



KAT_A_7

Abbildungen auf der Vorderseite:

Thomas Ruff, 1992, Nacht 5 II, 190 x 190 cm (links) und 2021, tableaux chinois 15_I, 240 x 185 cm (rechts).

Foto: © Lars Behrendt, KAT_A, Andra Lauffs-Wegner

INHALT

EINE AUSSTELLUNG /// ZWEI SAMMLER /// 2

THOMAS RUFF /// DISPERSION /// 3

DER FOTOGRAFISCHE APPARAT /// 5

DAS ORIGINAL AUS DER DUNKELKAMMER /// 6

IM ZEITALTER DER PRINTMEDIEN /// 11

DAS BILD LÜGT /// 12

MINDESTENS 50 % RUFF /// 17

DAS INTERNET WIRD ZUR ZWEITEN WIRKLICHKEIT /// 18

TECHNISCHE PROTHESEN FÜR DAS MENSCHLICHE AUGEN /// 23

BILDER IM DIGITALEN STROM /// 24

DIE TECHNOLOGISCHE HAND /// 27

VERZEICHNIS DER WERKE /// 29

WEITERFÜHRENDE LITERATUR /// 34

IMPRESSUM /// 36

EINE AUSSTELLUNG /// ZWEI SAMMLER

ANDRA LAUFFS-WEGNER

Bisher basierte das Konzept der Ausstellungen im KAT_A auf der Idee, zwei Künstler zu zeigen und durch deren Gegenüberstellung Verbindungen und Entwicklungen darzustellen.

Zentrales Ziel war, gewohnte Wahrnehmungen infrage und zur Diskussion zu stellen. Hierzu inspirierte mich auch der Austausch mit Besuchern, zu denen Kunstsammler und Kunstfreunde zählen.

Von diesem Konzept scheint diese Ausstellung abzuweichen. Sie ist Thomas Ruff gewidmet, einem der aus meiner Sicht wichtigsten Künstler der Gegenwart.

Ein dialogischer Kontext wird aber auch in dieser Ausstellung verfolgt, indem Werke aus zwei privaten Sammlungen zusammengestellt werden.

Gemeinsam mit dem befreundeten Sammler Markus Kramer zeigen wir ausgewählte Arbeiten von Thomas Ruff. Der unterschiedliche konzeptionelle Ansatz und subjektive Blick der beiden Sammler ist dabei Kern des Dialogs.

Diese Ausstellung gibt einen Überblick über ästhetische Wirkungen und strukturelle Entwicklungen im Werk von Thomas Ruff. Dazu trägt insbesondere die wissenschaftliche Beschäftigung von Markus Kramer mit der Kunst im digitalen Zeitalter und den strukturellen Entwicklungen im Werk von Thomas Ruff bei. Sie ist auch die Grundlage der gewählten Hängung.

Somit veranschaulicht die Ausstellung den Gesamtzusammenhang von Werken Thomas Ruffs, die über vier Jahrzehnte entstanden sind.

THOMAS RUFF /// DISPERSION

MARKUS KRAMER

Wir leben im Zeitalter des technologischen Bildes.

Mit dem Aufkommen der Fotografie vor rund 200 Jahren, der massenhaften Verbreitung des fotografischen Bildes in den Druckmedien vor rund 70 Jahren, dem Shift ins Digitale vor rund 20 Jahren bestimmen technologische Bilder heute unseren Alltag und unsere Kommunikation nahezu allumfassend. Die uns umgebende analoge Welt wurde durch eine virtuelle Erfahrungsebene erweitert, die uns auf Smartphones, dem Computer und an fast allen anderen Orten umgibt. Diese Entwicklung, so ist bereits absehbar, wird sich mit der fortschreitenden technologischen Innovation weiter vertiefen, vielleicht sogar beschleunigen.

Kein Künstler hat die sich hieraus ergebenden Veränderungen unserer Bildkultur so sorgfältig beobachtet und dokumentiert wie Thomas Ruff.

Vor rund 40 Jahren nahm das Werk von Thomas Ruff noch den Ausgangspunkt im traditionellen fotografischen Bild, selbst vom Künstler angefertigt (*Interieurs, Porträts*). Schnell jedoch folgten die ersten Rückgriffe auf vorhandenes Bildmaterial (*Zeitungsfotos, Sterne*), der Einsatz ungewöhnlicher bildgebender „Programme“, die ein Sehen in

zuvor unbekannter Art und Weise thematisierten (*Nächte, Andere Porträts*). Dann kamen die Computertechnologie mit den Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung (*Häuser, Blaue Augen, l.m.v.d.r.*) und der fließende Übergang in eine vom Digitalen durchdrungene neue Lebensrealität (*nudes, Substrate, jpeg*). Auf der Ebene des digitalen Bildmaterials zerfließen schließlich auch die Grenzen zum virtuellen technologischen Bild (*cycles, Fotogramme*).

Im Ergebnis hat Thomas Ruff in den zurückliegenden 40 Jahren in mehr als 25 Serien einen Atlas des technologischen Bildes erarbeitet und die sich verändernden gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, den Wandel unserer Bildkultur mit ästhetischen Mitteln gespiegelt. THOMAS RUFF /// DISPERSION macht dies erstmals zum Thema einer Ausstellung.

Der Ausstellungstitel nimmt Bezug auf das Essay „Dispersion“ von Seth Price (2002), ein Schlüsselwerk für das Verständnis der bildenden Kunst zu Beginn des neuen Jahrtausends. Ein wesentlicher Gedanke ist hier der zunehmende Rückgriff zeitgenössischer Kunstproduktion auf vorhandenes Kulturgut und die damit einhergehende Verdrängung frei erschaffener Bilder und Objekte durch technologische Abwandlungen vorgefundener Inputs.





DER FOTOGRAFISCHE APPARAT

In den 1980er-Jahren wird die Herstellung großformatiger Farbabzüge in fotografischen Speziallaboren möglich.

Vor rund 40 Jahren arbeitet Ruff als junger Absolvent der Düsseldorfer Akademie noch mit der traditionellen Fotokamera (*Interieurs* ab 1979, *Porträts* ab 1981).

Bereits ab 1984 dominiert jedoch die starke Vergrößerung seiner fotografischen *Porträts* das Seherlebnis des Betrachters: Die Bilder kippen – in Nahsicht – in eine abstrakte Wahrnehmungsebene, verlieren ihre „Transparenz“. Damit ist gemeint, dass der Blick des Betrachters nicht mehr direkt in die bildgegenständliche Darstellungsebene abgeleitet, also die fotografierte Person wahrnehmen kann.

Der technologische Transformationsprozess der starken Vergrößerung ermöglicht plötzlich eine neue Wahrnehmung des Ursprungsbildes.

Thomas Ruff, 1989,
Porträt (S. Kewer),
210 x 165 cm

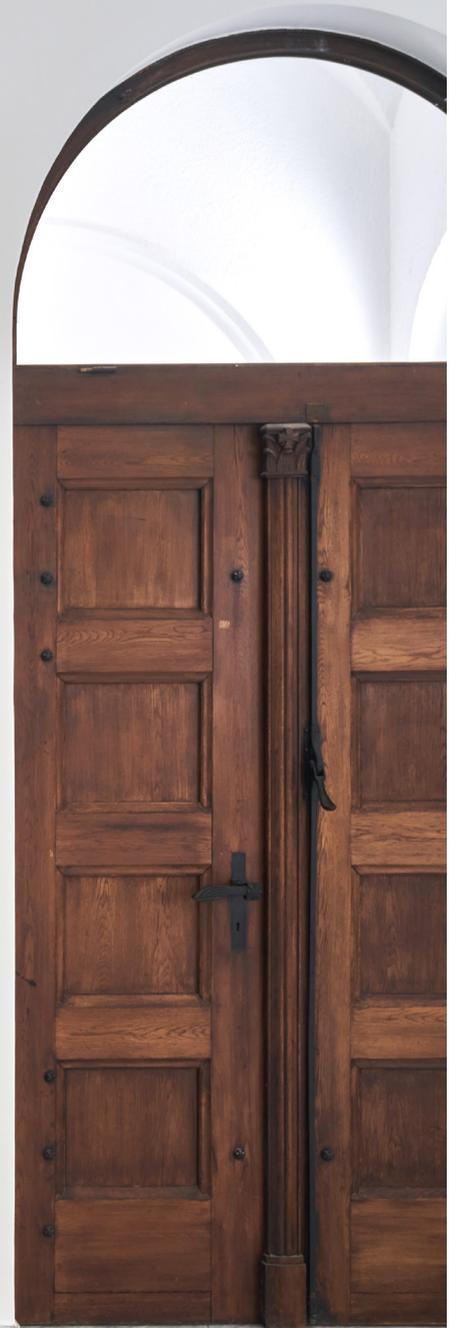
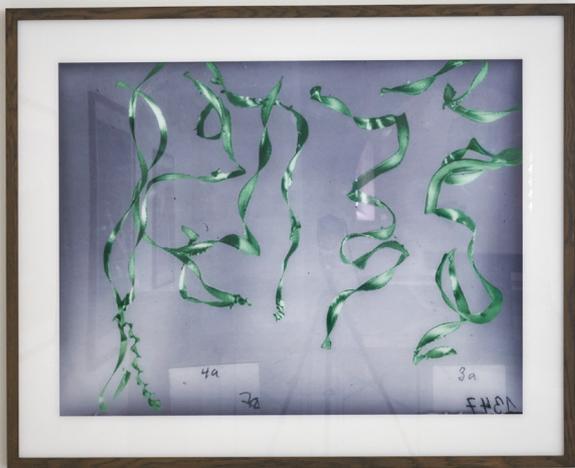
DAS ORIGINAL AUS DER DUNKELKAMMER

Ab der Jahrtausendwende wirft die Digitalisierung immer drängendere Fragen auf, die sich auf das Verhältnis analoger Fotografie zu den Möglichkeiten im digitalen Raum beziehen. Digitale Werkzeuge erlauben es insbesondere, vorhandene Fotografien in eigenständige neue Bilderlebnisse zu transformieren.

Die Serie *Maschinen* (ab 2003) basiert auf historischen Glasnegativen, die ursprünglich für Werbezwecke einer Werkzeugmaschinenfabrik angefertigt wurden. Ruff färbt teilweise die gescannten Bildvorlagen am Computer ein, entwickelt das ursprünglich primär abbildende historische Bilddokument durch digitale Retusche in ein abstrahierendes Seherlebnis.

Ebenfalls unter Einsatz digitaler Bildbearbeitungssoftware leitet die Serie *Negative* (ab 2014) aus historischen Bildvorlagen invertierte Darstellungen ab, konzeptuell dem Negativ in der analogen Fotografie entsprechend. Diese einfache, im traditionellen fotografischen Prozess verankerte Vorgehensweise verändert die visuelle Wirkung der Bilder überraschend deutlich: Hängen mehrere Arbeiten der Serie nebeneinander, erlebt der Betrachter, wie stark die von Ruff angewandte Transformation die visuelle Erscheinung homogenisiert.

Thomas Ruff, 2003,
Maschine 1347,
113 x 143 cm







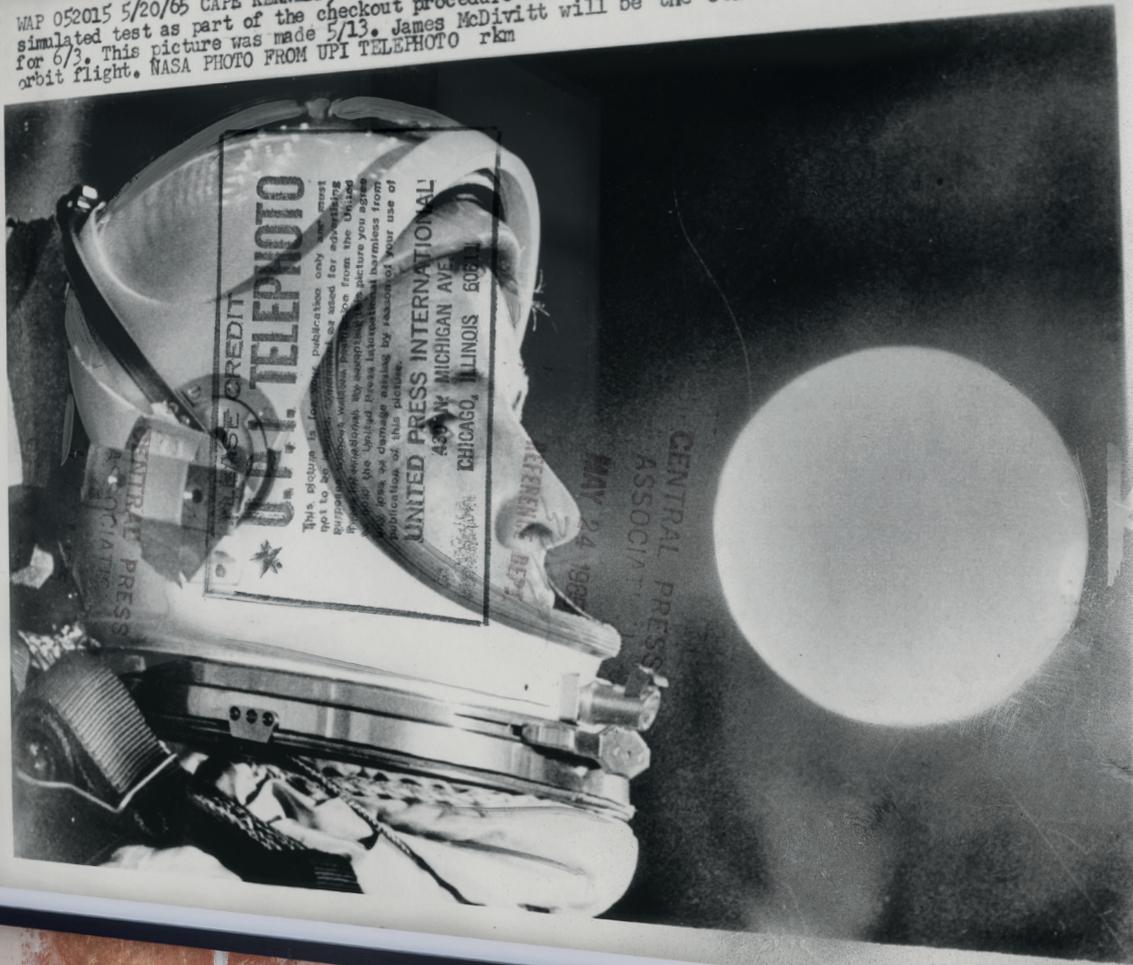
СТОИТЕ ВЪ СВЯД

POUR SON EFFORT HEROIQUE DANS
SON COMBAT CONTRE LES
ESSAIS NUCLEAIRES ET HEROIQUE DANS
SON COMBAT POUR LA DEFENSE DES
ESSAIS NUCLEAIRES

ТАКОУЕШ ЧИВАС



WAP 052015 5/20/65 CAPE KENNEDY, FLA.: Astronaut Edward H. White II goes through a wet mock simulated test as part of the checkout procedure for the 2-man, 4-day Gemini flight planned for 6/3. This picture was made 5/13. James McDivitt will be the other astronaut on the 62-orbit flight. NASA PHOTO FROM UPI TELEPHOTO rkm



PLEASE CREDIT
U.P.I. TELEPHOTO

This picture is for general publication only and must not be used for advertising purposes without written permission from the Chicago office of the United Press International Bureau. You agree to indemnify and hold the United Press International Bureau harmless from any and all claims or damage arising by reason of your use of this picture.

UNITED PRESS INTERNATIONAL
430 W. MICHIGAN AVE.
CHICAGO, ILLINOIS 60610

MAY 24 1965
CENTRAL PRESS ASSOCIATES

CENTRAL PRESS ASSOCIATES

IM ZEITALTER DER PRINTMEDIEN

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts verändert der massenhafte Einzug des fotografischen Bildes in die Printmedien die Informations- und Bildkultur fundamental.

Die Serie *Zeitungsfotos* (ab 1990) greift auf Pressebilder zurück, die von Ruff in doppelter Spaltenbreite fotografisch reproduziert werden. Um die Bildunterschrift beraubt und somit auf ihre Bildhaftigkeit reduziert, stellen diese Arbeiten zur Schau, was Roland Barthes als „message without a code“ beschrieben hat: Die Bilder lassen den Betrachter ratlos zurück, wenn er denn von diesen eine inhaltliche Information erwartet. Wahrgenommen wird ein gerastertes Bild, eine rein visuelle Erfahrung.

30 Jahre später greift Ruff erneut auf in Druckmedien verwendetes Bildmaterial zurück. In den 1950er/60er-Jahren wurden fotografische Vorlagen regelmäßig postalisch oder mittels elektronischer Übertragung (Bildtelegrafie/Wirephoto) an Zeitungen versendet, dort von den Bildredakteuren an die Berichterstattung angepasst und für die Reproduktion vorbereitet. So kam es regelmäßig zu Beschriftungen und Stempelung auf der Rückseite der Originalfotos. Auch wurden die Fotografien teilweise vor Abdruck per Hand retuschiert.

Für die Arbeiten der Serie *press++* (ab 2015) scannt Ruff Vorder- und Rückseite solcher historischen Originalvorlagen und verbindet beide Ansichten in einem neuen großformatigen Bild. Bildgegenständliche Informationen und solche, die im Verwendungskontext beigefügt wurden, verschmelzen so zu einer neuen ästhetischen Erfahrung.

Thomas Ruff, 2015,
press++ 01.16,
185 x 231 cm

DAS BILD LÜGT

Gegen Ende der 1980er-Jahre bieten erste Speziallabore digitale Bildmanipulation als Dienstleistung an. „Virtuelle“ technologische Bilder gab es allerdings bereits zuvor, beispielsweise die vom BKA mit der „Montage-Unit“ hergestellten RAF-Fahndungsfotos.

Vor rund 30 Jahren nutzt Ruff erstmals die Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung, um ästhetische Effekte in Bildvorlagen – für den Betrachter auch als solche erkennbar – einzubauen. Basierend auf Bildvorlagen der Serie *Porträts* lässt Ruff den dargestellten Personen *Blaue Augen* (1991) digital einmontieren.

Drei Jahre später nutzt Ruff eine analoge Bildbearbeitungsmaschine, seinerzeit von der Polizei noch für die Herstellung von Fahndungsfotos verwendet, um aus verschiedenen Aufnahmen der Serie *Porträts* Ansichten virtueller, nicht existenter Personen zu erzeugen. Die Ergebnisse lässt Ruff als Siebdruck auf Papier drucken (*Anderes Porträt* in 1994/95).

Thomas Ruff, 1991,
Blaue Augen C.F./B.E.,
Blaue Augen M.B./B.E.,
jeweils 40 x 30 cm

Thomas Ruff, 1994/95,
Anderes Porträt, Nr. 71/65,
200 x 150 cm









Thomas Ruff, 2000,
l.m.v.d.r. h.u.p. 01,
130 x 165 cm

Thomas Ruff, 1999/2000,
l.m.v.d.r. h.t.b. 01,
185 x 235 cm

Thomas Ruff, 2000,
l.m.v.d.r. h.l.k. 01,
130 x 195 cm



MINDESTENS 50 % RUFF

Der Rückgriff auf vorhandenes Bildmaterial und die digitale Veränderung dieser Vorlagen thematisiert das Verhältnis vorhandener Bildgegenständlichkeit und nachgelagerter Transformation im digitalen Raum. Mit der rasanten Verbreitung digitaler Bildbearbeitung – zunächst auf stationären Computersystemen zu Hause, dann auf Milliarden von Smartphones – werden anfänglich kaum wahrgenommene Fragestellungen zu zentralen Themen in der Gegenwartskunst.

Für Ausstellungen in den Häusern Lange und Esters in Krefeld sowie im MoMA in New York produziert Ruff ab 1998 eine Bilddokumentation zum Werk des Architekten Ludwig Mies van der Rohe. Ruff fertigt hierfür eigene fotografische Abbildungen der Gebäude an, nutzt aber auch vorhandene Archivbilder. Eine von Ruff identifizierte Herausforderung dieses Projekts ist, dass die abgebildeten architektonischen Meisterwerke aufgrund ihrer kulturgeschichtlichen Bedeutung stets ein großes Gewicht in der Bildwahrnehmung einnehmen. Hieraus leitet Ruff die Zielsetzung ab, durch nachgelagerte digitale Transformation der Bildvorlagen „mindestens 50 %“ eigene Wertschöpfung in die Arbeiten einzubringen. Um dieses Ziel zu erreichen, verwendet Ruff ausgewählte analoge, vor allem aber digitale Transformationsfilter und -prozesse. Die Serie *l.m.v.d.r.* (ab 1999) wird hierdurch zu einem der frühesten Beispiele für die konsequente Ausleuchtung der Potenziale digitaler Bildbearbeitung.

Thomas Ruff, 2000,
l.m.v.d.r. h.l.k. 01,
130 x 195 cm

DAS INTERNET WIRD ZUR ZWEITEN WIRKLICHKEIT

Um die Jahrtausendwende verschmilzt der Alltag zunehmend mit dem Internet. Erweitert durch neue Kommunikationskanäle, insbesondere das Smartphone, wird das technologische Bild allgegenwärtig und zum unverzichtbaren Bestandteil der Massenkommunikation. Fast jedes Bild existiert plötzlich bereits und ist über digitale Netzwerke für jedermann zugänglich. In diesem Umfeld wird die Anfertigung neuer „Schnappschüsse“ zu einem Anachronismus.

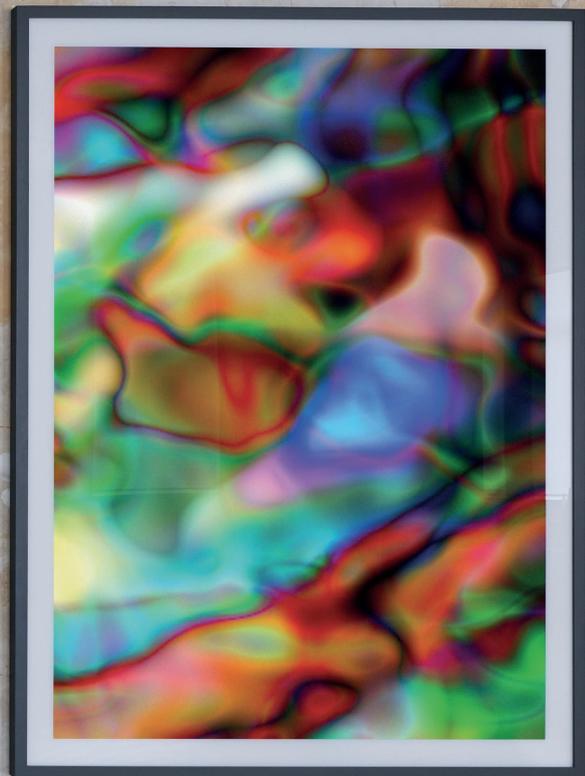
Im Jahr 1999 nutzt Ruff erstmals Internet-Bilddaten, um die Serie *nudes* zu entwickeln. Hierbei greift er auf Thumbnails pornografischer Anbieter im Internet zurück. Diese schwach aufgelösten Bilddateien werden von Ruff stark vergrößert und die im Datenmaterial angelegten Pixelstrukturen mit einem mathematischen Verfahren der Pixelverschiebung überarbeitet. In der Folge wird der Bildgegenstand unscharf. Neben der Sichtbarmachung

der inneren Struktur des präsentierten Datenmaterials führt die von Ruff gewählte ästhetische Transformation auch zu einer Zweckentfremdung des verwendeten Bildmaterials: Die ursprünglich sexuell stimulierende Wirkung der Bildvorlagen wird durch die abstrahierende digitale Pixelierung eliminiert.

Zwei Jahre später, ab 2001 mit der Serie *Substrate*, greift Ruff auf im Internet vorgefundene Manga-Zeichnungen zurück, die er mit einem Bildfilter unscharf macht und dann in digitalen Schichten überlagert (dem Verfahren der Mehrfachbelichtung in der traditionellen Fotografie entsprechend). Aus den ursprünglich bildgegenständlich angelegten Inputs entstehen im von Ruff gewählten Transformationsprozess abstrakte Farbwolken von bestechender Schönheit. Die Internet-Ursprungsdaten sind in diesen zwar noch enthalten, visuell jedoch zur Unkenntlichkeit verzerrt.

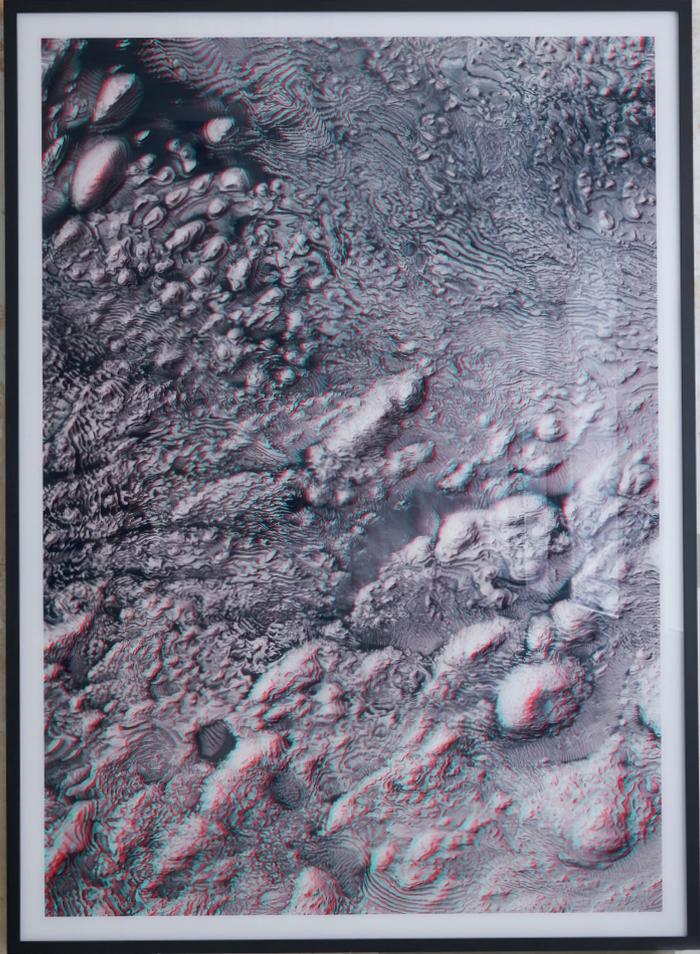
Thomas Ruff, 2001,
Substrat 2 I,
260 x 185 cm

Thomas Ruff, 1999,
nudes ez14,
102 x 144 cm









TECHNISCHE PROTHESEN FÜR DAS MENSCHLICHE AUGES

Die Golfkriegsberichterstattung der frühen 1990er-Jahre mit dem breiten Rückgriff auf Nachtsichtaufnahmen und die von Raumsonden übermittelten Ansichten des Planeten Mars sind Beispiele für Bildwelten, die ohne technologische Werkzeuge nicht zugänglich wären. Das „Programm“ wird zur Prothese des menschlichen Auges.

In der Serie *Nächte* (ab 1994) nutzt Ruff einen Restlichtverstärker, den er auf das Objektiv seiner Fotokamera montiert, um Nachtaufnahmen in Düsseldorf und Umgebung anzufertigen. Die entstehenden Bilder werden im Großformat präsentiert.

Den Kontext für diese Serie setzt die damals im Fernsehen allgegenwärtige Berichterstattung über den ersten Golfkrieg. Diese war von merkwürdig grünlich eingefärbten Videobeiträgen über nächtliche Bombenangriffe geprägt, die dem Fernsehzuschauer täglich als Beleg für den Kriegsfortschritt präsentiert wurden.

In der Serie *3D_ma.r.s.* (ab 2012) errechnet Ruff aus im Internet als Download verfügbaren digitalen Bilddateien, von einer NASA-Sonde auf der Marsoberfläche aufgenommen, dreidimensionale Ansichten der Marsoberfläche. Ruff verknüpft mithilfe eines Computerprogramms in serieller Reihung aufgenommene Bilddateien, um dreidimensionale Ansichten der Planetenoberfläche anzufertigen. Dem Betrachter wird eine Reise über die Marsoberfläche im virtuellen Raum möglich.

BILDER IM DIGITALEN STROM

Der Computer hebt Bildmaterial unterschiedlicher Herkunft auf einen gemeinsamen Nenner: Der simulierte virtuelle Raum eignet sich genauso als Datenquelle für neue Bilder wie jede andere Bilddatei.

Ab dem Jahr 2004 nutzt Ruff digitale Bilddateien, überwiegend aus dem Internet, teilweise aber auch selbst angefertigt, um diese in einen JPEG-Filter einzuspeisen. Das JPEG-Datenkomprimierungsverfahren begleitet unseren Lebensalltag heute nahezu rund um die Uhr. Es erlaubt die Kompression digitaler Bilddateien, bewahrt allerdings bei hinreichend kleinformatiger Bildwiedergabe das gewohnte Seherlebnis. Vergrößert man JPEG-Dateien jedoch, entstehen visuelle Artefakte, die Ruff in der Serie *jpeg* (ab 2004) thematisiert.

Vier Jahre später fertigt Ruff großformatige Virtual-Reality-Ansichten. In einem einfachen 3-D-ComputermodeLL visualisiert er durch physikalische Formeln beschriebene mathematische Kurvenverläufe (Zykloiden). Im errechneten Raum positioniert er zudem virtuelle farbige Lichtquellen, die diese Kurven einfärben. Am Bildschirm seines Computers durchstreift Ruff den so konstruierten virtuellen Raum und fertigt „Schnappschüsse“ geeigneter Ansichten an. Diese lässt er in Großformat auf Leinwand drucken. Im Ergebnis entstehen mit der Serie *cycles* (ab 2008) die ersten musealen Fotografien von Virtual-Reality-Erlebnissen.

Thomas Ruff, 2008,
cycles 7044,
306 x 236 cm

Thomas Ruff, 2007,
jpeg la01,
188 x 296 cm





DIE TECHNOLOGISCHE HAND

Vorhandenes Bildmaterial kann durch Anwendung digitaler Filter transformiert werden. Es sind aber auch kompositorische Eingriffe ins Bild denkbar, die aus der Transformation einen malerischen Akt im technologischen Raum werden lassen.

Die Mehrheit der in der Ausstellung gezeigten Arbeiten entstand, indem Ruff einen zuvor ausgewählten Input durch eine Transformationstechnologie leitet. Der so erzeugte Output wird danach von Ruff kompositorisch überprüft und für gut oder schlecht befunden. Die kompositorische Entscheidung des Künstlers steht also am Ende des Herstellungsprozesses und ist lediglich ein Qualitätsfilter. Demgegenüber stehen malerische Prozesse, in denen der Künstler bereits während der Ausführung einer Arbeit kontinuierlich kompositorische Entscheidungen trifft, die dann im fertigen Output verschmelzen.

Sind solche kompositorischen (also malerischen) Eingriffe auch im technologischen Raum möglich?

Das Werk Ruffs untersucht diese Fragestellung spätestens seit Mitte der 1990er-Jahre. In der Serie *Plakate* (1996/97) komponiert Ruff mithilfe digitaler Collage Bilder. Vergleichbar den traditionellen Collagen im frühen 20. Jahrhundert thematisieren diese Arbeiten das Verschmelzen technologischer Bildvorlagen mit kompositorischen Entscheidungen des Künstlers – im digitalen Raum.

Die *tableaux chinois* (ab 2019) nutzen gescannte Bildvorlagen aus chinesischen Propagandamagazinen der 1960er-Jahre. Ruff überlagert diese visuell noch vom analogen Offsetdruckraster geprägten Rohdaten mit zwei Pixelebenen (große Pixel, kleine Pixel). In diesen Pixelebenen „radiert“ Ruff einzelne Passagen frei, sodass im Bild an manchen Stellen große Pixel, an anderen Stellen kleine Pixel und an wieder anderen keine Pixel das analog gerasterte Bild überdecken. Analoge und digitale Bildebenen sowie die kompositorische Handlung des Künstlers überlagern sich zu einem Gemälde im digitalen Raum.

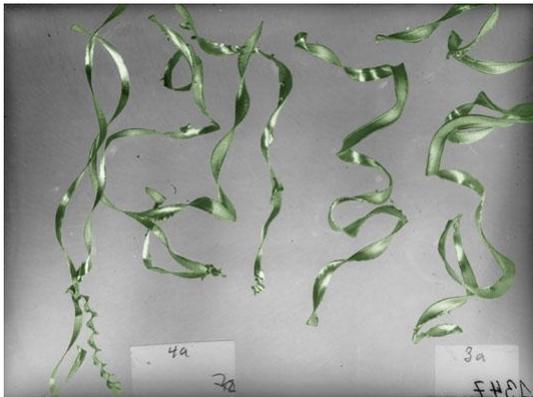
VERZEICHNIS DER WERKE

DER FOTOGRAFISCHE APPARAT



Thomas Ruff, 1989,
Porträt (S. Kewer),
210 x 165 cm

DAS ORIGINAL AUS DER DUNKELKAMMER



Thomas Ruff,
2003,
Maschine 1347,
113 x 143 cm



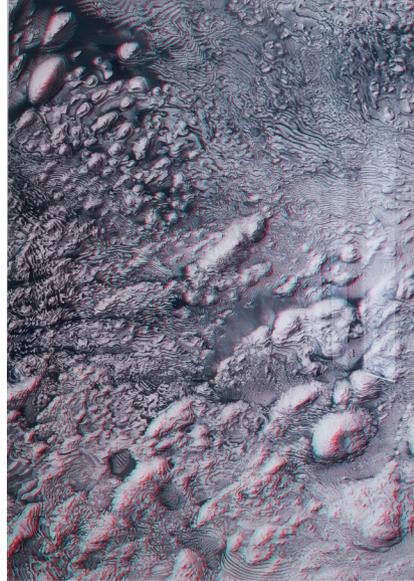
Thomas Ruff,
2014,
negus,
jeweils
22 x 29 cm



TECHNISCHE PROTHESEN FÜR DAS MENSCHLICHE AUGE

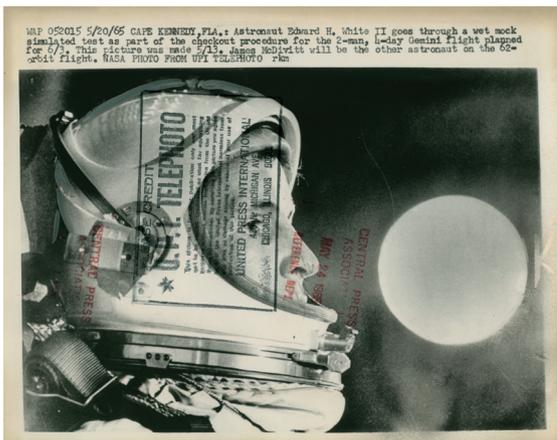


Thomas Ruff, 1992,
Nacht 5 II,
190 x 190 cm



Thomas Ruff, 2012,
3D_ma.r.s. 02,
255 x 185 cm

IM ZEITALTER DER PRINTMEDIEN



Thomas Ruff, 2015,
press++ 01.16,
185 x 231 cm

DAS BILD LÜGT



Thomas Ruff,
1994/95,
Anderes Porträt,
Nr. 71/65,
200 x 150 cm



Thomas Ruff, 1991,
Blaue Augen C.F./B.E.,
40 x 30 cm



Thomas Ruff, 1991,
Blaue Augen M.B./B.E.,
40 x 30 cm

MINDESTENS 50 % RUFF



Thomas Ruff,
1999/2000,
l.m.v.d.r. h.t.b. 01,
185 x 235 cm



Thomas Ruff,
2000,
l.m.v.d.r. h.l.k. 01,
130 x 195 cm

MINDESTENS 50% RUFF



Thomas Ruff, 2000,
l.m.v.d.r. h.t.b.10,
130 x 195 cm



Thomas Ruff, 2000,
l.m.v.d.r. h.u.p. 01,
130 x 165 cm

DAS INTERNET WIRD ZUR ZWEITEN WIRKLICHKEIT



Thomas Ruff, 2001,
Substrat 2 I,
260 x 185 cm



Thomas Ruff, 1999,
nudes ez14,
102 x 144 cm

BILDER IM DIGITALEN STROM



Thomas Ruff, 2008,
cycles 7044,
306 x 236 cm



Thomas Ruff, 2007,
jpeg la01,
188 x 296 cm

DIE TECHNOLOGISCHE HAND



Thomas Ruff, 2021,
tableau chinois_15 I,
240 x 185 cm



Thomas Ruff,
1996/97,
Plakat I,
256 x 191 cm

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Vilém Flusser, „Towards a Philosophy of Photography“,
Reaktion Books, 2000, Original in Deutsch, 1983.

Gilles Deleuze, „Leibniz and the Baroque“, ins Englische übersetzt
von Tom Conley, University of Minnesota Press, 1992,
Original in Französisch, 1988.

Seth Price, „Dispersion“,
<http://www.distributedhistory.com/Dispersion2007.comp.pdf>, 2002.

Markus Kramer, „Thomas Ruff – Modernism“,
Kehrer Verlag Heidelberg, 2011.

Markus Kramer, „Photographic Objects“,
Kehrer Verlag Heidelberg, 2012.

„Pandora’s Box – Jan Dibbets on Another Photography“,
Ausstellungskatalog Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris, 2016.

Markus Kramer, „The Technological Hand“,
Kehrer Verlag Heidelberg, 2018.

KAT_A – KUNST AM TURM

KAT_A ist ein Forum für zeitgenössische Kunst. Mit dem Gebäude-Ensemble rund um den historischen Turm in Bad Honnef-Rhöndorf hat Andra Lauffs-Wegner einen außergewöhnlichen Ausstellungsort etabliert, an dem sie ausgewählte Werke ihrer privaten Kunstsammlung der Öffentlichkeit zeigt. In wechselndem Rhythmus werden Themenausstellungen zusammengestellt. Dabei werden Positionen sowohl international etablierter als auch junger Künstler in neue Kontexte gestellt, um kunsthistorische Aspekte zu beleuchten oder interessante und aktuelle Fragestellungen zu formulieren.

Die großzügigen Ausstellungsräume zeigen Spuren vergangener Tage mit einer reizvollen Patina. Hier ist kein typischer White Cube entstanden, sondern ein individueller Ausstellungsort im Erdgeschoss der Gründerzeitvilla Haus Hedwig und in der ehemaligen Kapelle. Der Park mit seinen seltenen Bäumen bietet darüber hinaus Installationen und künstlerischen Interventionen einen besonderen Rahmen – idyllisch gelegen zwischen historischer Architektur, Rhein und Siebengebirge.

IMPRESSUM

Der Katalog erscheint anlässlich der Ausstellung THOMAS RUFF /// DISPERSION –
Mai 2022 bis April 2023 im KAT_A, Drachenfelsstraße 4–7, 53604 Bad Honnef-Rhöndorf

Fotonachweise:

Fotos Ausstellungsansichten: © Lars Behrendt

Fotos der Einzelwerke: © Thomas Ruff

Texte zu den einzelnen Werkgruppen: Markus Kramer

Gestaltung: Alexandra Wendorf, Werbeagentur Maas, Bad Honnef,
www.werbeagenturmaas.de

© 2022, KAT_A, Drachenfelsstr. 4–7, 53604 Bad Honnef-Rhöndorf,
info@kat-a.de, www.kat-a.de

KAT_A _____ Drachenfelsstr. 4-7 _ 53604 Bad Honnef-Rhöndorf _ info@kat-a.de _ www.kat-a.de