

Bremer Galerie Unger zeigt gemalte „Koloraturen“

Bremen – Die Wahlentscheidung ist einfach, die Wahl fällt auf: Kunst. Morgen, am Wahlsonntag, eröffnet die Bremer **Galerie Unger** (Georg-Gröning-Straße, Schwachhausen) die Herbstsaison mit einer neuen Ausstellung, bei der vor allem Farben zur Wahl stehen – wobei das Spektrum weit über Rot, Schwarz und Grün hinausreicht.

„Koloraturen“, das ist der Titel der Ausstellung des Bremer Malers **Nicholas Bodde**. Er „komponiert seine strahlenden Bildwelten wie vielstimmige Akkorde, die in Rhythmus und Melodie von sanften Passagen zu virtuoseren Koloraturen reichen und gemeinsam einen orchestralen Farbklang entfalten“, so sagt es die Galeristin **Corona Unger**.

Eigentlich stammt der Begriff „Koloratur“ ja aus der Musik, aus der Welt der Oper; er steht für eine schnelle Folge von Tönen. Die Farbklänge, sie entfalten sich in den Schwachhauser Galerieräumen auf zweierlei Weise – mal geometrisch klar in horizontal verlaufenden Feldern, mal wild, stürmisch und impulsiv.

„In unserer dialogischen Ausstellung zeigt der Künstler polychrome Werke seines konstruktiven und gestischen Oeuvres. Dieses Aufeinandertreffen erzeugt suggestive Kräfte zwischen den klar gegliederten Linien- und Flächenarbeiten sowie der pulsierenden Turbulenz expressiver Gestik“, formuliert die Galeristin.

Bodde, 1962 in New York geboren, lässt also die Farben tanzen, wenn man so will. Zu sehen ist die farbintensiv durchkomponierte „Koloraturen“-Schau bis zum 21. November. Eröffnet wird sie am 26. September in der Zeit von 12 bis 18 Uhr.

In der Galerie Unger gilt die 3G-Regelung. Für Sonntag, 10. Oktober, ist ein Künstlergespräch geplant, das um 15 Uhr beginnt. Regulär öffnet die Galerie mittwochs und freitags in der Zeit von 14 bis 18.30 Uhr, donnerstags von 10 bis 14 sowie von 16 bis 20 Uhr und sonnabends von 11 bis 14 Uhr. Und: nach Vereinbarung. **THOMAS KUZAJ**



Aus dem Atelier in die Galerie: Nicholas Bodde (r.) beim Aufbau seiner „Koloraturen“-Ausstellung in der Bremer Galerie Unger.