

Patrick Rieve
SKELETON KEY

22. April – 29. Mai 2010

Slavoj Zizek erklärt in seiner Filmanalyse zu Alfred Hitchcocks *Psycho* den menschlichen Seelenapparat als räumliches Modell. Die drei Stockwerke der Villa: Erdgeschoss, Keller und Obergeschoss stehen für die drei Ebenen menschlicher Subjektivität, im psychoanalytischen Sinne bilden sie die Struktur der menschlichen Psyche, die in die drei Bereiche Ich, Es und Über-Ich eingeteilt ist.

Patrick Rieves Arbeiten, seine Zeichnungen, architektonische Modelle und Rauminstallationen, sind Porträts des Selbst. Durch unterschiedliche Perspektiven, Betrachtungswinkel und Wahrnehmungsdimensionen umkreist der Künstler rekonstruierte Orte, Häuser und Räume. Er wechselt dabei bewusst immer wieder zwischen Innen- und Außenperspektive sowie subjektiver und objektiver Sicht.

In seiner Ausstellung *Skeleton Key* ist das Objekt der Annäherung ein Haus, das er dokumentiert, seziiert und inszeniert. Sowohl die Zeichnungen von inneren Szenen und Detailansichten, als auch der Rohbau als Skulptur (das Haus mit seiner Struktur der drei Ebenen: Erdgeschoss, Keller und Obergeschoss, im Maßstab 1:10), stehen an der Schwelle zwischen Erfindung und Erinnerung. Rieve geht es um die Problematik der (Selbst-) Wahrnehmung, der Selbst(er)-findung und dessen Darstellbarkeit und Definition. Er führt den Betrachter durch verschiedene Realitätsebenen, so dass er wie ein Voyeur in einen fremden, inneren Raum blickt und wie ein Profiler oder Psychologe sich den Ort Stück für Stück erschließt. Durch die Sezierung lässt Rieve das Objekt konkret werden, gleichzeitig bleibt es aber auch Teil einer ganz subjektiven Realität: einer virtuellen Welt, die der Künstler erinnernd an ein Computerspiel selbst inszeniert.

In his analysis of Alfred Hitchcock's "Psycho" Slavoj Zizek explains the human mind as an architectural model. The three floors of the villa: basement, cellar, and first floor represent the three levels of subjectivity: ego, id, and superego. The works of Patrick Rieve—his drawings, architectural models, and installations—are portraits of the self. By different perspectives and dimensions of perception the artist circuit reconstructed places, houses, and rooms. At this, he changes between an inner and outer point of view. At the exhibition "skeleton key" Rieve documents, dissects, and restages a home. Both his comic-like drawings of the inside with all its details and the model of the house with its three floors (in scale 1:10) are on the cusp of souvenir and invention. While the observer opens up the house he plays different roles. For a moment he imagines to be a peeper, a profiler or a psychologist. Finally "skeleton key" deals with the problematic of (self-)perception and (self-)discovery.