



# Deutsch Ausstellungsguide

## Hanne Lippard Ulyd

Erdgeschoss

## Miriam Laura Leonardi Help in the Search!

1. Stock

## Animationsfilme (1971-75) von Ali Akbar Sadeghi

Screening Room  
Untergeschoss

25.05 - 15.07.2018

Werden Sie Mitglied des Vereins  
**Freunde von Fri Art** und  
unterstützen Sie die Kunsthalle und  
alle ihre Aktivitäten.  
Schreiben Sie uns:  
**amis@fri-art.ch**

Die Ausstellung *Ulyd* von Hanne Lippard  
wird unterstützt durch OCA, Office for  
Contemporary Art Norway.

Die Kunsthalle Fri Art und Miriam Laura  
Leonardi danken der Galerie Maria Bernheim,  
Zürich.

Fri Art wird unterstützt von:

Pro Helvetia

Ville de Fribourg

Agglomération de Fribourg

Canton de Fribourg

Loterie Romande

Migros Kulturprozent

L//P

# Erdgeschoss

Hanne Lippard

*Ulyd*

*Sophokles' frequently cited dictum "Silence is the kosmos of women" has its medical analog in women's amulets from antiquity which picture a uterus equipped with a lock at the mouth. When it is not locked the mouth may gape open and let out unspeakable things"*<sup>1</sup>

Hanne Lippard, geboren 1984 in England und aufgewachsen in Norwegen, lebt und arbeitet in Berlin. Seit acht Jahren nutzt sie Sprache als Rohstoff bzw. Ausgangsmaterial für ihre Arbeit, in Form von Texten, Stimm-Performances, Klanginstallationen, gedruckten Objekten oder auch Skulpturen. Lippards Arbeit reiht sich ein in eine lange Tradition performativer Nutzungen der Stimme und linguistischer Dekonstruktion der Sprache – eine Tradition, die Musik ebenso umfasst wie das gesprochene Wort, Theater, Lautpoesie oder Bildende Kunst. In ihren bisherigen Projekten hat Lippard sich mit einer grossen Bandbreite an Themen befasst: der Struktur der Sprache an sich, dem Verhältnis zwischen Körper und Sprache, möglichen Entwicklungen des Körpers nach dem Tod, oder auch den Beziehungen zwischen Konzeptkunst und mündlicher Überlieferung.

Für *Ulyd* entwickelt die Künstlerin nun eine Serie neuer Arbeiten, in denen sie gesellschaftlichen Kräften nachspürt, die 'weibliche' Sprache beeinflussen. Seit der griechischen Antike wurde der weibliche Sprachausdruck geschickt als Instrument konstruiert, um den Platz der Frau auf ein enges soziales Gefüge zu beschneiden. Die weibliche Natur galt als unkontrollierbar. Daher wurde ihr sprachlicher Ausdruck so gestaltet, dass die Sprecherin ständig auf die Tonalität ihrer Stimme und die Art und Weise ihres Ausdrucks achten musste. Bis vor kurzem war Frauen der Gebrauch eines obszönen und direkten Vokabulars üblicherweise untersagt. Taten sie es dennoch, so lieferten sie damit selbst den (vermeintlichen) Beweis für ihre Unreinheit und Unbeherrschtheit. Lange Zeit bildeten diese beiden Pole – eine aufgezwungene Ausdrucksform einerseits und ein derbes Vokabular andererseits – eine Begrenzung für das Feld weiblicher mündlicher Ausdrucksformen. Und auch wenn sich die Geschlechterverhältnisse in den letzten Jahren nach und nach weiter angeglichen haben, wird der Sprachgebrauch noch immer durch diese alten kulturellen Codes strukturiert. Sogar wenn in feministischen Parolen obszöne, respektlose Ausdrucksformen als Befreiungswerkzeug genutzt werden, handelt es sich dabei um eine Reaktion auf die (fort)bestehenden Normen. Zudem ist unser kollektives Unbewusstes noch nicht vollständig dekolonisiert – und so gestehen zahlreiche Frauen, in

Situationen, in denen Machtstrukturen von Bedeutung sind, eine Art natürlicher Selbstzensur zu praktizieren. In der Kunsthalle finden diese Fragestellungen in der Ausstellung *Ulyd* (ein schwer zu übersetzendes norwegisches Wort für etwas Unkontrolliertes, Abstossendes) einen Resonanzraum. Besonders deutlich treten die Spannungen im grossen Saal zutage: Der gedämpfte, sanfte, stille Raum, gesäumt von Theatervorhängen und ausgelegt mit hellem Teppich, enthält zwei Variationen zum Thema sprachlicher Obszönität, mit der die Künstlerin wie mit einem Rohstoff verfährt. Unkontrollierbare Reflexe aus den Tiefen der Psyche, Grobheiten und Beleidigungen treffen eine Aussage über die Persönlichkeit derer, die sich so ausdrücken. Die Klangarbeit *Blunt* (2018) erschallt wie ein befreiender Monolog, der sich allerdings in seinen Beleidigungen immer wieder selbst zensiert: Die Wörter verzerren sich, ziehen sich zusammen, scheinen sich der Kontrolle der Sprecherin zu entziehen, bis sie ihren Sinn schliesslich ganz verlieren und im rhythmischen Wortschwall linguistischer Abstraktion aufgehen.

An der Wand liefern neue Textarbeiten (*Curse I-XIII*, 2018) eine Reinterpretation der römischen Fluchtafeln. Diese wurden gewöhnlich von 'Stimmlosen' angefertigt – Provinzlern, Nicht-Bürgern, Frauen oder auch Sklaven, deren Wort nicht zählte und die auf diese Weise in die symbolischen Schranken des Reichs verwiesen wurden. Obwohl die Tafeln Rache versprachen, dienten sie vor allem dazu, psychologischen Druck zu entladen – ungefähr so, wie es heute auf diversen Plattformen sozialer Medien praktiziert wird. Die Künstlerin hat in dreizehn Tafeln Variationen zum Thema Neid und Missgunst zusammengestellt. Diese Rachebotschaften, die Lippard ebenso als visuelle Poesie wie als Parodien versteht, begegnen den Herausforderungen und Themen der Ausstellung mit Humor: Sie beschreiben banale, absurde Situationen, die die Oberflächlichkeit unseres Alltags sichtbar machen.

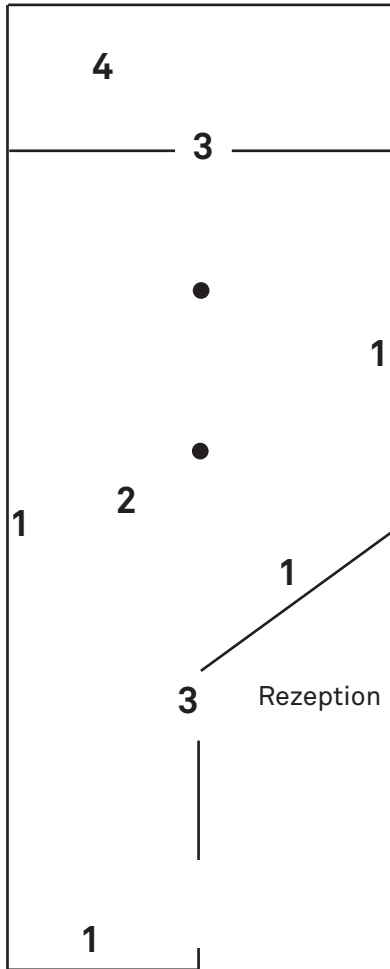
Der zweite, in Halbdunkel getauchte Saal beherbergt hinter einem Vorhang die Installation *No Answer is Also an Answer* (2017), die zuvor in der Glasgower David Dale Gallery zu sehen war. Animiert wird der Raum durch zwei subtile Lichtspiele, deren Text Fragmente von Höflichkeitsfloskeln und Standardsätzen enthält, wie sie sich im banalsten E-Mail-Austausch finden. Diese poetische Arbeit erkundet die Absurdität neutraler, langweiliger Respektbekundungen und spitzt damit die gesellschaftskritische Perspektive der Ausstellung noch einmal zu.

<sup>1</sup> Anne CARSON, *The Gender of Sound*, in *Glass, Irony and God*, New Directions Publishing, 1995, pp 120-121

# Erdgeschoss

Hanne Lippard

*Ulyd*



1. *Curse I-XIII*, 2018

Laser-engraving on plexiglass

116 mm x 177 mm

Courtesy of the artist and LambdaLambdaLambda

2. *Blunt*, 2018

Single-channel audio file

07'58''

Courtesy of the artist and LambdaLambdaLambda

3. *Cunt*, 2018

Draped silk-curtains

Dimensions variable

Courtesy of the artist and LambdaLambdaLambda

4. *No Answer is Also an Answer*, 2017

3-channel audio file, automatic light system,  
motion detector

14'57''

Courtesy of the artist and LambdaLambdaLambda

# 1. Stock

## Miriam Laura Leonardi

### *Help in the Search!*

Miriam Laura Leonardi zeigt Objekte, die auf den ersten Blick nicht mehr Aufmerksamkeit oder Engagement verlangen als das Konsultieren eines Instagram-Feeds. Konstruiert, um einzig auf sich selbst zu verweisen, dienen diese *Lorem Ipsum* als Vorwand für die Schaffung von Spiegelspielen sowie räumlichen und zeitlichen Wechselbeziehungen, die den Ausstellungsbesuch rhythmisieren und konditionieren.

Im ersten Saal befindet sich ein Diptychon (*yeah*, 2018), welches die Besucherin und den Besucher in die Mitte des Raumes geleitet. Ein aus Neonröhren bestehendes Ambigramm, dessen grafische Darstellung eine Lektüre in zwei Richtungen erlaubt, hängt über einem, auf dem Rücken liegenden, bronzenen Käfer mit zwei am Kopf zusammengewachsenen Körpern. Die beiden Objekt-Zeichen drücken plastisch eine sich widersprechende Bedeutung aus – sowohl in sich selbst als auch im Dialog miteinander. Diese im Kreuz angeordneten Zeichen vervollständigen einander und sind doch gänzlich verschieden. Getrennt und vereint verschlingen sie sich selbst: die Vergänglichkeit des herabhängenden Ausrufs “*yeah*” und das umgedrehte Gewicht des Käfers am Boden. Sie materialisieren beidseitig das Spiel der Bedeutungen.

Im zweiten Raum wird auf eine Holzstruktur ein Film (*Aliens &*, 2018) projiziert, den Miriam Laura Leonardi auf dem Hügel oberhalb der Katakomben des heiligen Calixtus gedreht hat. Die Plansequenz zeigt ein generisches Bild (grüner Hügel vor blauem Himmel), welches an den berühmten Bildschirmhintergrund *Bliss Image* von Microsofts Windows XP erinnert. In diesem Setting inszeniert die Künstlerin ohne vorheriges Proben eine Handlung, welche die Ästhetik eines Werbespots imitiert: in regelmässigen Zeitabständen erheben sich die Darsteller von der Picknickdecke, gehen auf die Kamera zu und wenden sich – wie in den Medien – direkt an den Zuschauer. Ihre Worte werden dabei von den Pommes Frites erstickt, die sie gerade verschlingen – was das Verständnis des Gesagten erschwert. Diese absurde Metapher einer ineffizienten Kommunikation spiegelt sich in der Handlung im Hintergrund, in welcher der Bau einer Holzhütte auf dem Gipfel des Hügel niemals zum Abschluss kommt.

Das Skelett dieser Hütte (*Help in the Search!*, 2018) materialisiert sich im Ausstellungsraum und dient hier als Leinwand für die Filmprojektion. Die hölzerne Konstruktion hat dieselbe Breite wie die Hütte aus dem Film, erinnert nun jedoch mehr an

eine städtische Reklametafel, durch ihre dreimal schmälere Seiten. An einem der Balken hängt die Anzeige, mit der die Künstlerin in einer römischen Bar nach Darstellern für ihren Film gesucht hatte. Durch diese *mises en abîme* entstehen Querverbindungen zwischen dem Schaffensprozess und der Existenz der Ausstellung: Sie vereinen unterschiedliche Zeiträume, in denen die Künstlerin ihre Arbeiten wie auch die Ausstellung angefertigt hat, mit dem fiktionalen Raum des Films und demjenigen der Ausstellung, der sich nun der Betrachterin und dem Betrachter eröffnet.

Das Dispositiv der Ausstellung sorgt dafür, dass der begehbare Weg durch die beiden Räume einer Symmetrie unterliegt. Auf diese Weise wird auch die Betrachterin und der Betrachter dem Motiv einer Endlos-Schleife unterworfen: Neon und Bronze zeigen sich stets gleich, ob man den Raum betritt oder verlässt. Darüber hinaus kehren die beiden Säle die Bedingungen zum Verständnis ihrer jeweiligen Werke um: Während man stehenbleiben muss, um das Bewegtbild zu betrachten, muss man sich bewegen, um das statische Ambigramm erfassen zu können. Ebenso wie der doppelte umgedrehte Skarabäus, wird man so zum Gefangenen eines Systems oberflächlicher Eitelkeiten, in dem sich Leere und Unvollendetes in lässiger Manier gegenseitig bestätigen und verstärken.

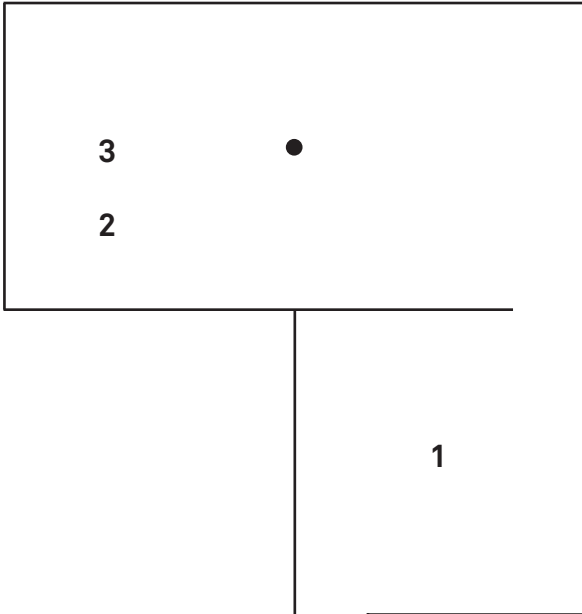
### Danke:

*Don Alojzij, Virginia Ariu, Maria Bernheim, Nicolas Brulhart, David Johnstone, Rochelle Feinstein, Elena Florut, Allen Frame, Samuel Gross, Marie Gyger, Richard Haeni, Julia Kuenzi, Balthazar Lovay, Abramo Morelli, Mario von Ow, Lauris Paulus, Seraphin Reich, John Robertson, Ben Rosenthal, Michelle Steinbeck, Georgia Stellin, Fabrice Stroun, Alessandro Troiani, Ilaria Vinci, Amadeus Vogelsang, Uljana Wolf, Max Wuchner, Arnisa Zeqo*

# 1. Stock

Miriam Laura Leonardi

*Help in the Search!*



1. *yeah*, 2018

Neonröhren, Bronze

35 x 14 x 2 cm / 50 x 20 x 6 cm

2. *Aliens &*, 2018

HD-Film, 15 min, looped

3. *Help in the Search!*, 2018

Holz, A4-Papier

275 x 280 x 70 cm

## Screening Room Untergeschoss

### Animationsfilme (1971-75) von Ali Akbar Sadeghi

Fri Art präsentiert zum ersten Mal in der Schweiz eine Auswahl von Animationsfilmen für Kinder (1971-1975) des 1937 in Teheran geborenen Iraners Ali Akbar Sadeghi. Dieser vielseitige Künstler begann seine Karriere in den 1950er Jahren und durchlief zahlreiche Schaffensperioden. Er versuchte sich an einer Vielfalt von Genres und Medien, darunter Glasmalerei, Buchillustration, Möbel, erotische Werke, Skulpturen, Zeichnungen und Ölgemälde.

Seine Arbeit speist sich aus dem Surrealismus vermischt mit der reichen Geschichte persischer Miniaturen. Letztere dienten der Illustration persischer Dichtungen (meist Heldenepen, moralische Erzählungen, Lyrik, Mystizismus, Panegyrika), die ihre Blüte zwischen dem 10. und 15. Jahrhundert erlebten. Sadeghi eignet sich diese klassischen Themen an und veränderte sie in seinen Animationsfilmen. So wird das Kriegererepos zur pazifistischen Erzählung: Statt ihre Ziele zu zerstören, explodieren Kanonenkugeln zu Millionen von Blumen und Vögeln. Das blutige Duell wird durch zwei Krieger, die mitten in der finalen Schlacht plötzlich beschliessen, gemeinsam ihr Glück zu suchen, ad absurdum geführt.

In einem weiteren Film beziehen die letzten Figuren einer Schachpartie in traumartigen und sich wiederholenden Verschachtelungen (*mise en abîme*) lieber gemeinsam ein neues Schachbrett, als die alte Partie zu beenden.

Die meisten Sequenzen weisen Symmetrieeffekte auf und ehren damit die traditionelle Kompositionsweise der persischen Miniaturen, während ihre Traumartigkeit und erzählerische Freiheit vom Einfluss der psychedelischen Bewegung der 1960er Jahre zeugen, ebenso wie vom Erbe des Surrealismus.

#### *Sieben Städte*, 1971, 15'31''

35mm, Farbe, Ton  
Digitale Kopie

Ali Akbar Sadeghis erster Animationsfilm basiert auf einem persischen Heldengedicht über die sieben Etappen auf dem Weg zur wahren Liebe. Der Erzähler – ein alter Ritter, der die Zeit verkörpert – durchreist sieben Städte bzw. Etappen, die ihn auf seiner Suche leiten. Diese klassische Erzählung wird durch eine moderne Allegorie neu interpretiert und entwickelt so eine kritische Perspektive auf die zeitgenössische Gesellschaft.

#### *Blumensturm*, 1972, 8'20''

35mm, Farbe, Ton  
Digitale Kopie

*Blumensturm* nutzt die Ästhetik der persischen Miniatur und ihrer symmetrischen Konstruktionsweise, um die kriegerischen Absichten zweier Könige und ihrer Untergebenen in all ihrer Absurdität blosszustellen. Als der Krieg auszubrechen droht, gelingt es den Kindern der verfeindeten Lager, die blutigen Pläne der Erwachsenen zu durchkreuzen.

#### *Prahlerei*, 1973, 9'35''

35mm, Farbe, Ton  
Digitale Kopie

Alle Animationsfilme Ali Akbar Sadeghis enthalten eine delikate Kritik der damaligen iranischen Gesellschaft, und doch ist *Prahlerei* zweifellos sein politisch offensichtlichster Film. Zwei Armeen stehen sich gegenüber, darunter eine in Rot und Grün, den Farben der iranischen Flagge. Ein Soldat nach dem anderen fällt, bis es zum finalen Duell kommt. Wofür werden sich die beiden entscheiden – für den Tod oder für eine Zusammenarbeit? Eine leichte und doch subtile Karikatur und eine schöne Allegorie auf die Absurdität des Krieges.

#### *Der Turm*, 1974, 10'49''

35mm, Farbe, Ton  
Digitale Kopie

Die Handlung dieses Films spielt sich auf einem Schachbrett ab. Die Ursprünge des Schachs – als Strategiespiel par excellence – liegen in Asien bzw. Persien. Als Avatare unterschiedlichster Persönlichkeiten der persischen Epenkultur liefern sich die Figuren eine spielerische, starrköpfige und fast schon absurde Schlacht, die der Regisseur als Satire über Machtbeziehungen in Szene setzt. Der Film gipfelt schliesslich in einer veritablen *mise en abîme*: Nach der vollständigen Vernichtung aller weiteren Figuren beziehen die beiden Könige ein anderes Schachbrett und beginnen dort eine neue Partie.

#### *Der Sonnenkönig*, 1975, 17'04''

35mm, Farbe, Ton  
Digitale Kopie

Für *Der Sonnenkönig* zog Sadeghi Anleihen aus einer Erzählung des 10. Jahrhunderts – aus dem Buch der Könige (*Shahnameh*), der bedeutendsten Sammlung persischer Dichtungen. So erzählt er die Geschichte eines Königs, dessen Reichtum alles und jeden übersteigt, der jedoch nie der Liebe begegnet ist. Traurigkeit hat von seinem Herzen und Palast Besitz ergriffen. Eines Tages entdeckt er das Porträt einer Frau, in die er sich auf der Stelle hoffnungslos verliebt. Der Film zeichnet die Abenteuer des Prinzen, der sich auf die Suche begibt – eine Suche, die sich als Initiationstournee seines Lebens entpuppen wird.