle vorgenommene Signifikantenvermischung, in deren Verwirrspiel wir uns alle befinden. Ähnlich verhält es sich mit den Wortkombinationen in den Lichtbildern und Diaprojektionen: TURBOBUDDHA, COSMOPOPO, XENOINTRO, TRANSDROMODEPRO etc. Auf die Spitze getrieben wird damit das System des Schlagwortes, mit welchem ganze

gesellschaftliche Strömungen erzeugt werden, die doch alle nichts als Hype und Fake sind.

Wie seine Lichtbilder die Ästhetik der Werbung aufnehmen und damit bewußt der großen Geste entsagen, so ironisiert er auf bewußt banale Weise das Medium der Fotografie in seinen als »Polaroids« bezeichneten Kugelschreiberzeichnungen. Das Element des Polaroids übernehmen sie durch das kleine Format sowie durch die Notiz- und Augenblickhaftigkeit ihres Entstehens. Die oft großspurig-ironischen Titel aber widersprechen der Banalität des imitierten Mediums. (Die Behauptung, Gott enthalte 25% Mickey-Mouse, läßt sich als Polaroid nicht verbildlichen.) Auch hier ist die paradoxe Vermischung und Durchkreuzung von Medium und Inhalt, Signifikant und Signifikatum zu beobachten, die jede Generierung eines kohärenten Sinns verunmöglicht.

Im Rückgriff auf die dargestellten Thesen interpretiere ich Zippels künstlerische Strategie als Reproduktion des generellen Exzesses der Sinnzerstückelung, als spielerisch-listige Affirmation, die sich von einer Dialektik der Subversion verabschiedet hat und stattdessen das augenzwinkernde Spiel im System bevorzugt, um dessen innere Struktur und seine Fragwürdigkeit evident zu machen.

* Aus diesem Grund ist meine Verwendung des Begriffs »Zeichen« nicht immer gleich scharf.

Horror Vacui und Diamotion

JULIAN SCHOLL

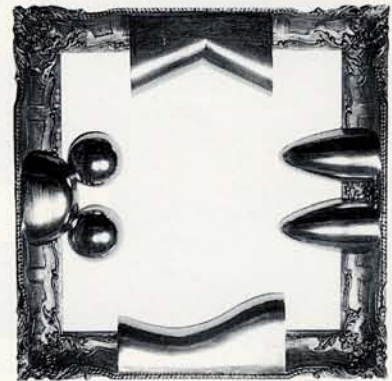
Horror Motion Dia Vacui - Unwillkürlich stellt sich ein solches Wortspiel ein, läßt man seinen Gedanken bei der Betrachtung von Egon Zippels Arbeiten freien Lauf. Unbemerkt hat seine Kunst ihre Wirkung ausgebreitet und man befindet sich auch schon direkt in ihrem Zentrum. Die immer wieder neue Kombination bestimmter Formen, Embleme oder Wörter durchzieht als Grundidee Zippels Werk.

Zwei signifikante Beispiele sind die »Diamotions« sowie die Serien der Rahmenobjekte »MMMC« und »Horror Vacui«. Mit den Rahmenobjekten (1992–1995) greift Zippel zwei äußerst artifizielle Aspekte seiner früheren Arbeiten auf: zum einen die Beschäftigung mit dem Emblem, der grafischen Erscheinung der Corporate Identity, zum anderen die Auseinandersetzung mit dem Ornament, einer seit den Avantgarden der ersten beiden Dekaden des Jahrhunderts mehr als verpönten Gattung.

Schon 1991 hatte Zippel in Heidelberg ein ganzes Einrichtungshaus mit einer in Fußleistenhöhe verlaufenden Rahmung versehen, deren organische Formen die Wand entlangflossen. Der Fußboden war mit Wellpappe abgeklebt, wodurch der Eindruck einer Meerlandschaft entstand. Die spielerisch ornamentale Verzierung verwandelte den Gebrauchsraum in einen selbstbestimmten Gegenstand.

Zur selben Zeit entstehen Gemälde, bei denen Fragmente vier großer, von ihm genutzter Firmenlogos (Marlboro, McDonald's, Mickey-Mouse, Coca Cola) von je einer Bildseite in das Bildzentrum dringen. Die geheime Potenz dieser enormen dynamischen Formen zeigt sich erst dem geistigen Auge bei der imaginären Kompletierung zu den bekannten Symbolen. Darauf folgen Gemälde selben Formats mit ähnlichen Formen, die ohne mit

den Emblemen identisch zu sein, mit der Erwartungshaltung des eingeweihten Publikums spielen. Die Beschäftigung mit der formalen Seite von allgegenwärtigen Symbolen der Macht ökonomischer wie psychologischer Art findet in der dreidimensionalen Umsetzung der goldenen Rahmenobjekte den einstweiligen Höhepunkt. Wie bei den Bildern von 1992 stößt auch hier von jeder Rahmenseite eines der großen Firmenzeichen in den Bildraum vor. Dabei sind die Fragmente entweder auf einen historisierenden Rahmen appliziert, wie es bei dem Rahmenobjekt »Horror Vacui« der Fall ist, oder sie verschmelzen mit der Rahmung selbst, wie Zippel dies bei der »MMMC«-Serie (s. S. 11 f.) ausgeführt hat. Das den Emblemen durch den Rahmen verliehene Volumen ist eine Eigenschaft, die dem eigentlichen Zeichen abgeht. Die initiierte Verfremdung hebt sich insofern wieder auf, als die Substanz – zumal in der protzig erscheinenden Vergoldung – exemplarisch den auftrumpfenden Gestus versinnbildlicht, mit dem sie auf sich selbst verweist. Signifikat und Signifikant bewegen sich in einer geradezu schwindelerzeugenden Oszillation.



HORROR VACUI, 1992, HOLZ, BLATTVERGOLDET
90 x 90 x 6 CM, SAMMLUNG GIROTTI, MAILAND

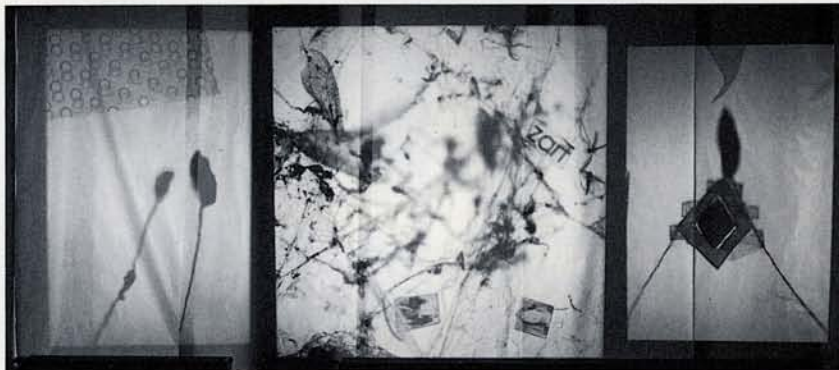
Indem Zippel affirmativ dem Imponiergehabe der Konzerne durch »vergoldete Substanz« Vorschub leistet, läßt er dieses zugleich in seiner Plumpheit durchsichtig werden. Die Fragmentierung reduziert die Logos auf formale Aspekte, auf die ornamentale Form. So wie das komplette Zeichen im Verborgenen bleibt, so verbirgt sich auch die subversive Kraft der Zeichen.

Seit den Avantgarden haben sich Künstler immer wieder mit der Gestaltung von Rahmen befaßt. Häufig wurden die Rahmen speziell auf ein Bild abgestimmt, so daß die Farbe oder das ornamentale Zierwerk das Gemälde steigerten. Seit den 60er Jahren ist die Rahmung weitgehend durch die Bedeutung des Bildträgers und der Bildfläche obsolet geworden. Auch Zippel läutet also keine Renaissance des Rahmens ein. Er paraphrasiert vielmehr Albertis Idee vom Bild als Fenster. Der Rahmen wird bei ihm zum Bedeutungsträger derjenigen Teile, die in den ausgesparten Bildraum ragen und anderer, die wie bei Alberti, jenseits der Bildfläche unsichtbar bleiben.

Die zeitgleich entwickelte »Diamotion«, bei denen Spinnwebreste und andere bewegliche Teilchen auf Wände projiziert werden, entspringt einer ganz anderen Sphäre des Spielerischen. Beliebige Spinnwebteile werden nicht plan, sondern locker in einem Diarahmen befestigt. Diese fragile dreidimensionale Anhäufung zittert leicht in der Ventilatorluft des Diaprojektors. Bei der Projektion ergibt sich ein filigranes Bild von Linien scharfer und unscharfer Zonen. Erst nach einiger Zeit bemerkt der Betrachter, daß sich das Bild bewegt. Da das Fasergebilde vor der Projektionslinse nicht zwei- sondern dreidimensional ist, kann der Autofokus nicht entschei-

den, worauf er fokussieren soll, er wandert pausenlos durch die verschiedenen Bildebenen. Dabei entsteht ein nahezu psychedelisches Driften durch ein Dickicht von Formen.

Interessanterweise findet auch bei diesen kinetischen Lichtobjekten eine Auseinandersetzung



DIAMOTION, 1993, CA. 300 X 700 CM, PROJEKTOREN, VERSCH. MATERIALIEN

mit dem Fenster Albertis statt. War doch die Annahme einer ausschnittshaften Welt die Voraussetzung für eine zentralperspektivische Gliederung mit Fluchtpunkt und Staffelung der Bildebenen. Durch die Verwirrung der Apparatur Autofokus wird die starre perspektivische Darstellung negiert. Es findet eine Imitation der Wahrnehmung des Auges statt, das vom Interesse des Betrachters gelenkt, mal vorne und mal hinten scharf stellt. Dem Diaprojektor geht natürlich jegliches eigenbestimmte Interesse ab und so entsteht ein rhythmisches Fließen durch die Bildebenen. Auf den Betrachter hat diese anfänglich nur unmerklich wahrnehmbare Fluktuation eine hypnotische Wirkung. Schon durch die einnehmende Größe der Projektion sind alle festen Bezugspunkte aus dem Blickfeld verschwunden, Gleichgewichtsirritationen sind die Folge.

Sowohl die Serien »Horro Vacui« und »MMMCC« als auch »Diamotion« thematisieren die Erfahrungs- und Wahrnehmungsmechanismen des Betrachters. Der spielerische und experimentelle Umgang mit den Formen, die Egon Zippel als Vermittlungsebene gewählt hat, führt zu einer moralisch befreiten, tiefschichtigen Auseinandersetzung mit der Technologie- und Zeichengewalt unseres Alltags.



MMMC-SYNDROM, 1995

90,0 x 90,0 x 9,0 CM

HOLZ, BLATTVERGOLDET



MMMC-SYNDROM, 1995

90,0 x 90,0 x 9,0 CM

HOLZ, BLATTVERGOLDET



MMC-ÄHNLICHES SYNDROM, 1994

HOLZ, BLATTVERGOLDET

90,0 x 90,0 x 9,0 CM



MMMC-ÄHNLICHES SYNDROM, 1995

MDF, BLATTVERGOLDET

45,0 X 45,0 X 4,0 CM



MMMC-SYNDROM, 1995

MDF, BLATTVERGOLDET

45,0 X 45,0 X 4,0 CM





INRIEUROSUPERSEX, 1989

ACRYL UND DISPERSION AUF NESSEL

TRIPTYCHON, 175,0 X 250,0 CM



LANDSCHAFT MIT ORNAMENTALER SPRECHBLASE, 1989

ACRYL UND DISPERSION AUF NESSEL

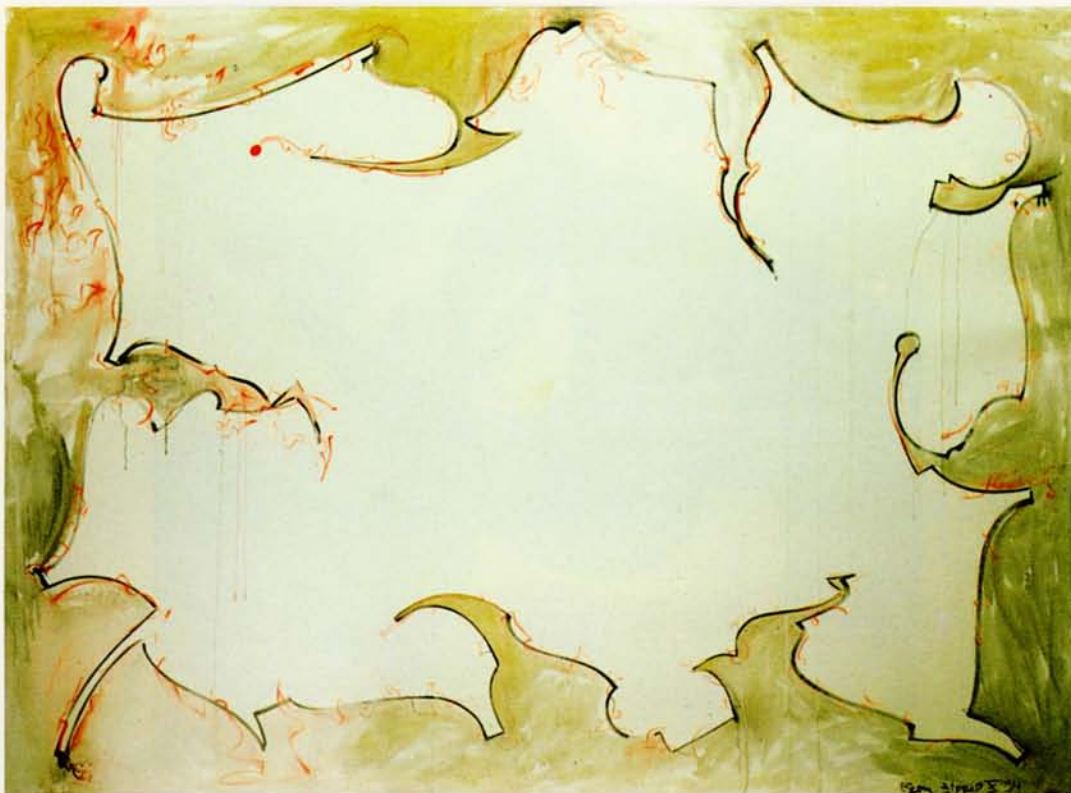
124,0 X 180,0 CM



ORNAMENT & AUTO & DING, 1994

DISPERSION UND ACRYL AUF NESSEL

236,0 x 310,0 CM



GOLD UND FLUORESZIEREND ROT, 1994

ACRYL UND DISPERSION AUF NESSEL

236,0 x 310,0 CM



LOGOKONGLOMERAT, 1995

ACRYL AUF NESSEL

45,0 X 45,0 CM



LOGOKONGLOMERAT, 1995

ACRYL AUF NESSEL

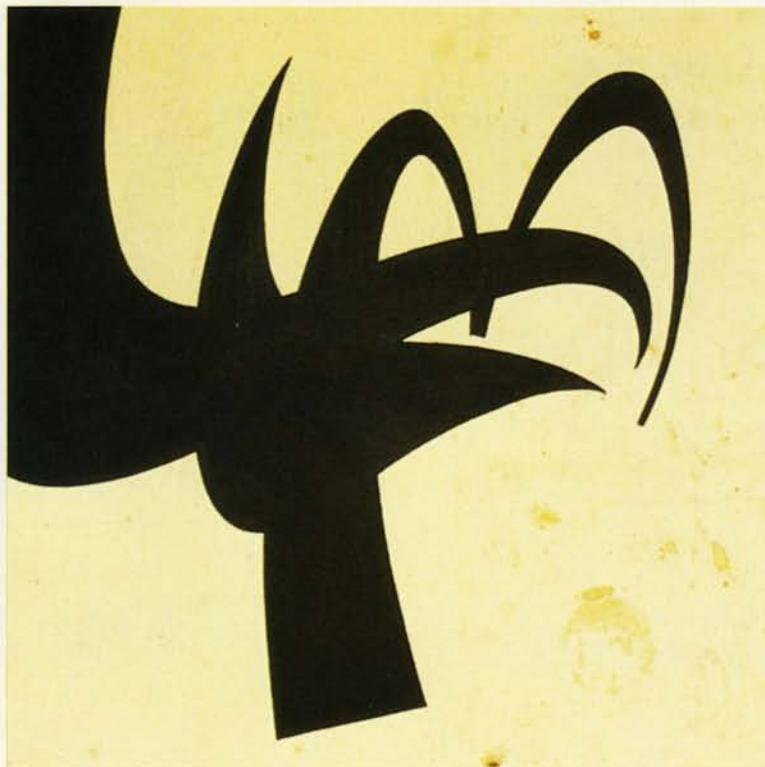
45,0 X 45,0 CM



LOGOKONGLOMERAT, 1995

ACRYL AUF NESSEL

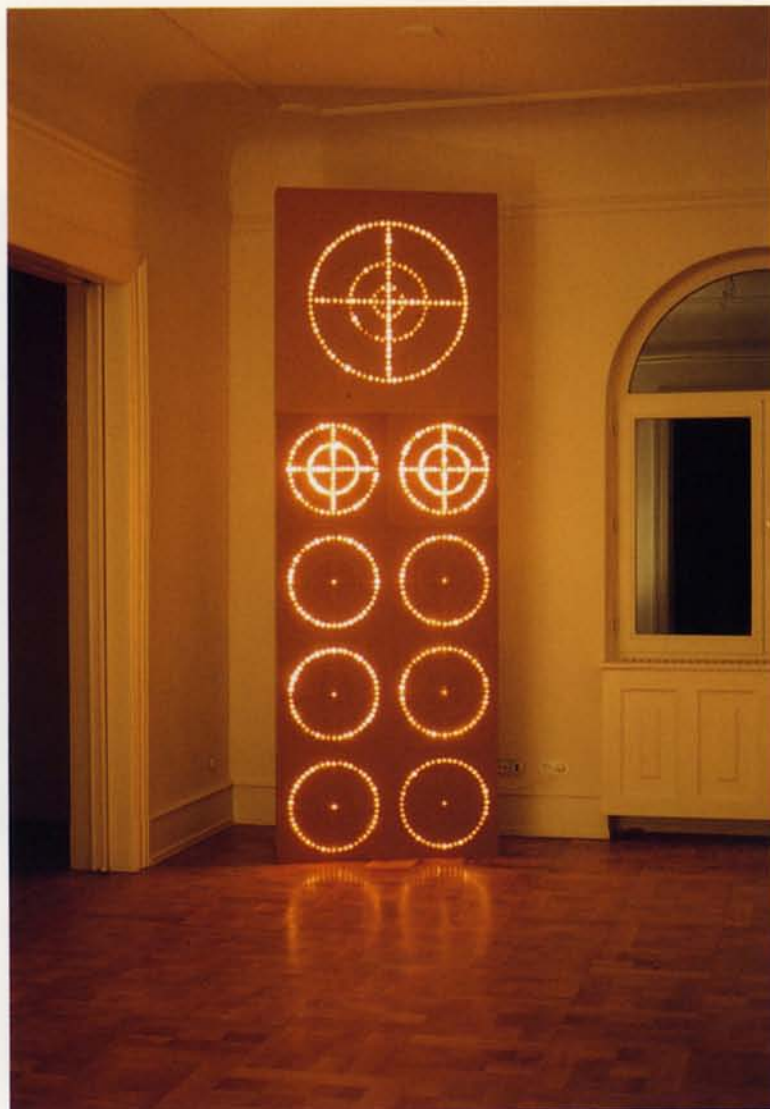
45,0 X 45,0 CM



LOGOKONGLOMERAT, 1995

ACRYL AUF NESSEL

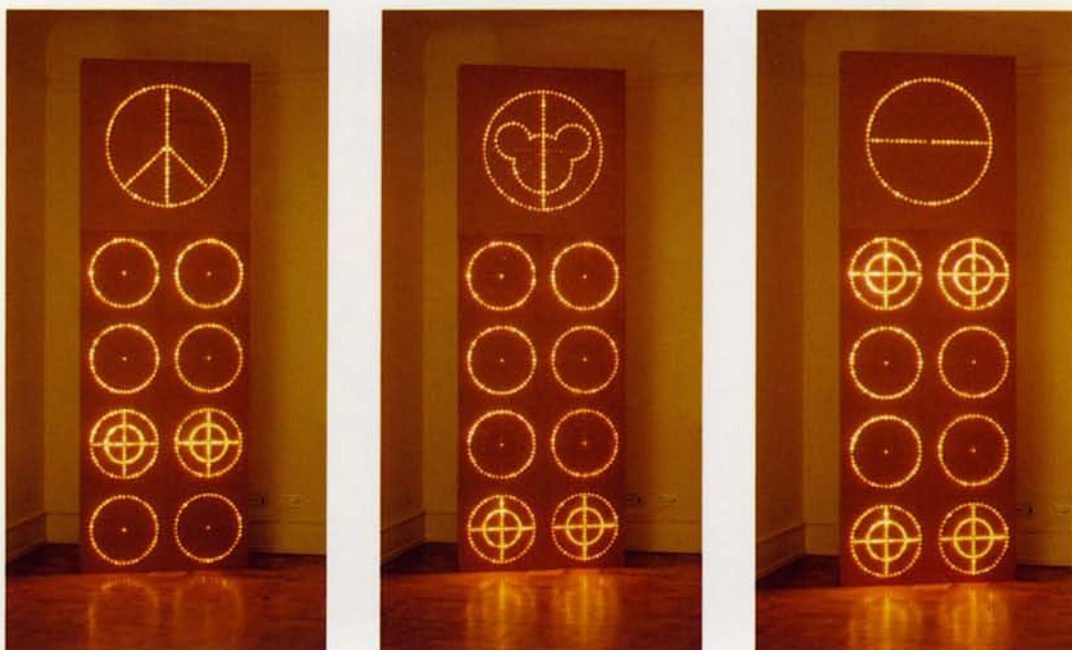
45,0 X 45,0 CM



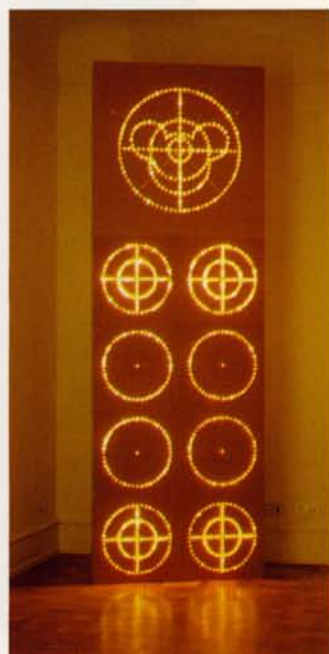
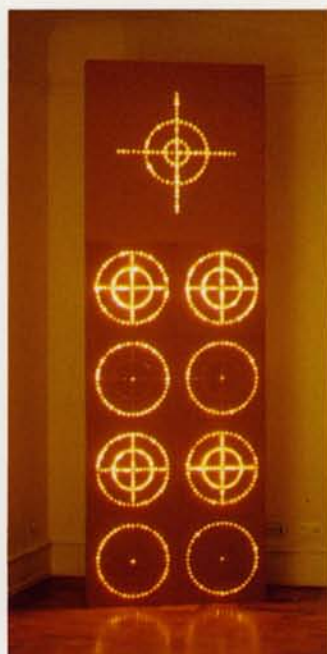
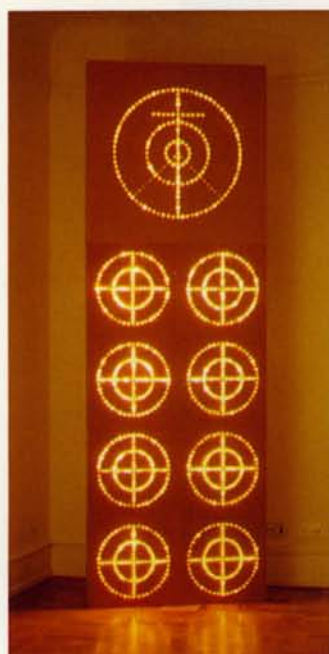
MICKEY-ZIEL, 1995

VERSCHIEDENE MATERIALIEN

300,0 X 100,0 X 13,0 CM



DIE LICHTBILDER ÄNDERN SICH KONTINUIERLICH, DIE KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN SIND UNBEGRENZT.





LICHTBILDWAND, 1993-1995

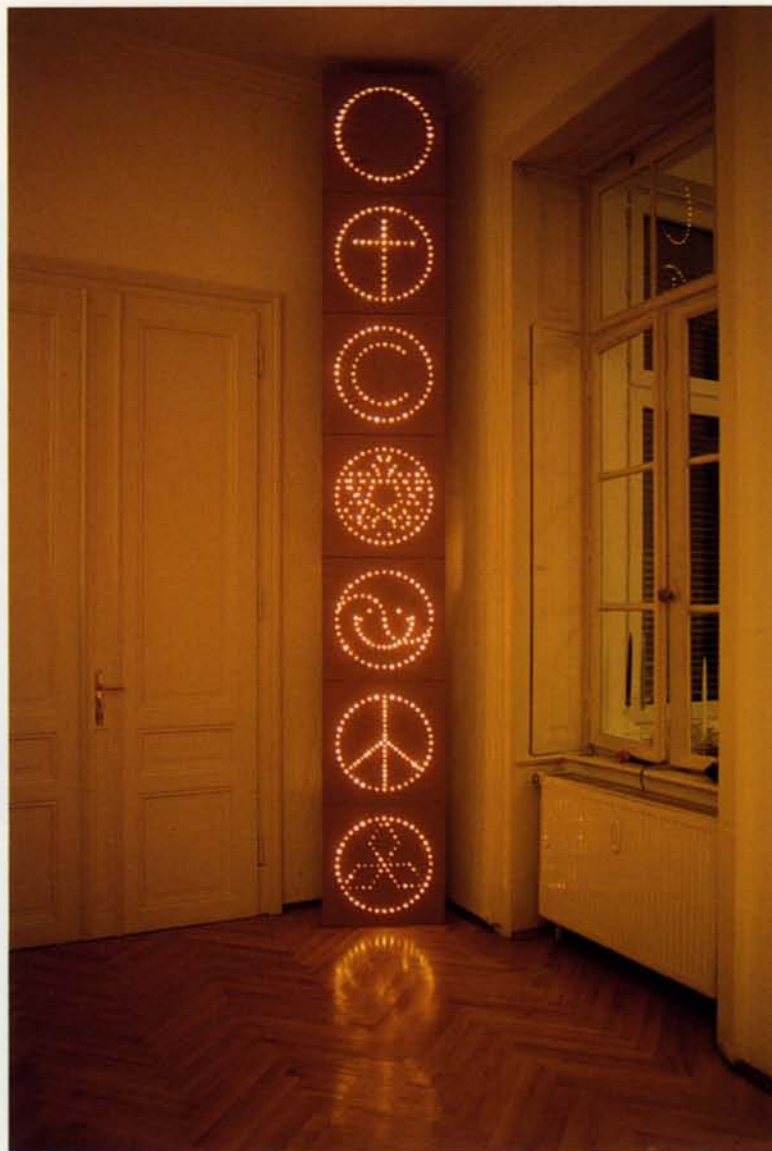
VERSCHIEDENE MATERIALIEN

DIMENSION UND ANORDNUNG VARIABEL



DIE LICHTBILDER ÄNDERN SICH KONTINUIERLICH, DIE KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN SIND UNBEGRENZT.

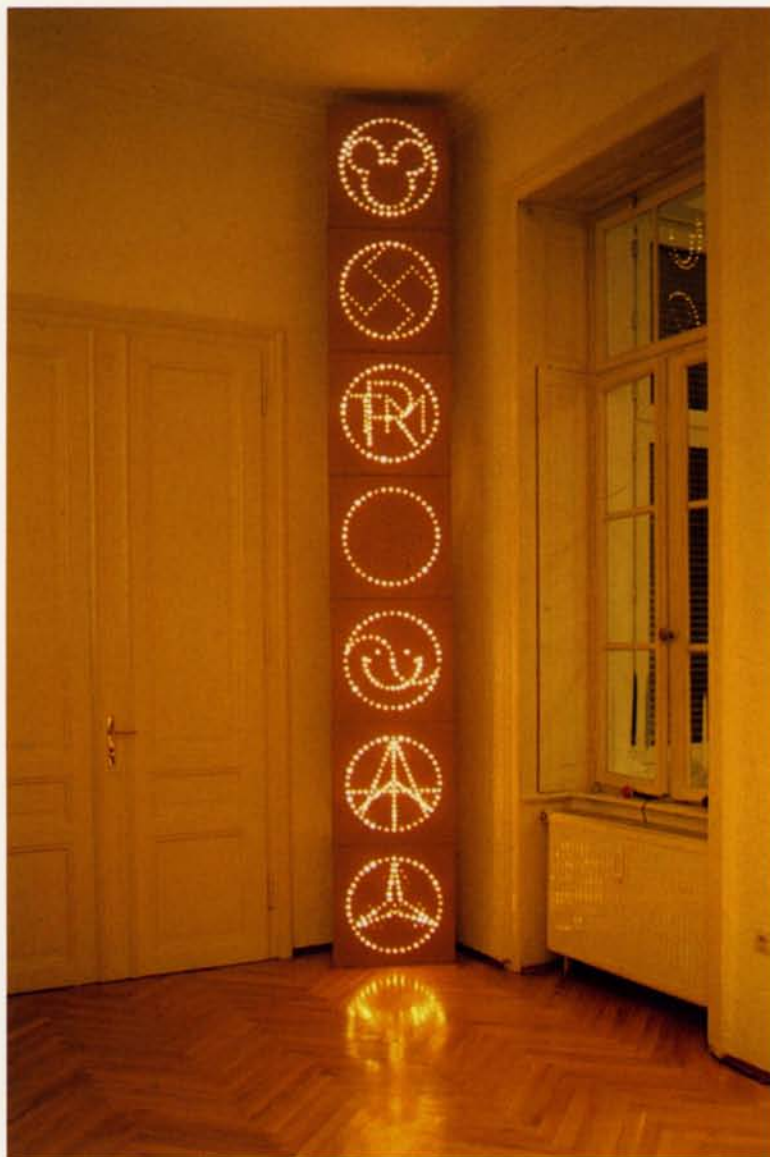




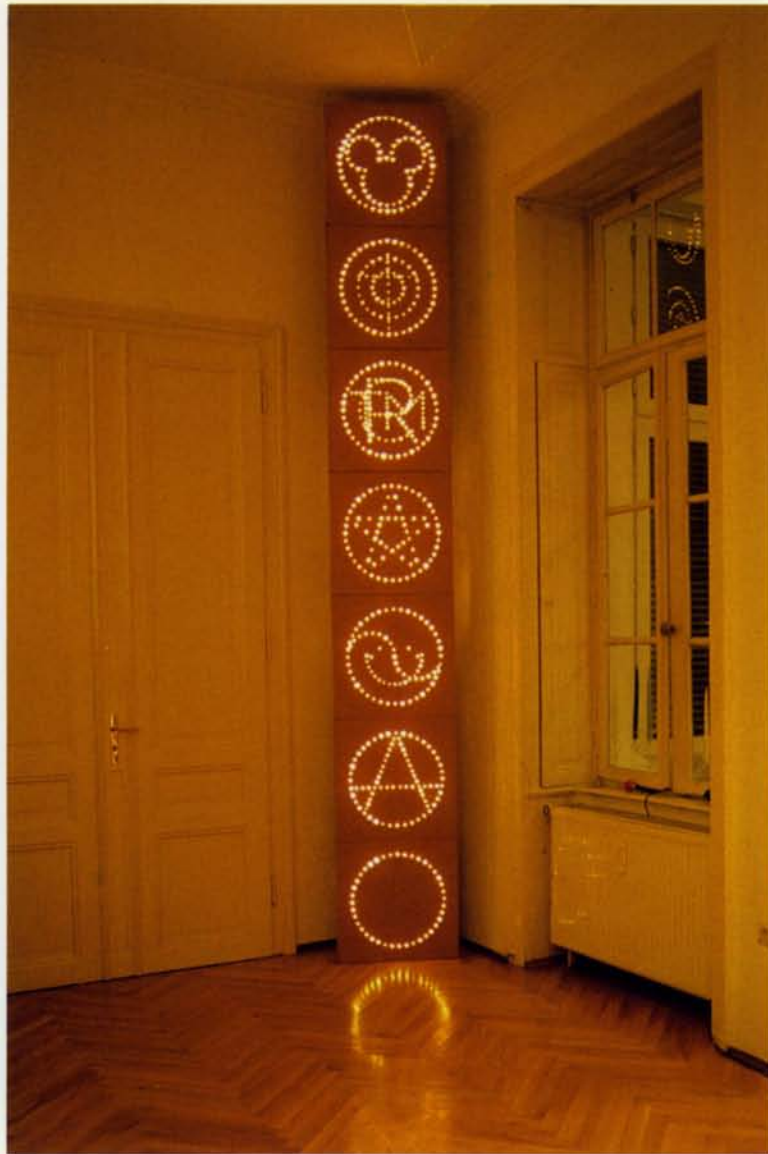
TOTEM, 1992

VERSCHIEDENE MATERIALIEN

375,0 X 55,0 X 13,0 CM



DIE LICHTBILDER ÄNDERN SICH KONTINUIERLICH, DIE KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN SIND UNBEGRENZT.





Polaroid "Kampf der Ornament-
Egon ausschnitte gegen die
Pseudoornamente"
25 VI 94 Scala / Milano



Polaroid "Kraum MMHC-Syn-
drom" 27 I 94 Milano
Darius Acuchunuy Ego

POLAROIDS, 1989 - 1995

KUGELSCHREIBER AUF PAPIER

10,5 x 7,5 cm



POLAROIDS, 1989 - 1995

KUGELSCHREIBER AUF PAPIER

10,5 x 7,5 cm

Egon Zippel

1960 geboren in Temeschburg/Rumänien 1964 Übersiedlung nach Deutschland 1981–83 Fachhochschule für Gestaltung Mannheim 1993 Stipendium der Markel-Stiftung Stuttgart 1984–85 Fulbright Stipendium Washington D.C./Georgetown University Washington D.C./University of Texas at Austin (Media und Sprachen) 1985–87 New York Institute of Technology (Computergraphics)/Kommunikationsdesign bei Anthony Russell Inc. New York/Zusammenarbeit mit Buky Schwartz (Videoinstallationen)/Reisestipendium Institute of International Education New York (UNESCO) 1988 Weiterer New York-Aufenthalt 1991–92 Italienaufenthalt 1992–93 Postgraduierten-Studium am Institut für Neue Medien Frankfurt

Ausstellungsauswahl (* Gruppenausstellungen)

- 1986 Contemporary Computer Art New York Institute of Technology*
- 1987 Kunstverein Leimen
- 1992 Galerie Frank Jauss Hamburg
Kunstpalaſt Düsseldorf*
Rhenania-Werft Köln*
Galerie Girotto Mailand
- 1993 Fondazione Mudima Mailand
Galerie am Kleinen Markt Mannheim
Generalkonsulat der BRD Mailand
- 1994 Aktion POP – People's Organization for Progress c/o Institut für Neue Medien Frankfurt
Teilnahme Saar Ferngas Förderpreis Junge Kunst Pfalzgalerie Kaiserslautern*
- 1995 Deutscher Multimediakongress Heidelberg*
Egon Zippel in Zusammenarbeit mit Jan Winkelmann c/o Michael Dannroth Heidelberg

Dank

Unser Dank gilt all denjenigen, die dieses Projekt durch ihre großzügige Unterstützung ermöglicht haben.

Impressum

© 1995 Egon Zippel, Galerie Wolf, die Autoren und Fotografen · Fotografie: Edgar Zippel Berlin, Egon Zippel Heidelberg · Organisation: PRO5 Ulrike Reinhard Heidelberg · Gestaltung: Kehrerr Comm. Heidelberg · Repro: SKU München · Druck und Verarbeitung: Pflanz & Partner Druckberatung Dudenhofen/Rheinland-Pfalz. Dieser Katalog erscheint zeitgleich zur Ausstellung »WERTEWELTEN« – vom 3. bis zum 29. November 1995 – in der Galerie Wolf, Großbeerenstraße 36, 10965 Berlin.



EGON ZIPPEL WERTEWELTEN

EGON ZIPPEL
WERTEWELTEN

