The image features a vibrant yellow background with a complex, abstract pattern of white and black. The pattern consists of irregular, overlapping shapes that resemble cracked paint or a cellular structure. The white areas are textured and layered, while the black lines are sharp and define the boundaries between the white sections. The overall effect is one of depth and contrast.

WEDER
SCHWARZ
NOCH WEISS

MAIKE GRÄF

WEDER
SCHWARZ
NOCH WEISS

MAIKE GRÄF

Text:

Christina Dickel M.A.

Dr. Kathrin Reeckmann

Dr. Marc Wellmann



STERNWYWIOL GALERIE

Die Reliefs – Reflexionen zum bildhauerischen Werk

Man mag es kaum glauben: Erst seit einem Jahr arbeitet Maike Gräf an ihrer Serie von Reliefs. So in sich geschlossen, so folgerichtig zum bildhauerischen Werk und so sicher in der grafischen Umsetzung erscheinen die Tafeln, dass es wohl an der Zeit für die Künstlerin war: an der Zeit, einen Kommentar zu den Skulpturen zu geben, die eigene Arbeitsweise zu reflektieren.

Maike Gräf benötigt für ihre Skulpturen keine Vorzeichnungen oder Skizzen. Sie arbeitet nach ihrem inneren Vorstellungsbild und nach den Widerständigkeit des Materials in einem Prozess des ständigen Abtragens und Aufschichtens von Holz und Farbe. Genau so werden die Holzplatten der Reliefs mit Kettensäge, Schnitzisen und Messer skulptural bearbeitet, werden mit Farbe bestrichen und dann wieder mit Werkzeugen und mit Farbe bearbeitet.

Die Reliefs geben sich immer als Holzarbeiten zu erkennen. An den Rändern der eingeschnittenen Linien bleiben oft die Späne stehen und verleihen ihnen etwas Wildes, Ungestümes. Das Weiß der Flächen wird mit einem breiten Schnitzisen teilweise wieder abgehoben, so dass das Holz zum Vorschein kommt. Maike Gräf erzeugt damit etwa bei **Gefinger** (Abb. S. 17) ein ganz spezifisches Vibrieren der Oberfläche, das den streng grafischen Aufbau unterläuft und der Arbeit eine Anmutung des Unbestimmten, nicht Fassbaren verleiht.

Den Reliefs fehlt (weitgehend) die dritte Dimension, und in dieser Beschränkung liegt ihre ganz eigene Intensität begründet: Maike Gräf verzichtet auf räumliche Eindeutigkeit, spielt lustvoll mit den Möglichkeiten der perspektivischen Darstel-

lung und lässt uns wie bei **Reversibel** oder **Kidnapper** (Abb. S. 17, 35) immer wieder von Neuem mit der ergebnislosen Konstruktion eines möglichen Bild-Raumes beginnen. Im Gegensatz zu den Skulpturen braucht der facettierte, kubistisch zerlegte menschliche Körper keinen statischen Halt im Raum, kann die Künstlerin frei in der Fläche arbeiten und so ihre Formensprache zuspitzen. Bei **Devot** (Abb. S. 21) etwa wird die comic-hafte Sequenzierung von Bewegungen auf die Spitze getrieben. Die einzelnen Körperteile sind nur mehr lose miteinander verbunden, Arme und Beine gehen über in große Kraftlinien, die die gesamte Fläche überziehen. Ähnlich wie bei den Skulpturen strahlen diese Linien in den umgebenden Raum hinein, nehmen ihn in Besitz und binden ihn ein in das Energiefeld der Figuren. Der Bewegungsablauf – das Sich-Bücken, Sich-Winden – ist aus verschiedenen perspektivischen Blickwinkeln erfasst und erzeugt Dynamik und Spannung. Maike Gräf steht hier in der kunsthistorischen Ahnenreihe von Kubismus, Futurismus und Expressionismus und ist doch nur als zeitgenössische Künstlerin denkbar.

Comic, Cartoon und Graffiti gehören zu den innovativsten Ausdrucksweisen unserer Zeit – knapp und prägnant sprechen sie eine eigene Sprache, die ihr Pendant in der sich ständig weiterentwickelnden Text-Welt der SMS- und Twitterbotschaften hat. In der mal grotesk, mal bedrohlichen, mal kindlichen Zuspitzung ihrer Charaktere, in der bewussten Überzeichnung bzw. Reduktion der Formen, im freien Umgang mit Körperproportionen, in der expressiven Körpersprache sind Maike Gräfs Figuren genauso wie viele Comics letztlich dem Archaischen verwandt und zeigen, wie alt unsere Wahrnehmungsmuster sind. Die passgenauen, oft wortspie-

lerischen Titel der Arbeiten wie **Phallust**, **Einzweisam** oder **Eierlei** haben eine eigene Qualität. Wie im Cartoon sind sie Bestandteil des Werkes, auch wenn sie genauso oft täuschen, wie sie eine Erklärung abgeben.

In ihrer Kunst erschafft Maike Gräf gleich einem Demiurgen ihre eigene Welt, in der nur ihre Gesetze gelten. In den Reliefs ist die Lex Graef niedergelegt: Hier werden die typischen Be-

wohner dieses Universums versammelt, werden die Regeln von Licht und Schatten, von Perspektive und Proportion neu definiert, werden Kraftlinien und räumliche Expansion erläutert. Dem Betrachter bleibt die Aufgabe, diese Verordnungen und Gebote zu durchdringen und kreativ zum eigenen Erkenntnisvorteil zu nutzen.

Dr. Kathrin Reeckmann

Weder Schwarz noch Weiß

Die Skulpturen sind schwarz und weiß, aber weder eindeutig noch klar, wie es der Titel der Ausstellung suggeriert. Die schwarzen Kanten und weißen Flächen wirken wie Linien einer Skizze auf Papier. Die schwarz-weiße Farbe verleiht den Figuren damit eine starke Zeichenhaftigkeit. Schwarz und weiß, Skulptur und Zeichnung sind nicht die einzigen Gegensatzpaare.

Die Figuren, die auf den ersten Blick an Comicstrips, japanische Mangas, Kultfiguren oder Außerirdische erinnern, haben durch ihre Körperhaltungen etwas Herausforderndes und Aktives, aber in einer Art, die nicht feindselig wirkt. Häufig provozierend wie bei **Imbiss** (Abb. S. 26) und mitunter auch in sich versunken wie die **Gottesanbeterin** (Abb. S. 34). Nicht selten sind sie sexuell aufgeladen. Sie haben große erigierte Penisse, entblößte Vaginen oder ejakulieren gar (Abb. S. 14). Wer sich zunächst an Spielzeug erinnert gefühlt hat, erlebt eine Täuschung.

Maike Gräfs Prinzip ist Täuschung. Zwar arbeitet sie mit dem klassischen Bildhauermaterial Holz (siehe dazu auch „Maike Gräf – Spurenlesung im Material“ S. 2), bemalt es dann aber mit Lack, so dass die Materialästhetik verschwindet und man nur von nahem und oft erst durch Berührung das Material erkennt. Sie steht damit in der Tradition von Anthony Caro, der schon in den späten 1960er Jahren Altmittel einen farbigen Anstrich verlieh und so über die Schwere des Materials hinwegzutäuschen suchte. Auch Maike Gräfs Skulpturen sieht man ihre massive Schwere nicht an, wenngleich sie gerade in den jüngeren Arbeiten immer mehr Holz sichtbar stehen lässt und den „Materialbetrug“ damit auflöst. Dieses Arbeitsprinzip Widerspruch, Gegensatz und Täuschung bestimmt auch die inhaltliche Ebene ihres Werkes.

So wählt sie für die jüngste Arbeit in der Ausstellung einen Liebesakt, **Verliebt Verholzt** (Abb. S. 22-23), der von einem Paar aus der griechischen Mythologie inspiriert ist. Es sind Daphne

und Apollon, die – mit gegensätzlichen Liebespfeilen getroffen – nie zusammenkommen können. Apollon verzehrt sich nach Daphne, die immer sein einziges Begehren sein wird, während Daphne diese Liebe nie erwidern kann und sich Apollon immer zu entziehen sucht, bis sie ihren Vater Peneios schließlich um ihre Verwandlung anfleht. Maike Gräf integriert das Motiv der Verwandlung in einen Lorbeerbaum. Der monumentale Holzblock verwandelt sich zunächst in eine helle und eine dunkle Gestalt. Dort wo der Sage nach Wurzeln und Äste sprießen, bricht bei Maike Gräf der Baumstamm in kubischen Formen hervor.

Anders als beim mythologischen Vorbild kommt es hier zum Liebesakt. Neben Lust, Ekstase und Zuwendung sind aber auch Leid, Schmerz und Abkehr zu erkennen. Die verheißende Glückseligkeit der Erfüllung bleibt aus. Die Antithetik wird durch die Schwarz-und-Weiß-Metapher unterstrichen, die auch

als Symbol für Gut und Böse, Leben und Tod, Glück und Leid steht. Maike Gräf arbeitet die vielschichtigen Gegensätze hervor und betont, dass sich diese nicht voneinander trennen lassen. Das Leben ist nicht schwarz oder weiß. In jedem Glück steckt auch der Keim für Leid. Sie greift auf vorhandenes Material zurück, lässt aber etwas Neues entstehen, das nicht mehr einfach auf die Ursprünge zurückzuführen ist. Diese neue, eigene Welt, die sie mit ihren Figuren entstehen lässt, ist autonom. Selbst Licht und Schatten folgen eigenen Regeln, denn sie werden durch die schwarz-weiße Färbung manipuliert.

Durch die rasante Entwicklung der digitalen Medien erreichen uns Unmengen an Bildern, ein unerschöpflicher Reichtum an Quellenmaterial steht uns zur Verfügung. Maike Gräf reflektiert mit ihren nicht einzuordnenden Wesen diese Fülle an ungefiltertem Material, das in unser Unterbewusstsein drängt.

Christina Dickel M.A.



Eierlei (Relief), 2013

Birke

70 x 50 x 0,4 cm



Dickbone, 2012
Linde
35 x 100 x 45 cm





Eyecatcher, 2011
Eiche
50 x 40 x 45 cm



Friedliches Kriegsspielzeug (Installation), 2006

Pappel

Figuren:

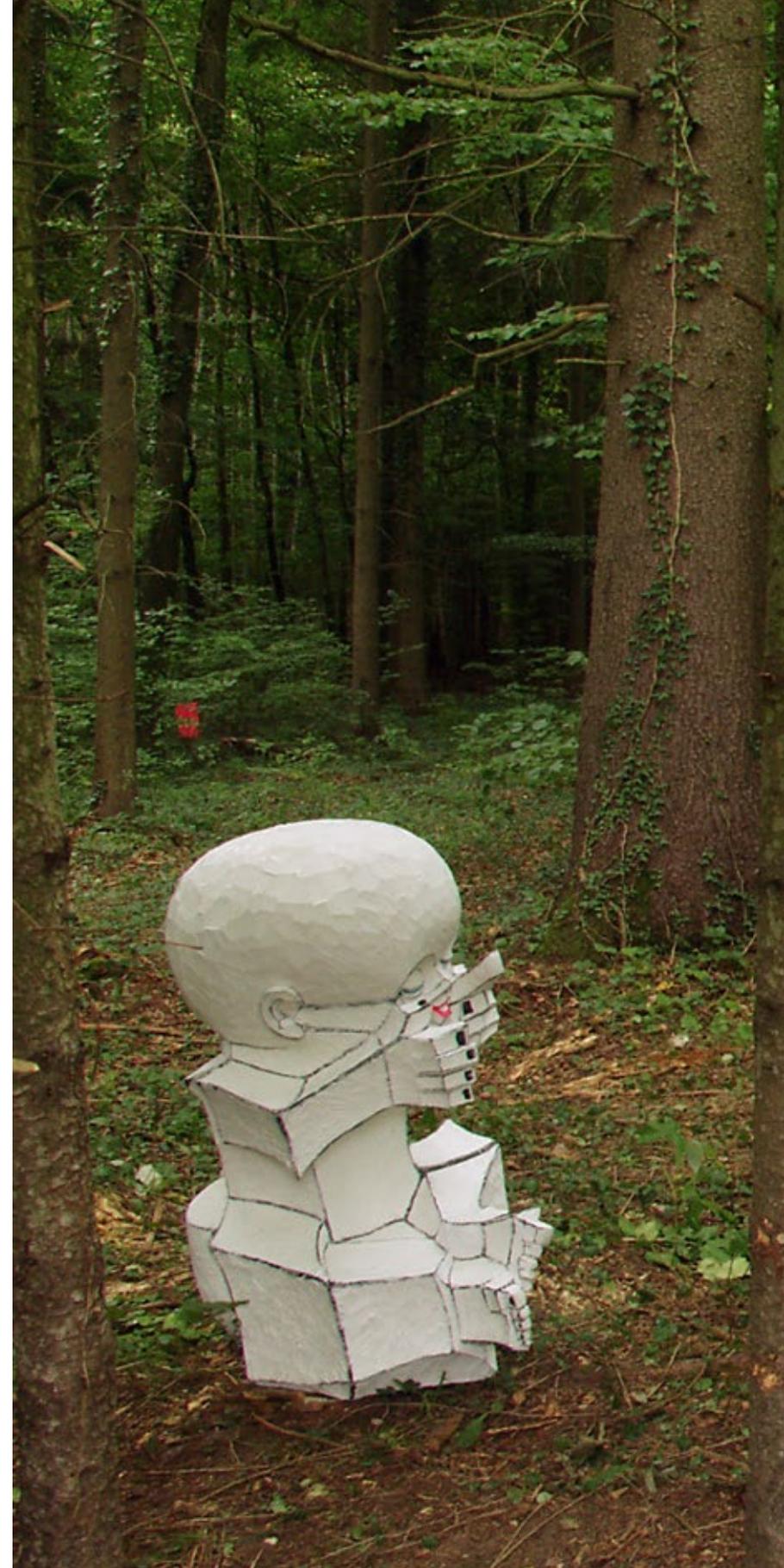
152 x 80 x 78 cm,

70 x 140 x 60 cm,

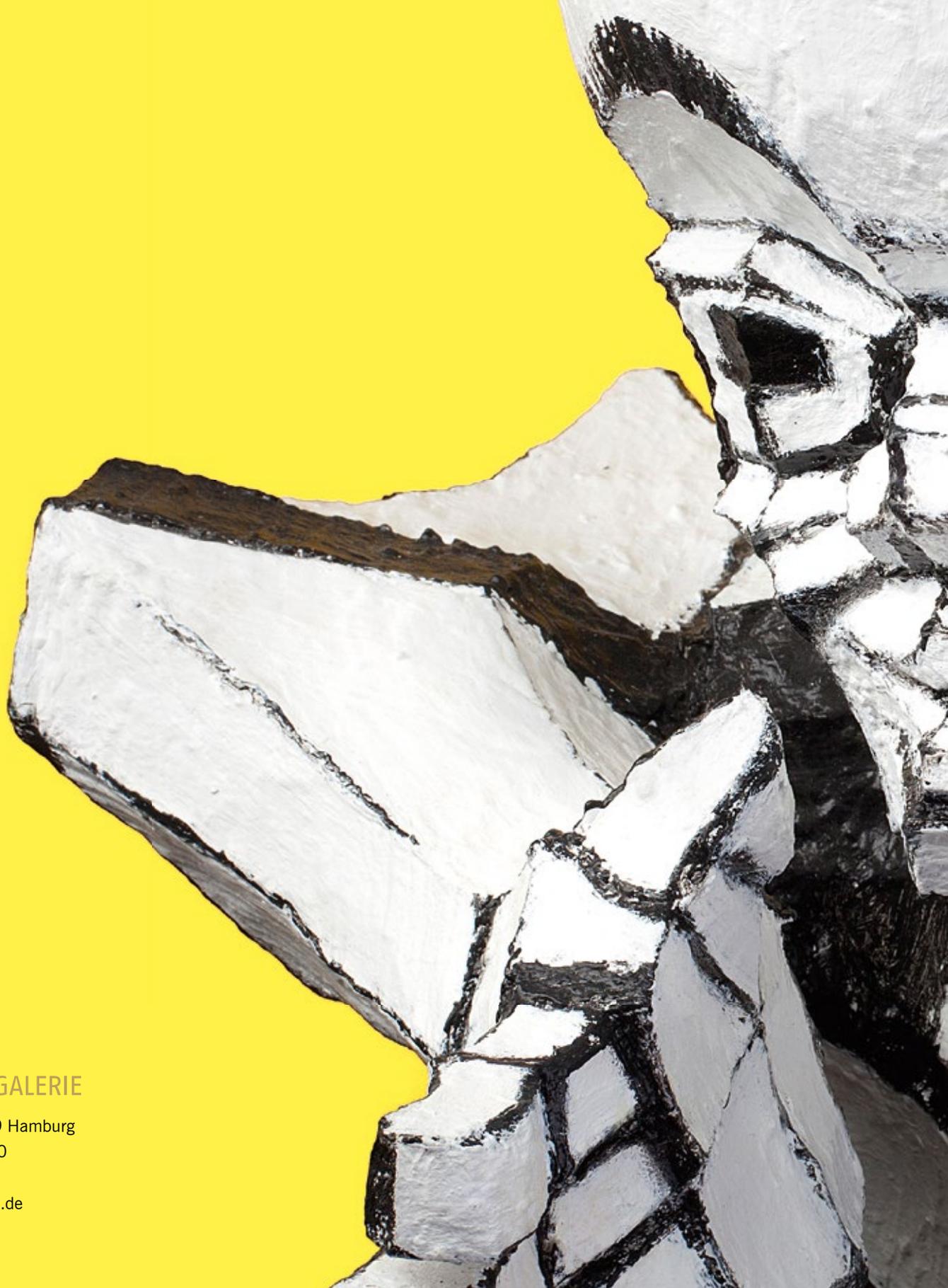
95 x 65 x 58 cm

Pistole:

140 x 50 x 40 cm







STERNWYWIOL GALERIE

An der Alster 81 · 20099 Hamburg

Tel.: 040 / 28 40 39-900

Fax: 040 / 28 40 39-88

www.stern-wywiol-galerie.de