

Portfolio  
Vincent Vandaele  
info@vincentvandaele.be  
Antwerpen \*1989  
lebt und arbeitet in München



'une tomate a à l'étranger' – Aquarell auf Papier, 2023

Vincent Vandaeles installative Praxis beeindruckt durch die scheinbar leichte und dennoch präzise Verwendung verschiedenster Materialien und Techniken, die er im Raum in Spannung und Gleichgewicht setzt. Wie räumliche Collagen fügt er dabei für den jeweiligen Ausstellungskontext bestehende Einzelarbeiten zu neuen Installationen zusammen. Vandaeles Arbeiten, die sich inhaltlich oft mit Konfliktsituationen oder persönlichen Erfahrungen befassen, stellen dabei abstrahierte und mehrschichtige Untersuchungen da, die über Perspektivwechsel die Ambivalenzen scheinbar eindeutiger Setzungen herausarbeiten. Sie funktionieren als Atmosphären, die die Besucher\*innen einladen sich emotional zu diesem Gedankenspeicher zu verorten, sich aber eindeutigen Erklärungen entziehen. Eine gewisse dystopische Haltung hinsichtlich der sich abzeichnenden Richtung, die unsere Gesellschaft eingeschlagen hat – etwa im Bezug auf Technologie und damit einhergehend auch Fragen nach Gerechtigkeit – findet sich in vielen seiner Arbeiten.

– Anja Lückenkemper



'Figur 4 (working hard or hardly working)' – patinierter Bronzeguss, 2023 (2 Ansichten)



von KI generiertes Bild, basierend auf Figur 4



von KI generierte Bilder basierend auf Figur 4

Das Konzept der Arbeit als Ware wurde erstmals im 19. Jahrhundert explizit formuliert. In den letzten Jahren ist in den sozialen Medien ein Video-Trend entstanden, der kurze Ausschnitte von Arbeiter\*innen bei der Ausführung repetitiver, man könnte sagen unmenschlicher/robotischer Aufgaben zeigt, die wahrscheinlich stundenlang durchgeführt werden. Diese Videos werden viral, aufgrund ihres Inhalts und der Verwendung von Soundclips, die derzeit beliebt sind. Die Effizienz, mit der gearbeitet wird, wird gefeiert und die Lebensumstände, denen die dargestellten Personen ausgesetzt sind, werden selten hinterfragt. Soziale Medien sind für viele eine Unterhaltungsquelle, kein Ort, um Hoffnungslosigkeit über die Ungerechtigkeiten der Welt zu säen.

Computerspiele sind in den letzten 30 Jahren zu einem überwältigend beliebten Mainstream-Zeitvertreib geworden. Die Spieleindustrie hat die Filmindustrie im Umsatz überholt und Spieleentwickler haben kontinuierlich gezeigt, dass ihr Unterhaltungsmedium innovativer ist als die meisten an-

deren. Es gibt unzählige Spiele (Simulatoren, Actionspiele, Ego-Shooter, Strategiespiele, Überlebensspiele...), die dich vor die Aufgabe stellen, in ausgedehnten fiktiven Landschaften wie verlassenem Inseln oder post-apokalyptischen Ödlanden zu überleben.

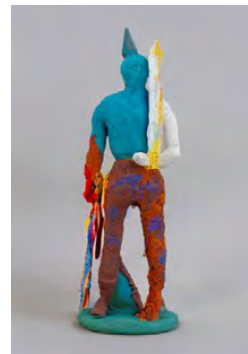
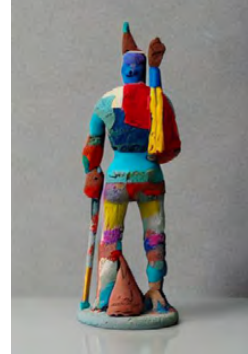
Um ein Beispiel zu nennen, du startest als einsame überlebende Person mit Amnesie, du beginnst deine Reise, indem du einen Stein als dein erstes Werkzeug oder deine erste Waffe aufhebst, du erwirbst Fähigkeiten, entwickelst deine Strategien und Stärken, du baust Schutzräume, schaffst komplexere Werkzeuge und entwickelst dich von neolithischer Praxis bis hin zur Zusammenstellung provisorischer Maschinengewehre aus Metallresten, die von einer vergangenen Zivilisation zurückgelassen wurden - und das alles in wenigen Stunden.

Diese Art von Spielen zeigt die Phantasien der Menschheit, in einfachere, aber offensichtlich härtere Zeiten zu entfliehen, aber vielleicht auch, wenn auch ungewollt, zollt sie der investierten Arbeit und Zeit Tribut, in rein eskapistischer Form.

Die neun Bronzen zeigen Figuren, die kulturell nicht zugeordnet werden können. Jede Figur zeigt auf ihre eigene Weise Erschöpfung in ihrer Haltung, jedoch stehen sie, irgendwie stolz, unwillig oder unfähig aufzugeben. Sie tragen und halten Gegenstände, möglicherweise Werkzeuge, die nicht identifiziert werden können, was ein Gefühl des Überlebens und vielleicht die Lust am Werkzeugmachen auslöst, was mit der zuvor erwähnten eskapistischen Fantasie des Überlebens in Verbindung steht.

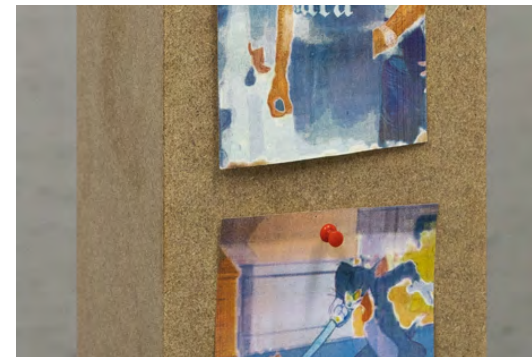
Die Bronzen symbolisieren eine Ambivalenz zwischen simulierter freudiger Arbeit als eskapistische Fantasie und ermüdender oder sogar qualvoller Arbeit, wie sie von ihren Konsumenten genossen wird. Genau wie soziale Medienplattformen wie Instagram extrem vielfältig sind, versuchen diese Figuren vielleicht Freude als auch Schmerz zu verkörpern. Die Figuren beabsichtigen nicht, politisierend zu sein, aber im Gegensatz zu ihren emotionalisierten Darstellungen sind sie tief sozial und politisch.

Seit einem Besuch in Sardinien bin ich von der nuragischen Zivilisation fasziniert, und so habe ich in einem weiteren, eher spielerischen Schritt Fotos der neun Bronzen in einen KI-Bildgenerator eingespeist und zusätzlich die einfache Eingabeaufforderung "Bronzestatue" verwendet, um zu sehen, welche Ergebnisse dabei herauskommen könnten. Da ich wusste, dass diese Bildgeneratoren von öffentlich verfügbaren Bildern im Internet gespeist werden, wusste ich, dass dies sie sofort in einen digitalen historischen Kontext setzen würde, erdacht von einer KI. Zu meiner wenig überraschenden Entdeckung zeigen die resultierenden Bilder globale kulturelle Einflüsse in Form von Motiven auf der Rüstung, mit der die Figuren nun gekleidet sind, sie tragen und halten Waffen und dekorative Hüte. Die von der KI generierten Figuren sind offensichtlich Krieger, keine Arbeiter.





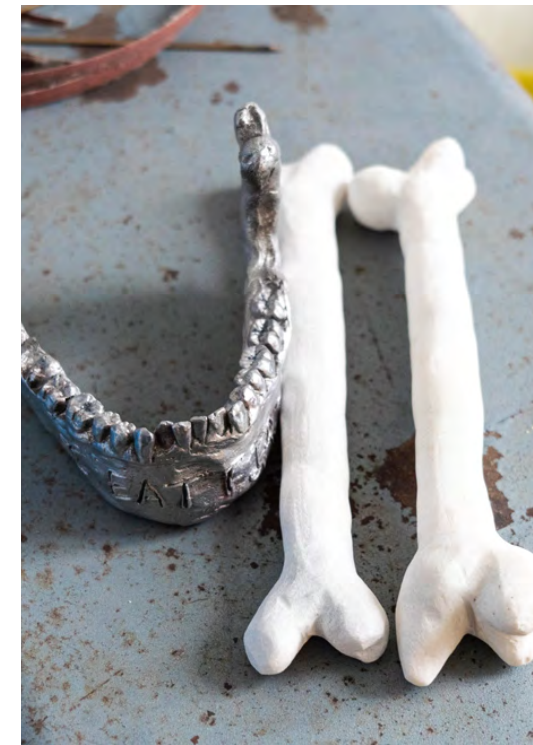
Figur 3, 5, 6, 9, 11 – 2023 (von links oben, verschiedene Ansichten)



'sharp shooter' – Keramik, FDM Print, MDF, Tonerprint, Stecknadeln, 2023



'I EAT FIRST' – Aluminiumguss, Marmor (Ordinario und Bianco P), 2023



Im Verlauf des Jahres 2023 habe ich mir, wahrscheinlich genauso wie in anderen Jahren, mehrere abstrakte Fragen gestellt. Fragen, die – während ich sie mir durch den Kopf gehen lasse und darüber nachdenke, welche Bedeutung und Herkunft sie haben – zur Herstellung kleiner, eher spielerischer und definitiv düsterer Werke geführt haben, die menschliche Knochen, menschliche Unterkiefer, verschiedene Fische, Fischgräten und Besteck darstellen. Die Objekte bestehen aus verschiedenen Materialien, abhängig von meinem Aufenthaltsort und den dort verfügbaren Ressourcen. Sie sind als kontinuierliche visuelle Forschung gedacht. Ich arbeite derzeit an einer Serie von etwa acht größeren Skulpturen, die diese Fragen und ihre spezifische Bedeutung für mich kristallisieren, ohne sie zu beantworten. Wie in einem Großteil meiner Praxis könnte man diese Serie als Einladung interpretieren, auf einer Welle meiner Gedanken und meiner Auseinandersetzung mit meiner Umgebung zu surfen, sowohl in meiner unmittelbaren Nähe als auch auf einer größeren sozialen Ebene.

Die Fragen sind unter vielen anderen:

- Wer isst zuerst?
- Wer darf was essen?

- Kann man sehen, wie Käse schmeckt?
- Was ist ein fundamentaler Zuordnungsfehler?
- Steuern wir auf einen vollständigen Verlust demokratischer virtueller Welten zu?
- Belaste ich dich mit meinem Schmerz?
- Glaubst du, dass wir unserer größten Gefahr gegenüberstehen?
- Werden wir schließlich sterben, während wir den Rasen bewässern?

Ich füge die Fragen im Original mit hinzu, da der Wortlaut für mich einen künstlerischen Wert hat:

- Who eats first?
- Who gets to eat what?
- Can you see what cheese tastes like?
- What is a fundamental attribution error?
- Are we steering towards complete loss of democratic virtual worlds?
- Am I burdening you with my pain?
- Do you think we're facing our greatest risk?
- Will we eventually die while watering the lawn?



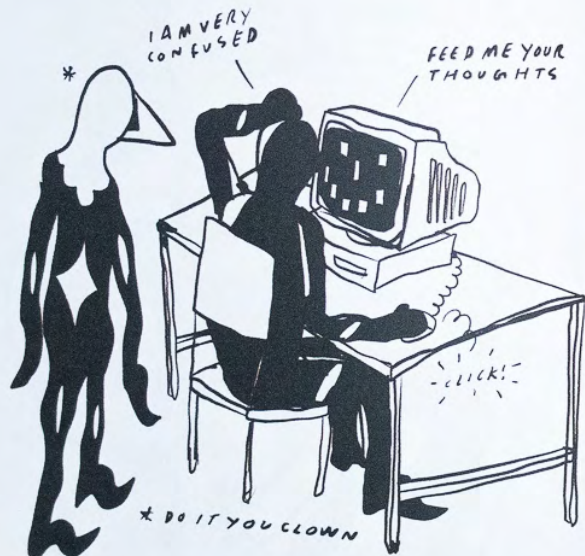


THY FLESH CONSUMED





'THY FLESH CONSUMED' – Künstlerbuch, Gestaltung: Jan Motyka, Edition 400, Druck: Druckhaus Sportflieger Berlin, fester Einband mit Prägung, 224 Seiten, ISBN-Nr.: 978-3-00-072920-1, 2022



I'M GLAD MY PRIDE KICKED IN AND I DIDN'T  
THINK (AS I'VE DONE BEFORE) THAT THIS  
WOULD BE ALL TOO HARD.

In meinem Buch 'THY FLESH CONSUMED', das 2022 veröffentlicht wurde, habe ich versucht, verschiedene Themen anzusprechen. Dazu gehören Missbrauch, Trauer (sowohl persönliche als auch öffentliche), Machtmissbrauch, Autoritätsmissbrauch, Dominanz, Fehlverhalten der Polizei und (in geringerem Maße) des Militärs, Neo-Kapitalismus, Neo-Feudalismus, 'Techno-Feudalismus', Krieg, Suchtstoffe/Suchtformen, Neo-Tribalismus, Gerechtigkeit/Unrecht, Apathie, Empathie, Big Data, Fantasie, Horror und die Auswirkungen des Internets auf unsere Gedanken und Meinungen.

Über einen Zeitraum von etwa einem Jahr habe ich über 400 digitale Zeichnungen auf einem iPad angefertigt, die alle Teil des Buches werden sollten. Ich mache seit über 10 Jahren Screenshots, während ich im Internet surfe. Alle diese Bilder sind in einem einzigen Ordner gelandet. Dieser Ordner enthält derzeit über 6000 Bilder, die zu einem großen Teil meine Präsenz als Beobachter im Internet abdecken und somit ein breites Spektrum an Themen widerspiegeln, für die ich mich interessiere. Viele dieser Screenshots sind visuelle Erinnerungen an Besonderheiten innerhalb von Interessengebieten oder fesselnde Bilder, die ich speichern und sammeln wollte. Die Idee für das Buch war, dass ich diese Sammlung durchforste, eine bestimmte Anzahl von Bildern für die Veröffentlichung auswähle und dabei Zeichnungen zu den Screenshots anfertige, um ihnen eine weitere Bedeutung und Erklärung zu geben. Das Ergebnis dieser einjährigen Konfrontation mit dieser umfangreichen Sammlung, die die meiste Zeit über schlummerte, ist ein Künstlerbuch mit 224 Seiten, 156 Zeichnungen und 54 Screenshots. Jede Zeichnung wurde unabhängig von einer anderen angefertigt. Das Layout des Buches ist so aufgebaut, dass es einen Spannungsbogen von Anfang bis Ende aufweist, aber nicht unbedingt in chronologischer Reihenfolge gelesen werden sollte.

Das Konzept für das Buch entstand aus dem Feedback, das ich von Kolleg\*innen ab und zu erhalte, die sagen, dass sie meine Arbeit als kryptisch empfinden, voller (nicht identifizierbarer) Symbolik und oft schwer zugänglich oder schwer in einzelne Geschichten zu zerlegen ist. Ich habe diese Bemerkungen zu Herzen genommen und kam so auf die Idee, einen kleinen Teil dieser Screenshots zusammen mit Zeichnungen öffentlich zu machen, um Einblicke in meine künstlerische Forschung zu er-

möglichen. Ich denke, die Zeichnungen allein hätten nicht ausgereicht, genauso wenig wie die Screenshots. Sie gehen Hand in Hand in ihrer Art der Kommunikation. Ein Jahr nach der Veröffentlichung des Buches denke ich nun, dass dieses Netz ko-assoziativer Gedanken wahrscheinlich auf subtile Weise dargestellt wurde und dass dieses „Netz“ gut geeignet ist, um durch die Kombination von gefundenen und geschaffenen, wie bereits erwähnt nicht offen verbalisierten Gefühlen und Meinungen vermittelt zu werden. So bekommt Poesie und nonverbale Kommunikation eine Chance.



Eine der ersten Seiten des Buches enthält einen Screenshot mit der Aufschrift: 'Dies ist ein Werkzeugkasten für das Experimentieren im Dunkeln.' Ich glaube das habe ich aus einem Online-PDF mit einem Aufsatz über Afrofuturismus entnommen, ich kann mich nicht genau erinnern. Dieser Satz beschreibt wohl treffend den Zweck des Buches.





'Teufelskopf 7 (make my day)' – Aluminiumguss (dreiteilig, poliert), Goldbronzeguss, Kabelbinder, 2022



Ausstellungsansicht 'Die Dualität des Bösen', Galerie der Künstler\*innen, 2022



Detailansicht Videoinstallation 'OMG\_NOSTRETCH\_NOPOP\_BLPause', 6'29", verschiedene Techniken



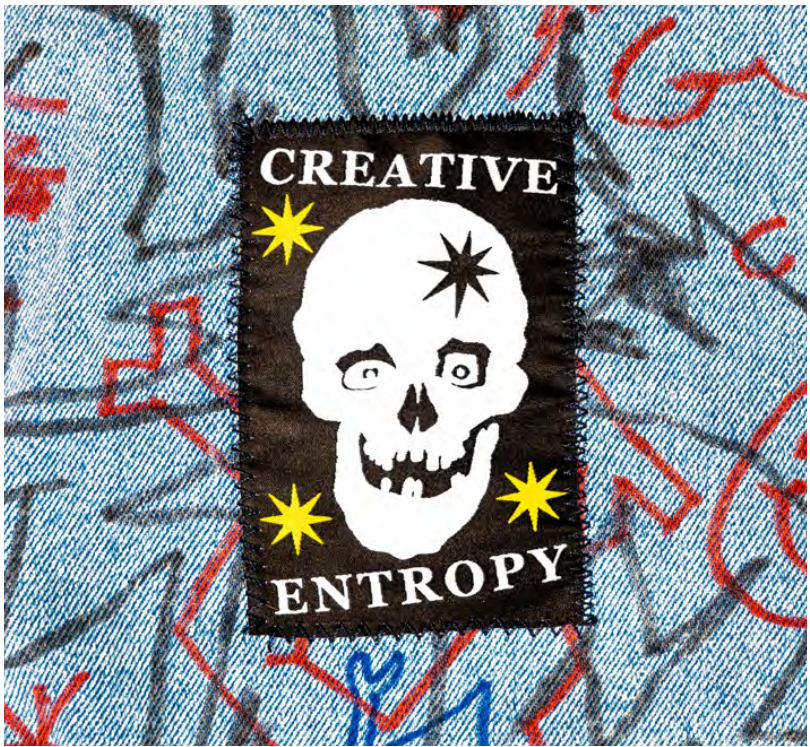




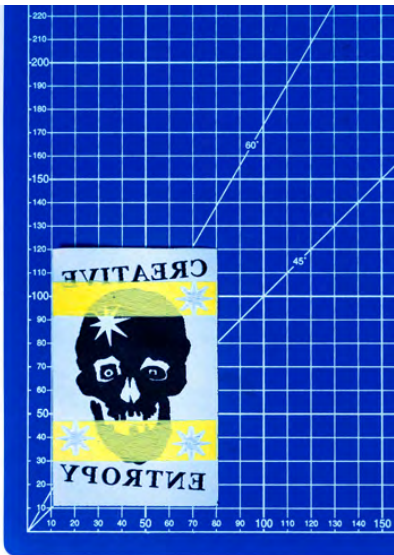
'bitholder' – FDM Print, Laserteil Edelstahl, Neodymmagnete, 2022



'horse in chains' – Aluminiumguss, Laserteil Aluminium, verschiedene Materialien, 2023



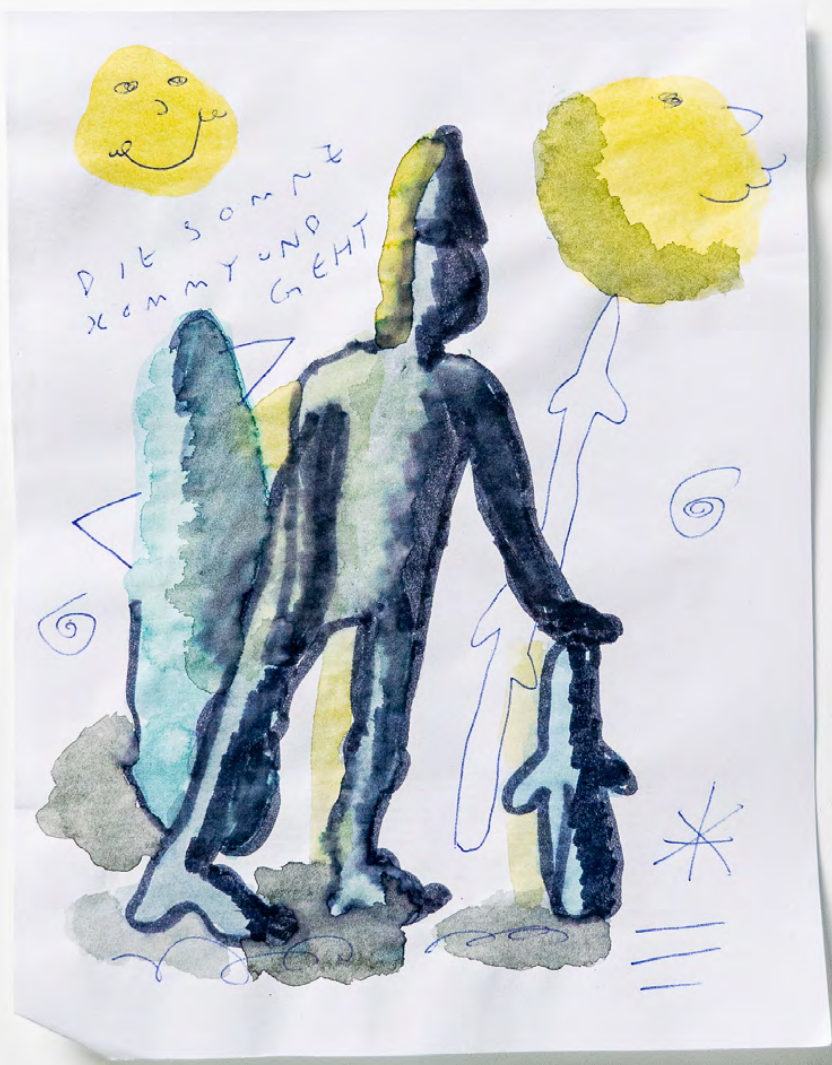
'creative entropy' – gewebter Aufnäher, edition /40, 2023



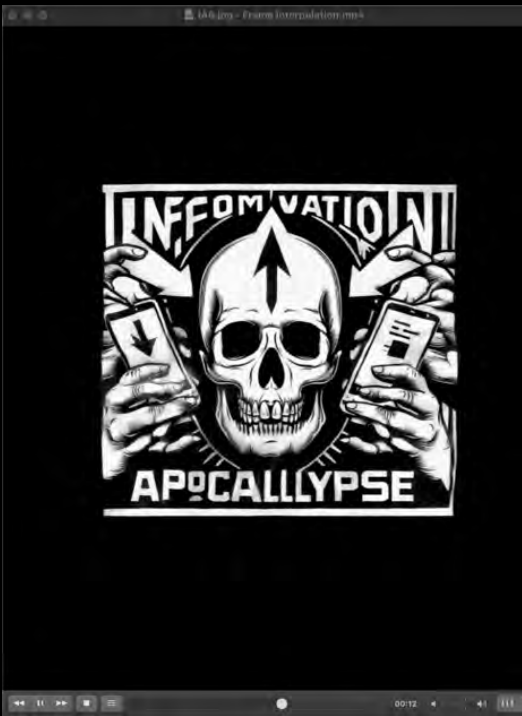
Anfang 2023 habe ich mich mit der Herstellung von Messern beschäftigt. Mein Großvater, der starb als ich sechs Jahre alt war, schenkte mir kurz vor seinem Tod mein erstes Taschenmesser. Als meine Großeltern älter wurden verbrachten sie viel Zeit in der Natur. Ein Taschenmesser war wohl etwas, das mein Großvater für ein wichtiges Utensil hielt, das ein junges Kind in den Wäldern braucht. Der Wert dieses Geschenks ist mir immer in Erinnerung geblieben, und seit ich klein bin, denke ich, dass ich irgendwann im Leben mein eigenes Messer machen möchte. Im Laufe der Jahre, während ich erwachsen wurde, hat sich dieser Wunsch mit existenziellen finanziellen Gedanken vermengt und der Fluchtphantasie, mich von einigen der Berufe zu lösen, die ich derzeit ausübe, um für mich selbst zu sorgen. Ich habe immer kreatives Arbeiten, das nicht unbedingt Kunst sein muss, als wichtig erachtet, wie man in einer sehr kleinen Auswahl von Arbeiten in diesem Portfolio sehen kann. Kreatives Arbeiten, das nicht als Kunst gedacht ist, kann eine wichtige Inspirationsquelle sein. Leider hatte ich bisher wenig Zeit, weitere Messer herzustellen, aber ich bin sicher, dass noch mehr Messer kommen werden, sobald ich ihnen wieder Priorität einräume. Die Herstellung von Messern ist faszinierend.



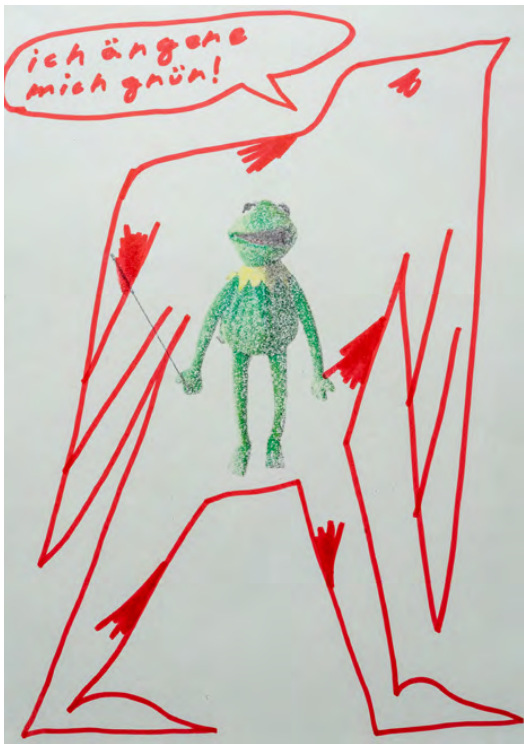
'Messer 2' – Werkzeugstahl (80CrV2), Messingnieten, Micarta und Thermoplastik (Kydex), 2023



'die Sonne kommt und geht' – eine von diverse Aquarelle auf Papier, 15x21cm, 2023

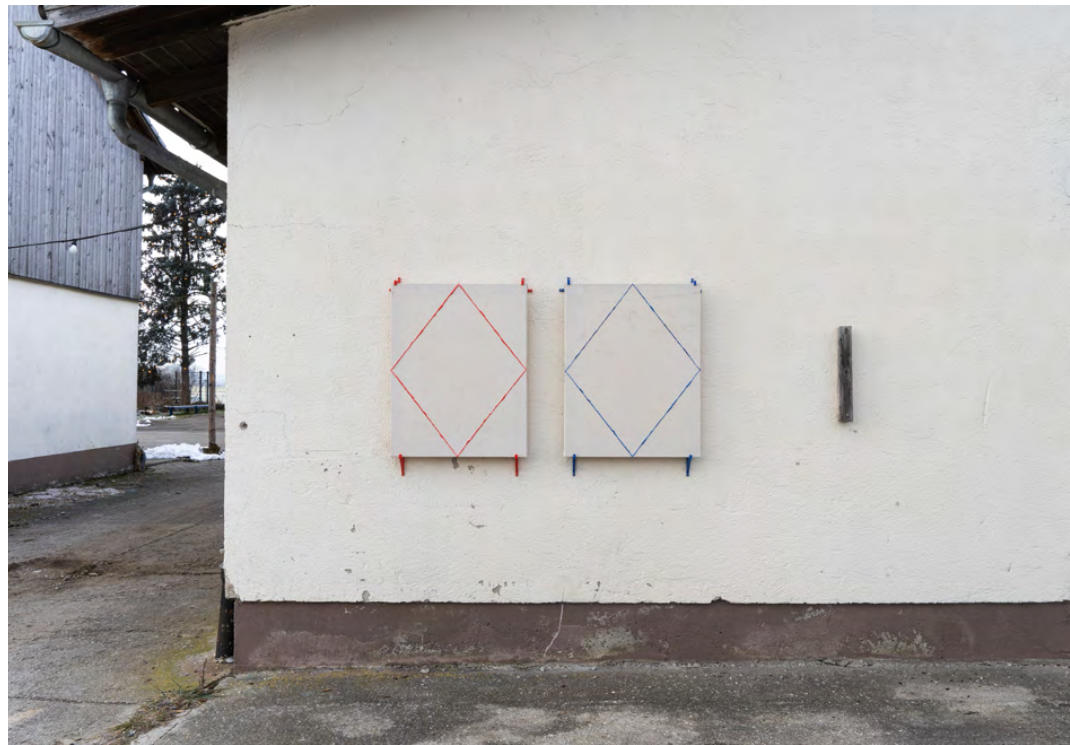


'information apocalypse' – Video, 20" loop, 2023, 20 von KI generierte Bilder animiert mit Zwischenbildberechnung.





'google, what are common forms of identification and authentication' – verschiedene materialien, 2021

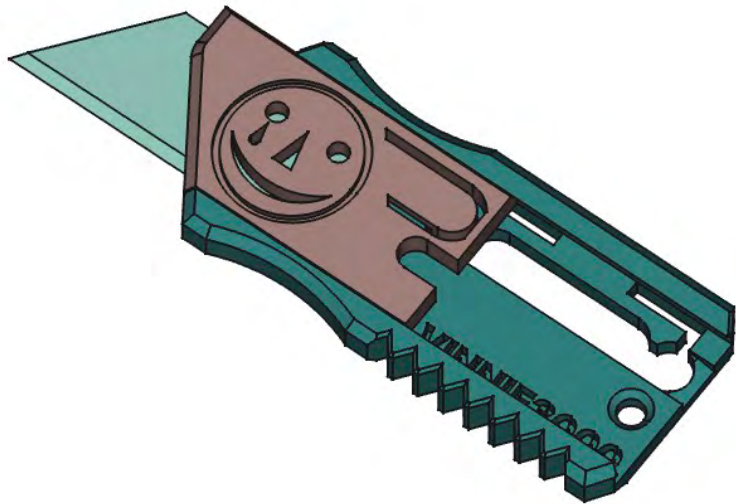


'Bavaria 1' und 'Bavaria 2' – Texturfarbe auf Leinwand, FDM Print (Wandhalterung), 2021





'utility knife', open source FDM Print, 2021, STL Dateien verfügbar auf <https://www.thingiverse.com/thing:5078670>



'funwallet' – FDM Print (8 Teilig), 2021



Ausstellungsansicht 'Sugar Cubes', KOENIGmuseum Landshut mit Vincent Scheers, 2022

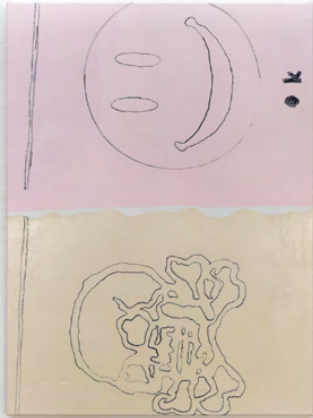


'Pferdekopf 2 (lawful good/chaotic neutral)' – Aluminiumguss, Tape, Multiplex Birke, 2022



'Pferdekopf 3 (reasonable minds can differ)' – Aluminiumguss, Tape, MDF, Spanplatte, 2022





'painting 1 (ok)' – Lack und Tinte auf Leinwand, 60x80cm, 2020



'painting 2 (nutty putty cave)' – Gesso, Lack und Ölkreide auf Leinwand, 60x80cm, 2020



'painting 3 (Teufelskopf 2)' – Lack und Acrylfarbe auf Leinwand, 50x80cm, 2020



'painting 4' – Lack und Tinte auf Leinwand, 60x80cm, 2020



'painting 5 (grey wall on grey sky)' – Lack und Sprühfarbe auf Leinwand, 60x80cm, 2020



'painting 6' – Lack auf Leinwand, 60x80cm, 2020



'obstacle defense (hedgehog) with three bears' – Aluminiumgüsse, Armierungseisen, Kabelbinder, keramische Zielscheiben, 2021

(Ist der Teufel auch ein Superheld?)

Die massiv anmutenden Steine sind lose aufeinander gestapelt. Es entsteht der Eindruck von Schnelligkeit, als sei gerade noch jemand da gewesen. In den aus Ton geformten Teufelsfratzen sind Fingerabdrücke zu erkennen. Indizien, die auf die Arbeitsweise des Künstlers schließen lassen, wobei unklar bleibt was Willkür und was Absicht ist. Die nach oben gestreckten Hulk-Hände befreien sich, widersetzen sich wütend ihrer Zähmung. Die Verwandlung in die grüne Gestalt passiert dann, wenn eine Bedrohung durch „das Böse“ ausschließlich in der Hülle seines diabolischen Ebenbildes bekämpft werden kann. Der Teufel taucht in der Arbeit als das personifizierte Böse auf: versteckt, klein, unscheinbar, stellt er den Künstler vor die Wahl: Gut oder Böse? Ein weiterer Superheld taucht auf: Kermit scheint zwischen der vermeintlich brutalen Geste der dialektischen Teufelszwillinge und Hulk zu vermitteln. Es bleibt unklar, ob es ihm gelingt – oder ob er wie Hulk die Fassung zu verlieren droht.

(Die Anprobe des Bösen)

Vincent Vandaele geht durch das Medium der Skulptur in die Verhandlung mit dem Bösen, nähert sich ihm an, um es zu verstehen, es wohlmöglich zu enttarnen. Um die Gegner\*innen zu demaskieren probiert er selbst diverse Masken des Bösen an – es mag der Versuch sein, die dunklen Seiten der Realität mit ihren eigenen Mitteln zu schlagen. Hinter die teuflische Fassade blickend, lässt sich erahnen, dass das Sensible hinter dem Brutalen verborgen ist. Es stellt sich die Frage: Kann das Böse besser unterwandert werden, wenn man es anprobiert? Ist das Double des Bösen gleich dem Bösen, oder ist die Verwandlung in eine/n Doppelgänger\*in in der Hölle des Gleichen der einzige Weg ins nächste Level (= Erlösung)? Sich an seinen Kindheitsidolen abarbeitend nähert sich Vincent Vandaele einer oder vielen Antworten, ohne diese zu geben. Es mag nicht das Bedürfnis nach (Er-) Klärung sein, das ihn beschäftigt – eher das nach neuen Möglichkeiten der Betrachtung.

(Empathielosigkeit und Schöpfungsdrang)

Die (er-)klärende Wahrheitssuche des Menschen stellt ihn über Andere, über Dinge und über die Natur. Der Mensch spielt sich auf, indem er den Dingen einen Namen gibt, ohne die Dinge zu fragen. Wal-

ter Benjamin sieht ein, dass erst die Herrschaft des Menschen über die Menschen und über die Natur enden muss, damit eine Welt ohne das Böse existieren kann. Der gottgleiche Impetus der (Er-)Klärung des Menschen mag sich als ein (oder gar der) Ursprung des Bösen herausstellen lassen, nach dem – nicht nur im Videospiel DOOM (1993) – gesucht wird. Vincent Vandaele wirkt von dem Schöpfungsdrang der Kunst gereizt, was sich in den monumental anmutenden Installationen erkennen lässt – jedoch scheint er sich von dem Teufel vor die Wahl gestellt, für die Empathie und gegen die Empathielosigkeit zu entscheiden.

– Textausschnitt (DOOM-CLONES (U-ME))  
Gina Merz (2021)



'Teufelskopf 6 (twins)' – glazierte Keramik, 2021



'free, doom' – diverse materialien, 2021



von links nach rechts, 'ladder 2', 'heated debate', 'heated discussions', 'ich ärgere mich Grün', 'Gino (patchwork)', verschiedene Materialien, 2021





'proposal for new law enforcement batons', – Papier, EPS Perlen, Leim, Tinte, 2020



'painting 11 (death, clover and a rose)' – 2020



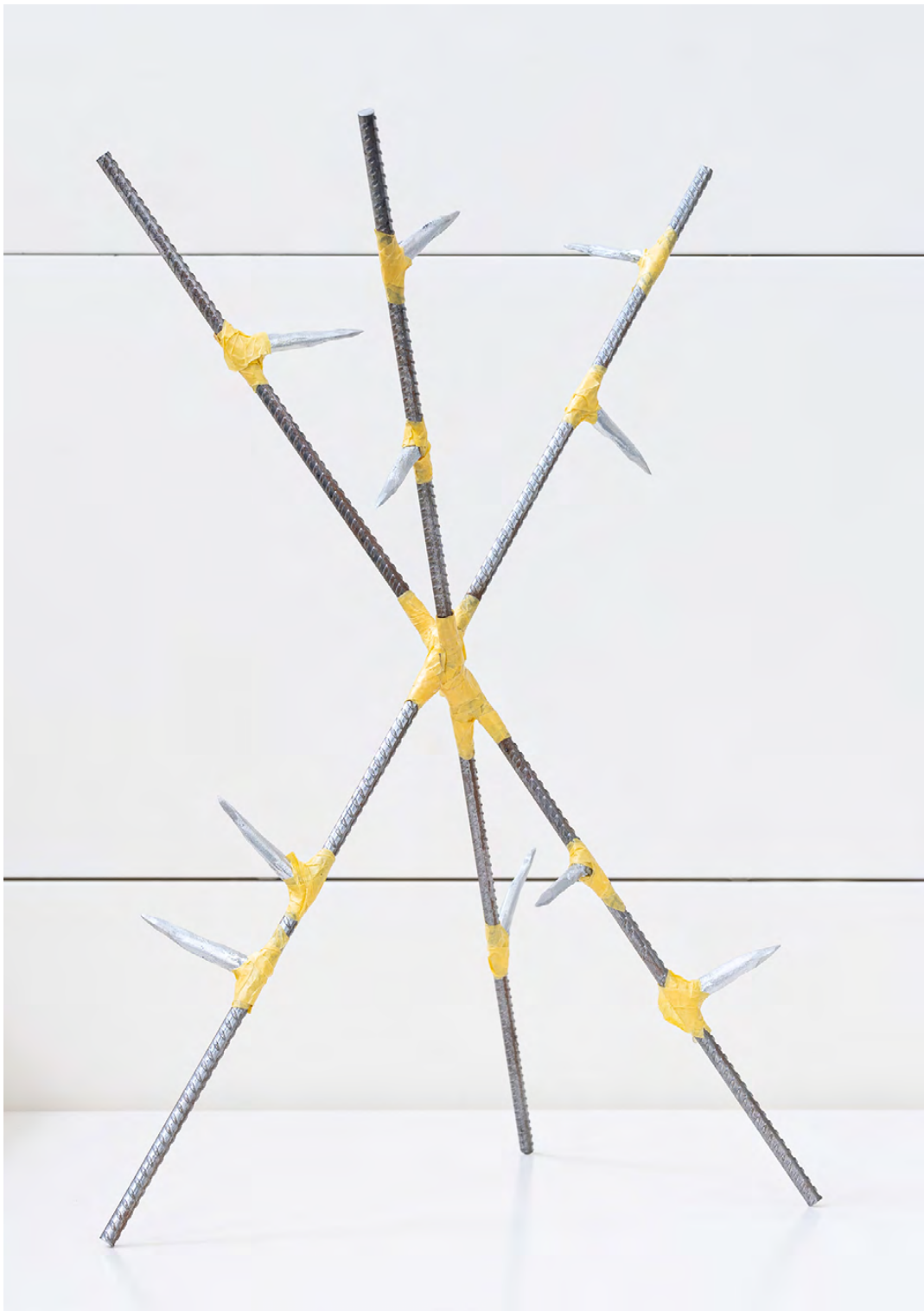
'painting 10 (7, 7, 7, 7)' – 2020

Ich beschäftige mich seit langer Zeit immer wieder mit Fällen von Polizeigewalt in Europa und den USA. Da ich selbst in jüngeren Jahren mehrfach Opfer von Fehlverhalten der Polizei wurde, ist dieses Thema auch für mich persönlich wichtig. Nach dem Tod von George Floyd, der zu einem enormen Wachstum der Unterstützung für die Black Lives Matter-Bewegung führte, wurde viel Informationen über Fehlverhalten in Polizeibehörden im Internet geteilt. Es gibt mehrere Studien und Umfragen, die darauf hinweisen, dass die Militarisierung der Polizei in den USA möglicherweise zu der Brutalität beiträgt, mit der das Gesetz oft durchgesetzt wird. Wie wir alle wissen, gibt die USA große Summen für ihr Militär aus. Die Zuständigkeit der Polizeibehörden wird auf Bundesebene entschieden, die Ausgaben für militärische Überschussgüter wie Uniformen,

militarisierte Fahrzeuge und Waffen werden in großen Mengen an die Polizeibehörden gegeben und fallen nicht unter Bundesvorschriften. Polizeibeamte wurden gefragt, wie sie sich fühlen, wenn sie volle Schutzkleidung tragen, und das Ergebnis dieser Umfrage deutete darauf hin, dass sie sich, in meinen eigenen Worten ausgedrückt, mächtig fühlen.

In gewisser Weise ähnlich wie Superschurken/-helden sich möglicherweise fühlen mögen, wird angenommen, dass diese Ermächtigung dazu führen könnte, dass Beamte eher dazu neigen, körperliche Gewalt gegen Zivilisten anzuwenden. Man kann die Militarisierung der Polizei deutlich erkennen, wenn man Bilder von Polizeibeamten in Uniform, z.B. in den 70er Jahren, mit oft aktuellen Bildern vergleicht. Während ich mich in all das eingelesen habe,

fragte ich mich, ob Polizeibeamte sich weniger ermächtigt fühlen würden, wenn sie mit albernere (nicht ineffizienter) Ausrüstung ausgestattet wären, was indirekt zu einem oft benötigten humaneren Ansatz in bestimmten Situationen führen könnte. 'Proposal for new law enforcement batons' ist das erste Ergebnis meines Vorschlags für alberne Ausrüstung.



'obstacle defense (hedgehog)' – polierte Armiereseisen, Aluminiumguss (Dornen) und Tape, 2020



'good luck', 'got lucky' & 'better luck next time' – Lack, Ölkreide, Tinte und Tape auf Papier, 2020



'Riiing Riiing...' – Ausstellungsansicht, 2019



Riiing, riiing...

“This is a man’s world...” tönt es aus dem Radio in den Kühlschrank und wieder heraus. Mir, dem Betrachter des Videos mitten ins Gesicht. Ein unwiderstehlicher Moment muss es gewesen sein, als Vincent Vandaele nachts den Speck mit der Capri Sonne zu James Brown hat tanzen sehen und ohne zu zögern zur Kamera griff, um diese Komposition für sich und die Nachwelt festzuhalten. Es sind solche Zufälle, anekdotischen Arrangements, die Ungeheimheiten des Lebens, die Funken der poetischen Sinnlosigkeit, welche für ihn bedeutende Geschichten erzählen und stets Ausgangspunkt seiner künstlerischen Praxis sind.

Als Vincent Vandaele vor fünf Jahren nach Brüssel ging, war er noch Zeichner, der seine Inspiration aus der Graffiti-Ästhetik holte und wie er selbst sagt, vornehmlich “Flachware” produzierte. Was wir jedoch heute sehen, ist eine seitdem kontinuierlich weiterentwickelte, bildhauerische Praxis, die ihren Reichtum und ihre Spannung der gekonnt assoziativen Gegenüberstellung einer Vielzahl von Medien und dem Mut zum zitatreichen Stillbruch verdankt. Es ist

eine engagierte Praxis, die sich nicht hinter konzeptueller Rechtfertigungsrhetorik versteckt, sondern das, was Kunst sein will (und darf), herausfordert: eine zugleich komplexe wie sinnliche Erfahrung zu sein, bei der der Geist dem Fühlen folgt und doch am Ende alles irgendwie Sinn ergibt.

Ein Raum gefüllt mit Objekten. Die Wände leer und weiß. Hier hat sich jemand entschieden. Der Boden ist Ochsenblutrot. Einmal in den Raum eingetreten, können wir als Betrachter keinen Fuß mehr vor den anderen setzen, ohne dass die Sinnlichkeit der Farbe nicht gleich mit der Herausforderung einer Auseinandersetzung mit Deutscher Geschichte kollidiert.

Sinn oder Sinnlichkeit? Vielleicht so etwas wie ein erster Warningschuss, dass wir uns auf Konfrontationskurs befinden. Über den Raum verteilt, Sockel und Lautsprecher und Sockel als Lautsprecher. Sehen und hören spielen also eine wesentliche Rolle. Auf den Sockeln, beziehungsweise Lautsprechern als Sockel, Köpfe aus Keramik und Zement, farbig lasiert von konkret bis abstrakt, von Schütte über Josephsohn bis Moore ist alles dabei. Die meist figürliche Arbeit in diesem zitatreich eklektischen Ensemble ist ein keramischer Teufelskopf, der als Aschenbecher nur grinsend darauf zu warten scheint, Kippen auf der Stirn ausgedrückt zu bekommen. Ein kritisches Augenzwinkern an den endgültigen Tod der rauchenden Künstler-Romantik oder die Frage eines jungen Künstlers, was denn hier der eigentliche Nutzen der Arbeit ist? Erneut, Sinn oder Sinnlichkeit? Sicher ist, wir bewegen uns hier in einer hintergründigen Welt. Während der zersägte Lautsprecher seine Daseinsberechtigung als Kopfstütze gefunden hat, scheint das mannshohe Exemplar zu allem in der Lage. In monatelanger Recherche entwarf und baute Vandaele diesen Ghetto Speaker, dessen an minimalistische Skulpturen erinnernde Form uns mit Spannung erwarten lässt, was sein Inneres wohl hergibt. Doch anstatt sein Versprechen einzulösen und uns mit den neuesten Hip-hop Beats oder den Klängen von Bachs Cellosuiten zu bezaubern, ertönt in unregelmäßigen Abständen jener Klingelton, den geschätzte 90 Prozent aller Mobilfunknutzer in ihrem Smartphone aktiviert haben und damit zum “Klassiker” geworden ist. Ein Klingelton als kulturelles Erbe, der sich nicht zuletzt durch seine unausweichliche Präsenz im Film des 20. Jahrhunderts ins kollektive Gedächtnis eingepreßt hat. Enttäuschung angesichts dieses bisschen an Ton aus einem Lautsprecher mit so vielen Möglichkeiten? Im Gegenteil.

Vandaele spielt erneut gekonnt mit der Proportion. Es ist die Balance zwischen unserer Erwartung und (Nicht-)Eintreten, Verlangen und (Nicht-)Befriedigung, die der Künstler geschickt unterläuft und uns mit einem präzisen Zitat versorgt, das bereits selbst in die Welt der Zitate übergegangen ist. Wie Pawlow’sche Hunde reagieren wir auf die Welt der Verführung. “Rangehen, schnell, es ist sicher wahnsinnig wichtig” lockt uns das Smartphone. “Schauen, schnell, es ist sicher wahnsinnig aktuell” lockt uns die Kunst. Das ist sie, die Realität die wir uns selbst geschaffen haben. Doch weil wir diese nur bedingt als solche wahrhaben wollen, laden wir uns Klingeltöne runter, um uns an die Vergangenheit zu klammern oder surfen auf Instagram, um den Anschluss auch ja nicht zu verlieren.

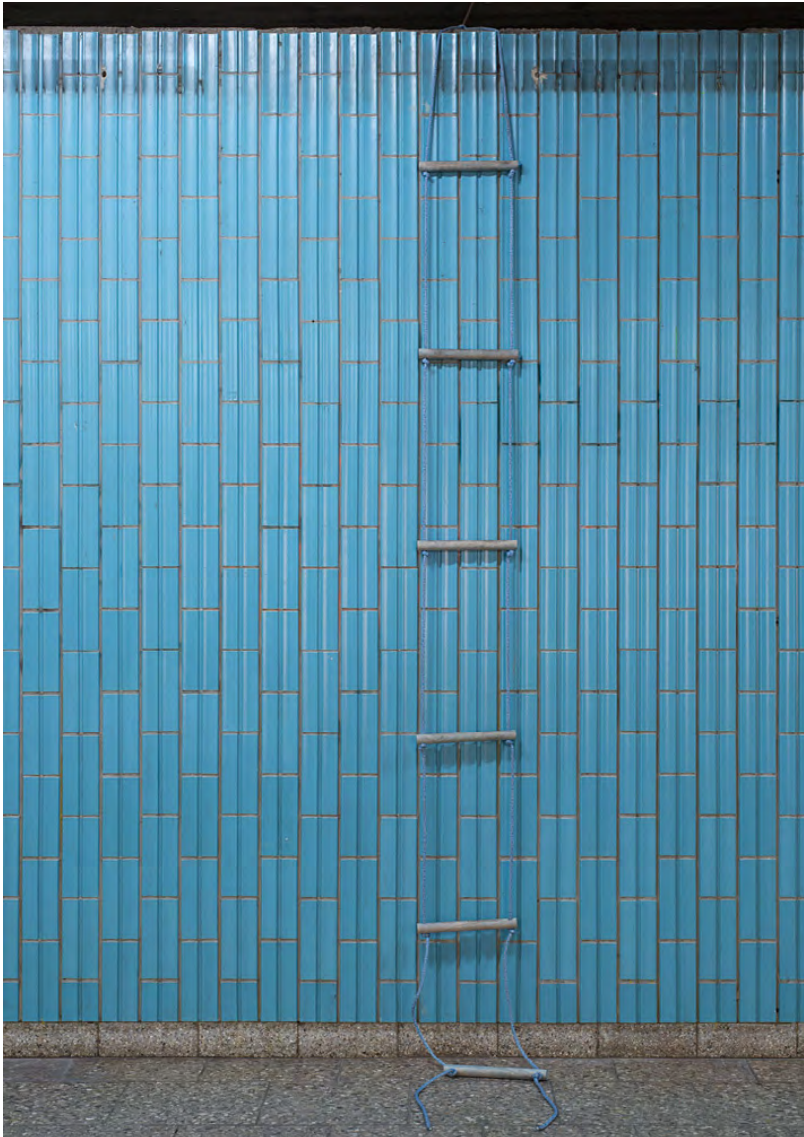
“This is a man’s world...”. Es wird klar, dass auch dies für Vandaele, den Macher, der sich sein Handwerk selbst beigebracht hat, ein schmunzelndes Zitat einer Zeit ist, in der Männer noch Männer waren und es offen auszusprechen wagten. Es wird klar, dass sich Vandaele mit dieser Ausstellung zugleich persönlichen sowie abstrakten Ebenen dessen widmet, was Zeit ist: Jener des Abschieds von der Akademie, jener des Machens, jener der Reflektion dessen, was Machen ist und damit nicht zuletzt jener, was Kunst im 21. Jahrhundert ist? Einem Jahrhundert, das trotz künstlicher Intelligenz noch stets nicht genau zu wissen scheint, ob es nun eine eigene Identität haben darf oder in dessen Post-, Post-Post-Zustand jegliches Machen unweigerlich zum Zitat wird. James Brown jedenfalls endet mit den Worten: Man...

He’s lost in the wilderness He’s lost in bitterness

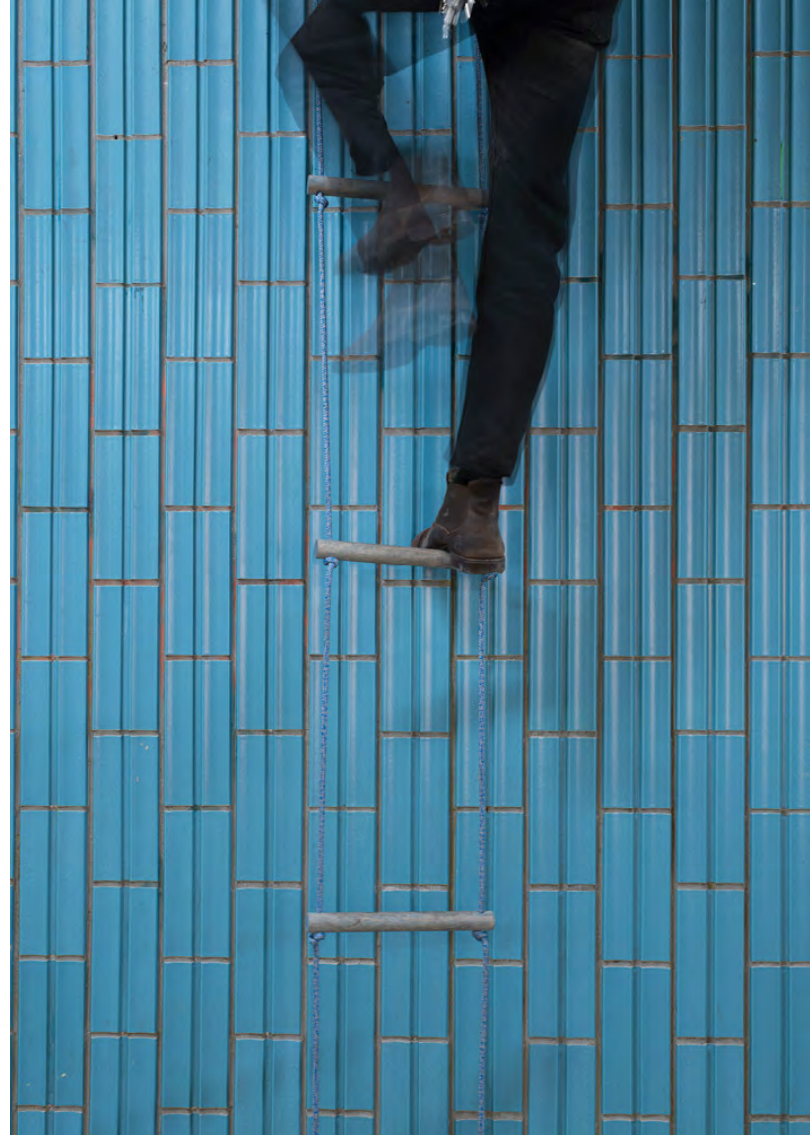
– Felix Kindermann (2019)







'ROPE LADDER' - 2019





'UNTER EISEN' – fotografische Dokumentation. Drei Tage und Nächte in der Einsamkeit, unter der Erde, in einem versiegelten Tunnel ohne Sonnenlicht oder Kontakt zur Außenwelt. 2012

Vincent Vandaele  
Antwerpen \*1989, lebt und arbeitet in München  
0032 (0)484 64 72 82  
[www.vincentvandaele.be](http://www.vincentvandaele.be) – [info@vincentvandaele.be](mailto:info@vincentvandaele.be)

#### Ausbildung, Arbeit

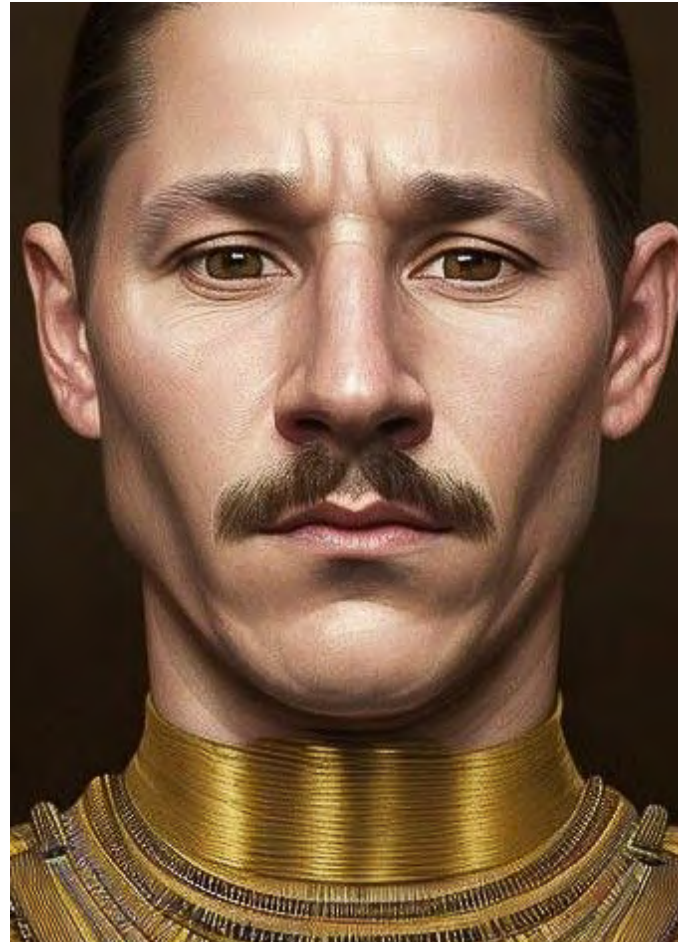
2009-12 KASK Antwerpen  
2012-19 Diplom freie Kunst AdBK München, Klasse Metzler  
seit 2018 Soloselbständig als Bildender Künstler  
seit 2022 Künstlerische Assistenz Erzgusswerkstatt, AdBK München

#### Ausstellungen (Auswahl)

2023 MUNICH HIGHLIGHTS mit Wunderkunst, München (Gruppe)  
2023 ART BAD GASTEIN mit Wunderkunst, Bad Gastein (Gruppe)  
2023 OPENING NIGHT, off-location, München (Gruppe)  
2022 JAHRESGABEN, Kunstverein München, München (Gruppe)  
2022 DEBÜTANT\*INNEN, Galerie der Künstler\*innen München (Gruppe)  
2022 SUGAR CUBES, mit Vincent Scheers, KOENIGmuseum, Landshut (Duo)  
2021 JAHRESGABEN, Kunstverein München, München (Gruppe)  
2021 TACKER, Galerie der Künstler\*innen, München (Gruppe)  
2021 CATABOMB, Haus der Kunst, München (Gruppe)  
2021 NACKT IM BAUMARKT, Reichstein Contemporary, Hamburg (Gruppe)  
2021 HYPERMARKET, Kunsthal Gent (Gruppe)  
2020 THE HAMMER AND THE DANCE, Icking (Gruppe)  
2020 COVID19DIARIES, Lovaas Projects, München (Gruppe)  
2020 EL BARRIO, München (Gruppe)  
2019 SYLA #1, Lothringer 13 Florida, München (Gruppe)  
2019 RING RING, AdBK München, Klasse Olaf Metzler (Diplomausstellung)  
2019 ALLES GEBEN ALLES NEHMEN, Köln (Gruppe)  
2018 KILL\_MUC\_SA\_R, Maximiliansforum/Galerie der Künstler, München (Gruppe)  
2018 ROMANTIC ROCKS, Podium, Oslo (Gruppe)  
2018 APERITIF, -iv, München (Gruppe)  
2018 B-SIDES, Saloon, Brüssel (Gruppe)  
2018 FINAL PROPOSAL, Pulsar, Antwerpen (Gruppe)  
2018 ART BRUSSELS, Tommy Simoens Gallery, Brüssel (Gruppe)  
2018 LAST CALL, Edition Populaire, Antwerpen (Solo)  
2018 VARIATIONS ON RAW, la Quinquallerie, Brüssel (Gruppe)  
2017 STOCK #8, STOCK, mit Valgerður Sigurðardóttir, Het Paviljoen, Gent (Duo)  
2017 ANTWERP ART WEEKEND, kuratiert von Nadia Bijl, Antwerpen (Gruppe)  
2017 GELD, Semperdepot, Wien (Gruppe)  
2016 CAN'T FIX IT, FUCK IT, Pulsar, Antwerpen (Gruppe)  
2016 5, Hole of the Fox, Antwerpen (Gruppe)  
2016 PRIVATE COLLECTIONS, Swallowing Helmets, Brüssel (Gruppe)  
2016 IMPULSE, mit Modou Dieng, Pulsar, Antwerpen (Duo)  
2016 SETUP, Pulsar, Antwerpen (Gruppe)  
2016 100 ARTISTES, Musée Juif de Belgique, Brüssel (Gruppe)  
2015 FAMILY MATTERS, De La Charge, Brüssel (Gruppe)  
2015 69 (DIALOGS), Everaertstraat 69 (Gruppe)  
2014 PARADISE LOST, Brüssel, kuratiert von Damien & The Love Guru (Gruppe)  
2012 UNTER EISEN, Antwerpen  
2009 DAS GRÜNE ZIMMER, Antwerpen

#### Förderungen, Preise

2023 Deutsche Bank Atelier-Stipendium  
2022 Debütantenförderung LfA Förderbank Bayern  
2022 Katalogförderung Bayrisches Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst  
2021 Kickstarter Zuschuss Stiftung Kunstfonds  
2021 Debütant\*innenpreis Galerie der Künstler\*innen  
2020 Projektförderung Erwin & Gisela von Steiner Stiftung  
2019 Erwin & Gisela von Steiner Stiftung Preis zum Diplom





'ATELIER CHAMPS' – Brüssel, 2018