



Marie-Claire Krell

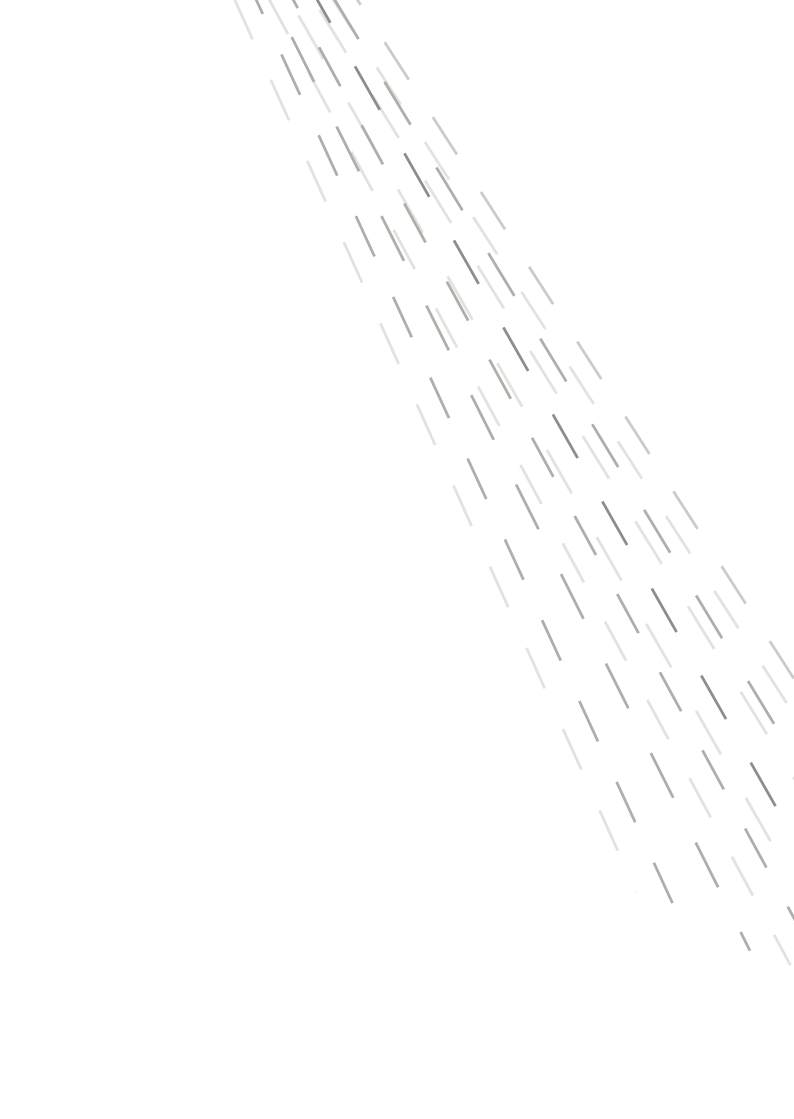




Werk 2008

Work 2008





Be sure to tell them: It was just a bloody game.

door Ad Himmelreich

Met deze woorden eindigt de film "Sleuth", in de sublieme versie uit 1972 van Joseph L. Mankiewicz, met Michael Caine en Lawrence Olivier. Het aangeschoten slachtoffer heeft het laatste woord over de dader. Terwijl buiten de politie nadert, lachen de mechanische poppen, die het interieur waarin de film zich afspeelt sieren, namens het slachtoffer de moordenaar uit, die ook hun eigenaar en baas is. Degene die het spel bedacht heeft, heeft datzelfde spel niet tot het einde toe in de hand.

De scène keert meerdere malen in mijn gedachte terug bij het zien van de sculpturen van Marie-Claire Krell. Zoals iedere kunstenaar creëert zij nieuwe realiteiten, waarvan de effecten niet altijd beheersbaar, laat staan kenbaar zijn.



Er is kunst die zich niet als kunst gedraagt maar die toch gehoorzaamt aan de regels van diezelfde kunst. Het werk van Marie-Claire Krell behoort tot die categorie. Zij maakt geen kunst, maar het wordt vanzelf kunst omdat het net niet op datgene lijkt waarop het lijkt.

De objecten en figuren die zij op specifieke locaties ensceneert voeren ons in situaties, waarin illusie en werkelijkheid om de voorrang strijden.



Ze zijn daarmee verwant aan het marionettentheater, dat in tal van culturen voorkomt en in oorsprong een spirituele, magische betekenis heeft. Krells sculpturen delen met hen het streven naar een zo echt mogelijke weergave, zonder de beperkte rol van schaalmodel te ontstijgen.

In Europa verwijst ook het woord "marionet" naar die achtergrond: de "kleine lieve Maria" was ook de in processies meegedragen aankleedpop, die door haar gelijkenis met de ideale Heilige Maagd de gelovigen in vervoering bracht.

Bij Krell krijgt die magie iets van een droom, die soms angstig veel lijkt op scènes uit de alledaagse werkelijkheid. De jager doet zich voor als een sluipschutter, die het gemunt heeft op onschuldige medeburgers. Als druppelende pop lijkt de figuur nauwelijks kwaadaardig. Maar schrikken dan wel opkijken doet men wel als argeloze bezoeker. Net genoeg om bij ons een glimlach te toveren.



Het onverwachte loert in Krells werk voortdurend op ons, zoals ook op het meisje uit de animatiefilm dat ineens bedolven raakt onder vallende objecten. Deze virtuele marionet staat daarna gewoon weer op en vertedert ons met dezelfde bevroren blik als daarvoor.

Via de figuren en objecten spreekt de kunstenaar ons aan, want net als zij zijn wij de handelende persoon in dit verbazingwekkende spel. Wij zijn degenen die ons laten verleiden, en dat ook graag doen. Daarin schuilt de magie, die kunst en leven nu eenmaal met elkaar delen.































Hallo, hoe is het met mijn dochter?

Hello, how is my daughter?







Be sure to tell them: It was just a bloody game.

by Ad Himmelreich

These are the final words of the sublime film "Sleuth" from 1972, directed by Joseph L. Mankiewicz and starring Michael Caine and Lawrence Olivier. In this film, it is the unintentional victim who has the last word. As the police approach from the outside, the mechanical marionettes that adorn the interior setting of the scene, laugh on behalf of the victim at the murderer, who is also their owner and master. The one who devised the game is unable to control it through to the very end. This scene plays in my head repeatedly upon seeing sculptures by Marie-Claire Krell. As with every artist, she creates new realities, the consequences of which are not always controllable, let alone known.

Some art does not behave as art as such, yet still obeys the rules of art. The work of Marie-Claire Krell falls into this category. Her creations are not necessarily art but become art since they are one step shy of what they appear to be. The objects and figures she stages at specific locations transport us into situations in which illusion and reality battle for priority. In this way, they are analogous to a puppet show, as found in numerous cultures around the world and rooted in the spiritual and magical. Krell's sculptures share with them a pursuit of attempting to reproduce reality, but without the objects surpassing their limited role as a scale model of life, real or dreamed. In Europe, the word "marionette" also refers to "sweet little Mary", the dressed doll carried in processions that, because of her resemblance to the Blessed Virgin, entrances the faithful.

With Krell's work, that magic is more nightmarish in character and sometimes even frightfully resembles scenes from everyday reality. The hunter, for instance, appears as a sniper aiming at innocent bystanders. As a dripping puppet, the figure hardly seems malicious, but we unsuspecting visitors do indeed tend to be startled or surprised by it – enough to bring a smile to our faces. The unexpected continuously lies in wait for us in Krell's work, as it does for the girl in the animated film who suddenly becomes buried under falling objects. This virtual marionette simply stands up again and endears us with the same frozen expression as before. The artist speaks to us through the figures and objects since, like her, we too are simply characters in this amazing game. We are the ones who allow ourselves to be enticed, and do so willingly. It is precisely in that game of seduction where the magic lies, shared by both art and life alike.

Marie-Claire Krell

www.marie-claire-krell.nl

- 1983 Westerwald, D
- 2002 Abitur
- 05-06 Magyar Képzőművészeti Egyetem Budapest, H
- 03-08 Academie Beeldende Kunsten Maastricht, NL

Prijzen en beurzen Grants and Scholarships:

- 2008 Gilbert-de-Bontridderprijs
- 2005 Erasmus-beurs voor studies in Hongarije

Tentoonstellingen Selected Shows:

- 2009 moira expositieruimte, Utrecht, NL (solo)
- 2009 Galerie Zlotos, Karlsruhe, D (solo)
- 2008 Glocal Affairs, Provinciehuis Maastricht, NL
- 2008 Parcours, Theater aan het Vrijthof, Maastricht, NL (solo)
- 2008 Eindexamen, ABK Maastricht, NL
- 2008 m., Projectspace, Maastricht, NL (solo)
- 2007 The Lucky Travelers Hotel, LBB Maastricht, NL
- 2006 Kuplung dot kiállítás, Kuplung Galéria, Budapest, H
- 2004 Art in the city, Heinsberg, D
- 2002 Märchen-Mythen-Sagen, Theater am Tanzbrunnen, Köln, D
- 2001 Du bist gefragt, Bundeshaus Bonn, D
- 2000 Tiere-Augenblick mal, Beethovenhalle Bonn, D
- 1999 Die Zukunft gestalten, Beethovenhalle Bonn, D
- 1994 Tempo: Umdenken-Umlenken, Heimathaus Neuwied, D

Teksten Texts:

- 2008 Ex Animo, catalogus
- 2008 Glocal Affairs, catalogus
- 2008 Limburgs Dagblad, Caspar Cillekens:
Iedereen zijn eigen verhaal
- 2008 Het Parcoursprogramma, Text: Guido Wevers
- 2008 Limburgs Dagblad, Jacob Meijer:
Een water lekkende Jager en een zoemende ballon
- 2008 Eindexamenscatalogus
- 2008 COUP Maastrichtprogramma

Deze publicatie maakt deel uit van de Gilbert-de-Bontridder-prijs. This publication is part of the Gilbert-de-Bontridder-award.

HOGESCHOOL ●●● ZUYD



Academie Beeldende Kunsten Maastricht

Uitgegeven door Published by:
Hogeschool Zuyd, Academie Beeldende Kunsten Maastricht

Tekst Text:
Ad Himmelreich, Curator van de Provincie Limburg,
Curator of the Province of Limburg

Vertaling Translation:
Michael PH.J. Miethke, MM Translations

Fotos Photos:
Manfred Bogner, Bogner Kommunikationsdesign
Marie-Claire Krell

Concept en opmaak Conception and Design:
Marie-Claire Krell

Druk Print:
andidruk, Beek

Oplage Edition:
800 stuks copies

Met dank aan Thanks to:
Ad, Paul Devens, Roel, Manfred, Etienne, Martha en Frank.

© 2009, ABKM, de auteurs en de kunstenaar. All rights reserved.
ISBN/EAN: 978-90-79930-03-6





ISBN 978-90-79930-03-6