

Andere Disziplinen, andere Sitten: Fälschung, Kopie und Aneignung in der Kunst**Referentin:** Susanne Schreiber

In den siebziger Jahren macht die Appropriation Art Schluss mit den Mythen der Moderne: Autorschaft, Authentizität, Originalität und Hierarchie zwischen hoher und populärer Kunst. Sie stellt traditionelle Wertebildung und kennerhafte Experten in Frage. Während die Fälschung in der bildenden Kunst von betrügerischer Absicht ausgeht, dient die Kopie dagegen der Verbreitung einer bereits in Umlauf befindlichen Bilderfindung und dem Wettstreit der Künstler – wenn sie bestimmte Regeln beachtet. Das zeigt der Rekurs auf Albrecht Dürer und seine von Hieronymus Greff kopierten Holzschnitte. Appropriation Art ist eine künstlerische Praxis, die sich strategisch fremde Bildlichkeit aneignet und zur Konzept-Kunst zu rechnen ist. Richard Prince etwa re-fotografiert den berühmten Marlboro-Cowboy und Elaine Sturtevant bemächtigt sich mit Andy Warhols eigenen Drucksieben seiner wohlbekannten „Flowers“-Motive. Das provoziert, irritiert und führt ein subversives Element in die Kunst ein. Infolge der Pop Art, die die Tradition bereits mit vorgefertigten Medienbildern provozierte und die Ideologie einer autonomen Bilderfindung verspottete, werden Appropriation Art und Fake als substantielle theoretische Fragestellung begriffen. Sie problematisieren ihre eigenen Referenzen und führen dabei Institutionskritik im Schilde. Das Fake bedient sich legitimer künstlerischer Methoden unter Veränderung ihrer Zielsetzung. Sie ist damit keine objektiv-materiale, sondern eine subjektiv-intentionale Kategorie. Im Gegensatz zur traditionellen Kunstfälschung bezeichnet sich das Fake von vorneherein selbst als Fälschung. Die juristisch verfolgte Täuschungsabsicht mit Betrugsvorsatz ist für das Fake weitgehend irrelevant. Auch im Fake geht es wie zu Dürers Zeit um die Verarbeitung von bereits in Zirkulation befindlichen Bildern.

Im Unterschied zum Plagiat in Forschung und Wissenschaft ist das strategische Faken ein Insider-Spiel im Kontext Kunst. Die Kunst ist frei. In diesem Schutzraum geht man davon aus, dass der Urheber selbstverständlich bekannt ist und der Betrachter das Spiel erkennt und genießt.