

# Parallele Welten

## Realitätenkonstruktion durch Medienkunst

---

Am Anfang war das...Medium?

Kaum ein anderes Wort erfreut sich heutzutage größerer Beliebtheit und Benutzbarkeit. Seine oftmals schon inflationäre Nutzung geht in zahllosen etablierten Begriffen wie Massenmedien, Medienpolitik, Medienwirtschaft, Medienspektakel oder Medienlandschaft auf. In fast allen Fällen steht „Medien“ für die Gesamtheit aller zu steuernden Informationskanäle der modernen Gesellschaft unabhängig von ihrer jeweiligen Struktur. Zeitungen und Printprodukte formten die Urgestalt der heutigen Medien, die standardisierte Nutzung von Radio und Fernsehen schuf aufgrund der enorm hohen Kontaktquote den Superlativ Massenmedium. Die darauf folgende technische Evolutionsstufe der letzten Jahre und Dekaden - das World-Wide-Web, virtuelle Realitäten und die digitale Interaktivität steht dabei nicht nur im Zeichen des Datenaustausches, sondern der kontrollierten Informationsstreuung.

Doch sollte bei aller Geläufigkeit des Wortes „Medien“ hin und wieder die Grundbedeutung wachgerufen werden. Das „Medium“, als etwas „in der Mitte befindliches“, ist seinem Wesen nach der Funktion als „(Über)Mittler“ verschrieben. Das Medium als Transporter von Inhalten agiert aktiv, solange es eine materialisierte Erscheinungsform besitzt (z.B. in der Parapsychologie). Medien im gesellschaftspolitischen Sinne als Synonyme für Prozesse und Technologien agieren passiv, denn sie werden von übergeordneten Institutionen gesteuert.

Klassische Ausdrucksformen in der Bildenden Kunst sind aus einem bestimmten Blickwinkel ebenfalls als medienähnlich zu begreifen, da sie gleichsam ein Instrumentarium zum Transport und zur Umsetzung schöpferischer Intentionen darstellen.

Der Technologisierungsgrad sowie das relative Alter seiner Wesensform entscheiden darüber, wann Medien heute zu Neuen Medien werden.

Im der künstlerischen Praxis sind die neuen Medien durch ihre Mittlerrolle an zwei wesentliche Anwendungsbereiche gebunden. Sie stellen als Plattformen für die Kreation, Produktion und Präsentation künstlerischer Inhalte ein formales Instrument dar, können jedoch auch als konzeptioneller Bestandteil operieren, sobald sie ihrem Wesen und ihrer Funktionsweise nach in die künstlerische Idee eingebunden werden. Sie werden also nicht nur genutzt, sondern auch benutzt.

Im Gegensatz zu den klassischen zwei- und dreidimensionalen Genres wie z.B. Malerei, Grafik, Bildhauerei oder Architektur, eröffnen die Neuen Medien erweiterte audiovisuelle, physische und geistig-emotionale Stimuli. Die Kenntnis im Umgang mit ihnen erzeugt die Formung neuer künstlerischer Impulse sowie deren Verstärkung und Transport. Nicht zuletzt bergen die technischen Strukturen ihrerseits bereits ein abstrahierendes Potential, dessen man sich prinzipiell bewusst sein muss.

Jenseits von digitaler Effektüberfütterung und visuellem Einerlei knüpfte ich in meinen Arbeiten oftmals an frühe Orientierungen an. Mein ausgeprägtes Interesse an Gegenständlichkeit und Räumlichkeit floss in jüngeren Jahren zunächst in eine Vielzahl von Landschafts- und Architekturdarstellungen sowie Stilleben ein. Das Aufgreifen von realen und raumbezogenen Gegebenheiten und ihrer bedeutungsverändernden Transformation durch Fotografie, Film und Installation (diese als Zusammenführung mehrerer Komponenten) kristallisierte sich in den letzten Jahren als hauptsächliches Aktionsfeld heraus. Das systematische Herauslösen von Objekten und Bedeutungen aus ihren tradierten Kontexten, ihre Komposition nach veränderten Ordnungs- und Zugehörigkeitsmustern sowie die Einbettung in visuelle Erzählweisen erzeugen eine spielerische Form von Realitätsverlagerung und die Herstellung neuer Zusammenhänge. Groteske Konstellationen, seltsame Modifikationen und die Achtung vor scheinbar selbstverständlichen Details bekannter Kontexte stehen im Fokus meiner Arbeiten. Ein gesteuerter Wandel von Perspektiven kann dabei Parallelwelten aufzeigen und das Gewöhnliche zum Ungewöhnlichen erheben.

Kreative Stilmittel wie Übertreibung, Verfremdung, Humor etc. werden im Rahmen des künstlerischen Handlungsansatzes mit technischen Gestaltungsmitteln wie Foto, Bewegtbild, Animation, Sound u.a. kombiniert. Dabei ist es unabdingbar, jede Idee in ihrem Entwurf, ihrer Formung und Realisierung genau auf das tragende Medium abzustimmen. Ein Leitmotiv, was als Sujet einer Fotografie künstlerisch „funktioniert“, kann nicht 1:1 in einen Film übertragen werden ebenso wird ein auf filmischer Dynamik basierendes Leitmotiv sich in seiner Ganzheit kaum auf ein Standbild komprimieren lassen.

Das Konzept und das Medium bedingen sich gegenseitig: Künstlerische Ideen für verschiedene Medien sind untereinander nicht wahllos austauschbar, sondern spezifisch. Die sichere Kenntnis von den Qualitäten eines Mediums kann entscheidend für die Entfaltungsmöglichkeiten der Idee sein dennoch sind die medialen Möglichkeiten nutzlos ohne die Qualität der künstlerischen Gedanken.

Es ist in vielen Fällen möglich und bisweilen sehr reizvoll, die Neuen Medien „als sich selbst ergänzend“ einzusetzen. Installationen zeichnen sich als idealer Knotenpunkt aus, um in der schöpferischen Bearbeitung einer übergeordneten Thematik traditionelle Genres mit den Neuen Medien zu einer breit gefächerten künstlerischen Ausdrucksweise zu verbinden.



Videostill aus dem Kurzfilm „Anruf für X“ (2009)

Videostill aus dem Kurzfilm „Natur ruft“ (2005)



Installation „Der zweite Blick“ aus dem Zyklus „Sehnot“ (2006)

Videostill aus der Animation „Sputnik“ (2007)



Putensen