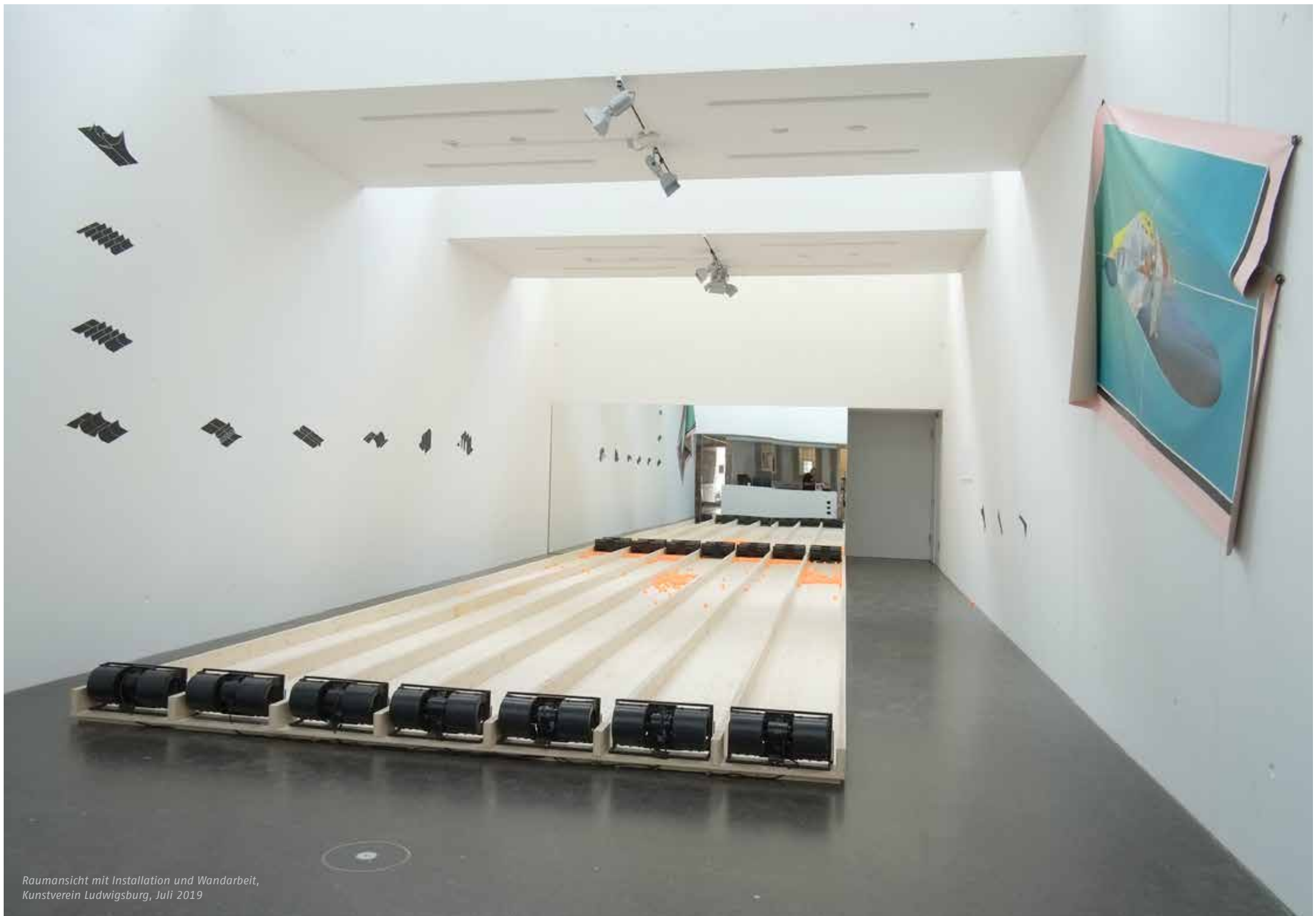


THUKRAL & TAGRA
LULLAMENT²





*Raumansicht mit Installation und Wandarbeit,
Kunstverein Ludwigsburg, Juli 2019*

Ein regelmäßiges, rhythmisches Rauschen empfängt den Besucher, der den Ludwigsburger Kunstverein betritt. Es erinnert an die Brandung des Meeres und wird begleitet von einem tiefen, gleichmäßigen Summen. Der Blick in den Ausstellungsraum macht den Ursprung der Geräusche sichtbar: Sieben große Holzbahnen füllen einen Großteil des Bodens aus. In ihnen bewegen sich Hunderte orangefarbene Tischtennisbälle – erst in die eine, dann wieder in die andere Richtung; angetrieben vom Wind, den Ventilatoren an den beiden Enden der Bahnen erzeugen. Ein stetiges Hin und Her. Dem sich rhythmisch ändernden Klang kann sich der Besucher nicht entziehen, er hat eine meditative Wirkung. Nicht umsonst haben Thukral and Tagra ihre Installation *Lullament*² genannt – ein Kunstwort, das sich unter anderem aus den Begriffen „Lullaby“ (Schlaflied) und „Lament“ (Klagelied) zusammensetzt.

Schaut man sich die Installation genauer an, stellen sich allerdings auch andere Assoziationen ein. Die langen parallelen Bahnen lassen zum Beispiel an eine Bowlinghalle denken. Und auch die Tischtennisbälle verweisen auf die Welt des Sports und des Spiels. Tatsächlich nutzen die beiden Künstler diese Bildsprache seit vielen Jahren als Einstieg in einen Dialog mit ihrem Publikum. Zum einen, weil sich in diesem Bereich jeder auf irgendeine Weise wiederfinden kann. Zum anderen, weil im Spiel und im Sport jeweils bestimmte Regeln gelten, nach denen alle Beteiligten agieren. So gesehen ist das Spiel auch eine ideale Metapher für das Regelwerk, das unsere Gesellschaft bestimmt. Auf die beschriebene Installation bezogen könnte das bedeuten: Die orangenen Bälle, die für die Individuen einer Gesellschaft stehen, werden von außen – den Regeln des gemeinschaftlichen Spiels folgend – immer wieder in die eine oder die andere Richtung getrieben. Im Großen und Ganzen folgen sie dieser Hauptbewegung: manche etwas überstürzt, andere zögerlicher. Und manchmal fallen einzelne Bälle auch aus der Bahn heraus. Sie sind nicht mehr im Spiel und haben damit zusehens keinen Anteil mehr am gesellschaftlichen Leben.

Jiten Thukral und Sumir Tagra sind mit ihrem Studio in Gurgaon (bei Delhi) ansässig und arbeiten etwa seit der Jahrtausendwende als Künstlerduo zusammen. Mit den sozioökonomischen Missständen in Indien sind sie bestens vertraut. In vielen Ausstellungen nehmen sie auch ganz konkret darauf Bezug. Allerdings nicht etwa in Form von Reportagen, sondern auch hier in großen Installationen, die den Besucher zum Akteur innerhalb eines Spiels machen. Dank dieser Vorgehensweise werden Fragen, die zunächst einen bestimmten lokalen Kontext betreffen, auf eine Ebene gehoben, die auch für den Außenstehenden verständlich ist. Ziel, so die Künstler, sei die Eröffnung eines „viel größeren, zyklischen Dialogs, an dem wir alle beteiligt sind. Wir wollen etwas schaffen, auf das jede Person reagieren kann, basierend auf ihrer eigenen persönlichen Erfahrung“.¹

Zu dieser künstlerischen Strategie gehört auch ein Verfahren, das insbesondere im Bereich des Computerspiels weit verbreitet ist: das Modding. Die Abkürzung „Mod“ steht für *modification* und bezeichnet in der Gaming-Welt die Veränderung oder Erweiterung eines Spiels; sie wird meist von einem nichtprofessionellen Spieleentwickler erarbeitet und der Community kostenlos zur Verfügung gestellt. Die Macht der Mod liege darin, dass sie „den vertrauten Rahmen“ stört, „der um ein bekanntes Spiel herum existiert, indem sie es in einem neuen Format wiedergibt.“² Was das im Kontext der Kunst bedeuten kann, machen einige Exponate anschaulich. Zwölf auf Folien ausgedruckte Zeichnungen zeigen Gebilde, die zwar eindeutig an Tischtennisplatten erinnern, diese aber völlig neu interpretieren. Die Platten sind gewellt, umgeklappt oder geknickt, werden zu Landschaften, Sheddächern oder Treppen. Doch trotz ihrer Unterschiedlichkeit folgen sie alle dem gleichen Prinzip: Sie wurden formal verändert, so dass sich bei einer fiktiven Benutzung die Regeln des Spiels ändern würden.

¹ Vgl. Sitara Chowfla: „Thukral and Tagra in Conversation“, 13. April 2019, in: ocula.com/magazine/conversations/thukral-and-tagra (abgerufen am 15. Juli 2019)

² Vgl. Thukral and Tagra: „Chapter 1: Modding“, in: *Fastboot, unveröffentlichtes Typoskript 2019, Archiv Thukral and Tagra, S. 2*

Zugleich bezieht sich das Modding aber auch auf die mediale Umsetzung: Ob Malerei, Skulptur, Installationen, Video, Performance, Produkt- oder Grafikdesign: für Thukral and Tagra sind die Grenzen zwischen den Gattungen fließend. Themen und Motive, die sich als roter Faden durch ihre Ausstellungspraxis ziehen, werden den örtlichen, räumlichen und kulturellen Gegebenheiten des Ausstellungsortes stets angepasst. Nicht selten findet ein Medienwechsel statt. So auch bei den zwei Gemälden, die an den Längsseiten des Ludwigsburger Kunstvereins hängen – allerdings nicht plan, sondern in sich bewegt, was ihnen eine skulpturale Qualität verleiht. Dass auch hier Tischtennisplatten dargestellt sind, dafür sprechen die weißen Begrenzungslinien der Spielfelder. Doch werden die großen Flächen zugleich zum Bildträger für zwei aufeinander bezogene Motive oder Motivgruppen.

In einem der beiden Gemälde formt sich die Querlinie, die die zwei Spielflächen teilt, zu einer Schleife. Die Längslinie hingegen verwandelt sich in einen Horizont, auf dem ein Eisberg schwimmt. Er spiegelt sich auf dem grünen Grund, der als Meer lesbar wird und sich im rechten Bildteil ins Rötliche färbt – möglicherweise der Hinweis auf einen Temperaturanstieg. Im Gemälde gegenüber sind die beiden Linien des Spielfelds kerzengerade – so wie man es von einer Pingpongplatte erwartet. Doch erscheinen sie hier wie ein Fadenkreuz, auf dem eine organoide Form liegt: eine Art Bild im Bild. Zwar taucht auch hier der Eisberg wieder auf, doch befinden sich vor ihm verschiedene Objekte: eine Turbine, ein Rad oder Holzlatten, die vielleicht zu einem gestrandeten Schiff gehören. Die Zeiger einer halb versunkenen Uhr stehen auf zehn nach eins und einige schwarz-weiß karierte Flaggen deuten auf ein Rennen hin, das hier vielleicht einmal stattgefunden hat. Manche Bildelemente scheinen wie kleine Himmelskörper zu schweben, andere haben Moos angesetzt und dürften schon geraume Zeit nicht mehr in Gebrauch gewesen sein. Insgesamt werden Themenfelder wie Reise, Übergang und Vergänglichkeit evoziert.

Auch finden sich einige Streifen, die vor den Motiven liegen. Sie wirken wie störende Pixelketten. Handelt es sich hier vielleicht um einen medial vermittelten Blick aus der Zukunft zurück in die Vergangenheit? Und hat das digitale Bild durch das Altern gelitten? Der blaugrüne Hintergrund mit seinem perfekten Verlauf jedenfalls erscheint wie ein weiter Ozean, aus dem Eisberge längst verschwunden sind. Der Bezug zu brisanten gesellschafts-politischen Fragen unserer Zeit ist unübersehbar. Hier geht es um das schmelzende Eis an den Polkappen und die Frage, wie wir auf den Klimawandel reagieren. Um die Erderwärmung vielleicht noch zu stoppen, so scheint das Gemälde mit der geschlängelten Linie zu suggerieren, bedarf es einer massiven Änderung des Regelwerks. Das herkömmliche Vorgehen jedenfalls, das sich in den normgerechten Linien des zweiten Bildes manifestiert, führt unweigerlich zur Katastrophe. Aber noch ein weiteres Motiv ist mit diesem bedrohlichen Szenario angedeutet: In der indischen Mythologie wird mit der erwarteten Ankunft von Kalki, der zehnten und letzten Inkarnation Vishnus, das Aufziehen eines „dunklen Zeitalters“ erwartet. Am Ende des Kali-Yuga, also unserer Epoche, soll Kalki auf einem weißen Pferd erscheinen, die Welt mit dem Schwert reinigen und das Dharma, die gesellschaftliche und kosmische Ordnung, wiederherstellen.

Auch wenn Thukral and Tagra in Ludwigsburg direkte Verweise auf die hinduistische Mythologie vermeiden, sind sie implizit vorhanden. Die Werkreihe *Lullaments*, so schreiben sie, „beschäftigt sich mit den meditativen Aspekten des Spiels und versucht gleichzeitig, die hinduistische Mythologie durch die Terminologie des Pingpong zu veranschaulichen.“³ Diese Auseinandersetzung führt teilweise zu ganz grundsätzlichen Fragen. Etwa bei einem mit # Hypothese überschriebenen Diagramm. Es zeigt eine Tischtennisplatte mit zwei Schlägern, einem Ball und einem Netz. Verschiedene Symbole und Begriffe erläutern die einzelnen Elemente wie in einer Versuchs-

³ Vgl. www.thukralandtagra.com/lullaments (abgerufen am 15. Juli 2019)

anordnung. Und Thukral and Tagra fassen zusammen: „Der Ball ist ein unbeständiges Wesen, ein Individuum, ein Fleck im Universum. Das Netz ist eine Schwelle des Bewusstseins. Es steht zwischen den beiden Kräften und grenzt die Bereiche ... ab. Der Tisch ist der Ort. Das Spiel ist die Lebensdauer. Die Spieler auf beiden Seiten sind die negativen und positiven Kräfte.“⁴

Damit schließt sich der Kreis zu der eingangs beschriebenen Installation. Denn auch hier wird der Mensch zum „Spielball“ gegensätzlicher Kräfte. Vor dem Besucher der Ausstellung breitet sich das „Weltenspiel“ sozusagen in seiner ganzen medialen Vielfältigkeit aus. Doch ist er nicht nur Beobachter: Der große Spiegel am Ende des Raums sorgt dafür, dass der Betrachter selbst in der Installation sichtbar wird. Als integraler Teil der Ausstellung ist er aufgefordert, im wahrsten Sinne des Wortes Position zu beziehen. Schließlich sehen Thukral and Tagra ihre vielschichtigen Environments als ein Dialogangebot an die Besucher, deren Reaktionen unmittelbar dazugehören. Gleichzeitig wird durch die Dopplung des Raums mithilfe des Spiegels das duale Prinzip der Tischtennisplatte auf die Ausstellung als Ganze übertragen – ein Grund, weshalb Thukral and Tagra den Ausstellungstitel *Lullament* um den Zusatz *square* (hoch zwei) ergänzt haben. Die Metapher erscheint – um in der Sprache des Spiels zu bleiben – auf dem nächsthöheren Level: Sie wird zu einem umfassenden Bild für die menschliche Existenz im Spannungsfeld gegensätzlicher Kräfte, in das der Betrachter unmittelbar mit einbezogen ist. In dem an- und abschwellenden Klanggefüge, das den ganzen Raum erfüllt, mitteln sich diese Gegensätze gewissermaßen aus. Und so fallen hier „Lullaby“ und „Lament“ – also Schlaf- und Klagegedicht –, Freude und Trauer, Leben und Tod auf einer ästhetischen Ebene tatsächlich in eins.

Winfried Stürzl

⁴ Ebenda (Zeilenbruch verändert)

Jiten Thukral (*1976 in Jalandhar, Punjab, Indien) und Sumir Tagra (*1979 in New Dehli, Indien) arbeiten seit 2003 gemeinsam mit einer breiten Palette an künstlerischen Ausdrucksformen wie Malerei, Skulpturen, Installationen, Videos, Grafik und Produkt-Design, Inneneinrichtungen und Mode. Zahlreiche Einzelausstellungen in New Dehli, Berlin, Mumbai, New York, Seoul, Singapur und Peking sowie Gruppenausstellungen beispielsweise im Mori Art Museum in Tokio oder dem Centre Pompidou in Paris haben Thukral and Tagra weltweit bekannt gemacht. Sie haben unter anderem für das italienische Modehaus Etro, die Porzellanmanufaktur Meissen in Deutschland sowie für Absolut Vodka und Conde Nast Indien designed.

Diese Broschüre erscheint anlässlich der Ausstellung „Thukral & Tagra – Lullament?“ vom 18.07. bis 29.08.2019
Herausgeber: Kunstverein Kreis Ludwigsburg e.V., 2019
Vorstand: Harald Jahnke, Isabel Jäggle
Schatzmeisterin: Ulrike Jahnke
Ausschuss: Wolfram Elwert, Dr. Petra Lanfermann, Johanna Priebe, Ursula Riemer
Text: Winfried Stürzl
Fotografie: Isabel Jäggle
Gestaltung: Jäggle Kommunikationsdesign
Reproduktion: Rothfuß Digitale Printmedien
Druck: www.diedruckerei.de

Für die Unterstützung des Projektes danken wir



LUDWIGSBURG



Baden-Württemberg
REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART



Malerei auf Leinwand,
Kunstverein Ludwigsburg, Juli 2019

Kunstverein Ludwigsburg

Im MIK, Eberhardstraße 1
71634 Ludwigsburg
Telefon: 0 71 41 / 92 91 96
Telefax: 0 71 41 / 92 28 73
mail@kunstverein-ludwigsburg.de
www.kunstverein-ludwigsburg.de

Öffnungszeiten:

Dienstag – Sonntag: 13.00 – 18.00 Uhr
Geschlossen: Montags, Feiertags



*Malerei auf Leinwand,
Kunstverein Ludwigsburg, Juli 2019*