

DE

Paul Riedmüller*Rogue-lite*

18. September – 31. Oktober 2026

Befreit in einem losen Netz aus Wertung und Wiederverwertung begegnen wir Paul Riedmüllers (*1989 in Graz) unerschöpflicher Bildwelt.

In mannigfaltigen Assoziationsketten reihen und überlagern sich gemalte Motive verschiedenster digitaler Herkünfte. Die teilweise farblich manipulierten Sujets, Paarungen und Schichtungen machen deutlich, dass es nach Jahrhunderten kanonisierter Kunstgeschichte und angesichts digitaler Allverfügbarkeit kein Motiv mehr gibt, das nicht qua Auswahl zur Bildwürdigkeit erhoben werden könnte. In steter Wiederholung, Variation und auch Spontanität speist Riedmüller KI-Halluzinationen, 3D-Modelle und Cliparts in seine Verwertungskette ein und überlagert eine Schicht aus Bearbeitung, Bedeutung und Zufall mit der nächsten. Diese Logik findet sich auch im Ausstellungstitel *Rogue-lite* wieder. Der Begriff bezeichnet ein Videospielgenre, dessen Prämisse dem Prinzip der sogenannten Meta-Progression folgt: Zwar beginnt jeder Durchlauf von Neuem, doch akkumulieren sich gewisse Fortschritte über die einzelnen Läufe hinweg und machen künftige Durchläufe stärker. Die Ergebnisse jedes Durchlaufs – oder eben jeder Bildbearbeitung – verdichten sich zu einer neuen Ausgangslage, die das zuvor Erreichte in sich trägt.

Unser Umgang mit Bildern hat sich aufs Radikalste verändert. Alles ist Bild. Und alles ist würdig, Bild zu sein. In Feeds begegnen uns Landschaften neben Handtaschen, spielende Hunde neben den heißesten Foodspots, strickende Omas neben Fragmenten aus politischen Debatten. Markus Söder geht ins Schwimmbad, Waldbrände wüten inzwischen auch in Zentraleuropa, Staatschefs inszenieren sich als Christus, KI-Slop zeigt Dashcam-Footage von Wildtieren, die in die Toiletten von Waldhütten einsteigen. Der Papst trägt Balenciaga-Pufferjacke, Brooklyn Beckham kocht mediokre Pasta, Memes und GIFs sind so allgegenwärtig, dass sie in der Tagesschau von Susanne Daubner als Jugendwort des Jahres präsentiert werden, ein türkis-glitzernd-pfirsichbegleitet-sonnengeküsstes-„without trendy audio“-ausgestattetes-Urlaubsvideo jagt das nächste, und nebenbei ist die Welt um eine endlose Vielzahl bereits wieder verschwundener Sonnenfinsternis-Fotos reicher. Die Rede von der Unmenge an Bildern, denen wir uns Tag für Tag belustigt, unterhalten, schockiert und ermüdet aussetzen, ist inzwischen ein Klischee. Und wenn die ganze Welt in erster Linie Bild(er) ist, fragt sich, was ein weiteres Bild künftig überhaupt noch relevant macht. Im Dickicht dieser Konsequenz macht Paul Riedmüller die vermeintliche Beliebigkeit zur Prämisse. Aus Begeisterung für die Seherfahrung überführt er einst körperlose Welten zurück in die objekthafte Wirklichkeit.

„Duchamp did not fabricate the Fountain (the urinal). He designated it. Chose it. Points at it. [...] Art moves from the hand to the mind. From making to naming. From craft to thought.“ – Jerry Saltz

Für Marcel Duchamp stand vor gut hundert Jahren fest, dass die Wahl – der Akt des Auswählens und Benennens – Grundvoraussetzung für Kunst sei. Jenseits ihrer „retinalen“, mit den Augen erfassten Eigenschaft (beides sieht überraschend hübsch aus) erhebt erst die Entscheidung an sich einen Flaschentrockner oder ein verkehrt herum aufgestelltes Pissoir zum Werk. Dieser irritierende Kunstgriff greift überraschend präzise einem Phänomen vor, das unsere Wirklichkeit längst eingeholt hat: die Entkörperlichung von Information und eben auch von Kunst, wie sie in einem digitalen Zeitalter nicht präsenter sein könnte. Paul Riedmüller beansprucht diese These und überschreitet sie zugleich. Denn nachdem die digitale, post-auratische Gegenwart Duchamps Gedanken längst übersteigert hat, kehrt Riedmüller dessen Bewegung um und gibt dem bloßen

Gedanken, der reinen Information, wieder einen Körper. Dabei ahmt er das Digitale von Hand nach und entlarvt es im selben Zug. Was als Simulation die eigene Künstlichkeit verstecken müsste, führt er malend als Bildwirklichkeit vor.

Der Austauschbarkeit und Allverfügbarkeit der Motive setzt der Künstler hierbei eine dezidiert körperliche wie zeitintensive Praxis entgegen. Denn auch jeder Mausklick in diesem postmodernen Wirrwarr zeichenhafter Beliebigkeit ist ein körperlicher. Der Computer ist nicht einfach bloße Rechenmaschine, ein System binärer Grenzwelten, sondern ein Tool für Spontanität und Verspieltheit. Riedmüller verfremdet seine Motive, zerzt, überlagert, färbt und manipuliert sie auf zahlreiche Weisen, mit deren Hilfe er die Werkzeuge des Computers als Material begreift. Die Übersetzung des digitalen Ausgangsmaterials ins Analoge erfolgt sodann nicht als Print, sondern in malerischer Handarbeit, die das Digitale simuliert, analog auf Leinwand oder Holztafel überträgt und in der Betrachtung Irritationen über die eigene Machart hervorruft. Riedmüller arbeitet unter anderem in Airbrush-Technik, also mit Luftdruck, der Farbe auf eine Fläche treibt. Diese aus dem industriellen Bereich stammende Maltechnik unterschlägt im Farbauftrag die Geste des Künstlers und adaptiert so den digitalen Look eines Bildes, das nun wieder physisches Objekt ist. Digital in getrennten Ebenen aufgebaut, verschmelzen die Motive im analogen Farbauftrag wieder zu einer einzigen Fläche. Über mit Tape abgeklebte Partien legt Riedmüller Schicht um Schicht, verdichtet und vereint sie. Wo das digitale Pixel die kleinste, exakt berechnete Einheit der Bildinformation bildete, lösen sich im analogen Farbauftrag die Grenzen auf: Übergänge werden fließend, verschwimmen, Malschichten sind nun diffus, die Bildqualität wird ins Unendliche überführt. Das, was Paul Riedmüller analog auf die Leinwand holt, ist häufig schon ein Simulacrum, eine Kopie ohne Vorlage, ein Bild, dessen Referent selbst nur ein weiteres Bild war. Das vermeintliche Original rückt in eine Regression ohne Grund und bezeichnet letztlich das schwindelerregende Bild eines Bildes eines Bildes, an dessen Anfang keine Wirklichkeit steht, sondern nur die nächste Simulation. Erst die künstlerische Auswahlgeste hält diesen Sog an und holt das Bild als Amalgam aus Bestehendem und technischer, aber immer auch persönlicher Anverwandlung zurück in die Wirklichkeit. Zentral für Riedmüllers Praxis ist ein Spaß am Spiel im Umgang mit Bildern – ein Wohlwollen gegenüber ihrer Komplexität.

Im regelrechten Taumel dieser Bildfindungsprozesse zeigt sich, dass Abstraktion selbst in gegenständlichem Bildmaterial möglich ist. Die Übernahme einer solchen Bildervielfalt wird überhaupt erst durch die Auflösung von Kanon, Bildprogrammen und eindeutigen semantischen Zuschreibungen möglich. Ein Auto bedeutet heute vieles: Männlichkeit, Technikoptimismus, Nostalgie, Unfall, Filmreferenz, Begierde, Verbot, Politikum, Status und mehr. In einem Jahrzehnt, das die Postmoderne bereits hinter sich gelassen haben muss, kann alles alles bedeuten. Kann alles sogar gleichzeitig alles bedeuten.

Durch den fast anarchischen Zugang (k)eines Bildprogramms sind Riedmüllers Arbeiten so immer auch Bilder über Bilder: über das Sehen, über den Umgang mit ihnen und vor allem über ihre – wie uns die Arbeit des Künstlers gewissenhaft vor Augen führt – nur vermeintlich anhaltende Verwertbarkeit. Denn was vielleicht einmal als Datenstrom generiert wurde, lebt nicht länger in der Welt von Swipes, sondern steht als Objekt im Raum und fasziniert nunmehr als eigenständiges Bild.

– Niklas Koschel

EN

Paul Riedmüller*Rogue-lite*

18 September – 31 October 2026

Set free within a loose net of valuation and recycling, we encounter Paul Riedmüller's (*1989 in Graz) inexhaustible world of images. In manifold chains of association, painted motifs of the most varied digital provenance line up and overlay one another. These at times colour-manipulated subjects, pairings and layerings make clear that after centuries of a canonised art history, and in the face of digital ubiquity, there is no motif left that mere selection could not render worthy of being pictured. In constant repetition, variation and also spontaneity, Riedmüller feeds AI hallucinations, 3D models and clip art into his chain of reuse, overlaying one layer of editing, meaning and chance with the next. This same logic returns in the exhibition's title, *Rogue-lite*. The term denotes a video-game genre whose premise follows the principle of so-called meta-progression: while every run begins anew, certain gains accumulate across the individual runs and make future runs stronger. The results of each run – or, for that matter, of each act of image-editing – condense into a new point of departure that carries within it what has already been achieved.

Our relationship to images has changed radically. Everything is image. And everything is worthy of being one. In our feeds, landscapes appear beside handbags, playing dogs beside the hottest food spots, knitting grandmas beside fragments of political debate. Markus Söder goes to the public pool, wildfires now rage in Central Europe too, heads of state stage themselves as Christ, AI slop shows dashcam footage of wild animals climbing into the toilets of forest cabins. The Pope wears a Balenciaga puffer jacket, Brooklyn Beckham cooks mediocre pasta, memes and GIFs are so ubiquitous that Susanne Daubner announces them as youth-word of the year on the Tagesschau, one turquoise-glittering-peach-garnished-sun-kissed-"without trendy audio"-tagged holiday video chases the next, and meanwhile the world is richer by an endless multitude of already-vanished eclipse photos. To speak of the sheer mass of images we expose ourselves to day after day – amused, entertained, shocked and exhausted – has itself long since become a cliché. And if the whole world is, first and foremost, image(s), the question arises what could still make one more image relevant at all. In the thick of this consequence, Paul Riedmüller makes seeming arbitrariness his premise. Out of a passion for the experience of seeing, he brings once-bodiless worlds back into a reality of objects.

*"Duchamp did not fabricate the Fountain (the urinal). He designated it. Chose it. Points at it. [...]
Art moves from the hand to the mind. From making to naming. From craft to thought."* – Jerry Saltz

For Marcel Duchamp, it was settled a good hundred years ago that choice (the act of selecting and naming) is the fundamental precondition of art. Beyond the "retinal" quality grasped by the eye (both look surprisingly pretty), it is decision as such that first raises a bottle rack or an upturned urinal into an artwork. This puzzling gesture prefigures, with surprising precision, a phenomenon that has long since caught up with our reality: the disembodiment of information and, indeed, of art – as present as it could ever be in a digital age. Paul Riedmüller lays claim to this thesis and exceeds it in the same breath. For now that the digital, post-auratic present has long since pushed Duchamp's thought to its extreme, Riedmüller reverses his movement and gives the bare thought, the pure information, a body once more. In doing so he imitates the digital by hand and unmask it in the same move. What, as simulation, ought to conceal its own artificiality, he instead sets out in paint as image-reality.

Against the interchangeability and universal availability of the motifs, the artist here sets a decidedly bodily as well as time-intensive practice. For even every mouse click, in this postmodern muddle of semiotic arbitrariness, is a bodily one. The computer is not simply a mere calculating

machine, a system of binary ones and zeros, but a tool for spontaneity and playfulness. Riedmüller estranges his motifs, tugs at them, overlays, colours and manipulates them in numerous ways, through which he comes to grasp the computer's tools as material. The translation of the digital source material into the analogue then takes place not as a print but in painterly handwork that simulates the digital, transfers it – analogue – onto canvas or wooden panel, and, in the beholding, provokes an irritation as to its own making. Riedmüller works, among other techniques, with an airbrush. This painting technique, which comes from the industrial realm, suppresses the artist's gesture in the application of paint and thus adopts the digital look of an image that is now, once again, a physical object. Built up digitally in separate layers, the motifs merge again, in the analogue application of paint, into a single plane. Over areas masked off with tape, Riedmüller lays layer upon layer, condensing and uniting them. Where the digital pixel once formed the smallest, exactly calculated unit of image information, in the analogue paint the boundaries dissolve: transitions become fluid, blur, the paint layers now diffuse, and image quality is carried over into the infinite.

What Paul Riedmüller brings onto the canvas in analogue form is often already a simulacrum: a copy without an original, an image whose referent was itself merely another image. The supposed original recedes into a groundless regress and ultimately amounts to a dizzying image of an image of an image, at whose origin lies no reality, but only the next simulation. Only the artistic gesture of selection arrests this undertow and brings the image back into reality – as an amalgam of the existing and of a technical, yet always also personal, appropriation. Central to Riedmüller's practice is a delight in the play of working with images – a fondness for their complexity.

In the veritable frenzy of these image-finding processes, it becomes clear that abstraction is possible even within figurative image material. The adoption of such a multiplicity of images becomes possible only through the dissolution of canon, of pictorial programmes and of unambiguous semantic attributions. A car today means many things: masculinity, techno-optimism, nostalgia, accident, film reference, desire, prohibition, political cause, status, and more. In a decade that must already have left postmodernism behind, everything can mean everything. Everything can even mean everything, everywhere, all at once. Through the almost anarchic approach of (no) image-programme, Riedmüller's works are thus always also images about images: about seeing, about our dealings with them, and above all about their only seemingly enduring exploitability. For what may once have been generated as a data stream no longer lives in the world of swipes, but stands as an object in space and now fascinates as an autonomous image.

– Niklas Koschel