

Medieninstallation Metamorphosen

Eine Bild-Raum-Installation auf vier Bedeutungsebenen

1. Der alte Schlachthof
Malerische Auseinandersetzung mit dem realen Raum
2. Die Kachelwand als symbolischer Ort
Transformation in einen abstrakten, typisierten Erlebnisraum
3. Das Kachelwand-Spiel
Gestaltung individueller Erlebnisräume durch die Ausstellungsbesucher
4. Die Raum-Zeit-unabhängige Dimension
Der virtuelle Erlebnisraum im Web

Die Bestandteile der Installation

Die Kachelwand als Bildraum, 2004

Fotografie der Kachelwand des ehemaligen Schlachthofes
digital bearbeitet, vergrößert, neu zusammengesetzt aus Teilbereichen der Wand
Fotografie aufgezogen auf 4 Magnet-Stahlplatten
Je 220 x 110 cm, zusammen 220 x 440 cm
s. Abb. 1

Die Bildelemente, 2004

24 Täfelchen, je 29,7 x 21 cm
Fotografie auf Trägermaterial, Leichtmetall und Magnete
magnetisch haftend auf einer Stahlplatte, 110 x 220 cm
Stahlplatte befestigt an der Wand links vom Bildraum
s. Abb. 2

Die Spielanleitung

Text, der die Betrachter zur Aktion auffordert.
Nach Überstreifen von Handschuhen treffen sie ihre Wahl aus den an der Stahlplatte angeordneten 24 Bildelementen und positionieren sie an der Kachelwand.
Sie experimentieren, bis sie ihre eigene Installation geschaffen haben.
s. Abb. 3

Das virtuelle Kunsterlebnis

Eine Webkamera nimmt in festen Zeitabständen ein Standbild auf und überträgt dieses online auf eine eigene Internetseite. Alle Bilder werden gleichzeitig für eine Dokumentation des Projektes gespeichert.
s. Abb. 4

Projektbeschreibung

Medieninstallation Metamorphosen

1. Der alte Schlachthof

Malerische Auseinandersetzung mit dem realen Raum

Meine Ausstellung in der BauWerkStadt Sulzbach im Jahr 2003 war Anlass zur Auseinandersetzung mit der Aura dieses Ortes: Die BauWerkStadt, ein faszinierender Gewerbestandort, ging hervor aus einem alten, denkmalgeschützten Schlachthof.

Ich malte eine ganze Serie DIN A4 großer Bildtafeln, die direkt an der original erhaltenen Fliesenwand der ehemaligen Schlachthalle installiert wurden.

Neben Motiven von Leblosigkeit, Zerstörung, Verwesung stehen Motive, die das Ende als Neuanfang begreifen: in der Natur, im individuellen Leben, in der Kultur.

Sie zeigen Metamorphosen des Kreatürlichen, Mutationen des Belebten, bis hin zur Transformation mineralischer und baulicher Strukturen als Keim neuen Wachstums.

Als Malgrund der Holztäfelchen dienten Abbildungen der Original-Fliesen auf Laserkopierfolie. Sie wurden mit wechselnden Mischungen aus Acryl, Öl und Ponal übermalt, so dass ein sinnliches und sinnhaftes Wechselspiel zwischen matten und glänzenden, zwischen fließenden und kompakten Oberflächen entstand. Indem ich an allen Tafeln gleichzeitig arbeitete, entwickelten sich simultan verschiedene Bedeutungsebenen.

2. Die Kachelwand als symbolischer Ort

Transformation in einen abstrakten, typisierten Erlebnisraum

Eine mobile Neuinstallation an verschiedenen Orten ermöglicht über mehrere Gestaltungs- und Bedeutungsebenen einen virtuellen Zugang zu dem Relikt des alten Schlachthofes.

Eine digital bearbeitete Fotografie als Bildraum lässt die gekachelte Wand, zusammengesetzt aus verschiedenen Stellen der Originalwand des Schlachthofes, vergrößert und verändert vor dem Betrachter neu entstehen. Es ist ein abstrakter Bildraum, der vielfältige Verweise beinhaltet auf Orte, die typisiert sind durch verflieste Wände. Er evoziert Assoziationen an Kliniken, Gefängnisse, Gaskammern, U-Bahnstationen o.ä.

Auch die Bildtafeln sind fotografische Nachbildungen, auf Bildträger aufgezogen und mit Magnetscheiben auf einer blanken Stahlplatte befestigt. Alle 24 Tafeln sind konzentriert dargeboten auf kleiner Fläche. Sie verdichten sich in ihrer Gesamtwirkung zu einer vielschichtigen Bildkomposition.

3. Das Kachelwand-Spiel

Gestaltung individueller Erlebnisräume durch die Ausstellungsbesucher

Die Spielanleitung macht aus der abstrakten, vom Künstler vorgegebenen Bild-Raum-Installation einen Aktionsraum. Nur Bildraum und Bildelemente sind vorgegeben. Das Kunstwerk selbst entsteht durch die Ausstellungsbesucher.

Sie positionieren die Bildelemente, die auf der seitlich angebrachten Stahlplatte fixiert sind, immer wieder neu auf der Kachelwand, ordnen sie in immer neuen Mustern an beliebiger Stelle. Aus Betrachtern werden Akteure, die die Thematik individuell nachvollziehen und ihre eigene Lösung in diesem mehrschichtigen Spiel mit Abbildern und Sinnbildern finden.

Kunst wird so begreifbar und veränderbar. Es entsteht eine Brücke zwischen Kunst, Künstler und Mensch. Kunst und Kunstobjekt sind Teil eines lebendigen Prozesses.

4. Die Raum-Zeit-unabhängige Dimension

Der virtuelle Erlebnisraum im Web

Die einzelnen Stadien des Projektes, die wechselnden Inszenierungen der Ausstellungsbesucher werden als Standbild per digitaler Webkamera in definierten Zeitabständen festgehalten und online im virtuellen Raum des Webs auf einer eigenen Internetseite zugänglich gemacht und anschließend dokumentiert.

Der symbolische wie das reale Geschehen entstehen, losgelöst von Ort und Zeit, auf einer virtuellen Ebene neu. Sie werden öffentlich, für jeden Nutzer des Worldwide Web erlebbar. Sie gewinnen hier eine eigene künstliche und künstlerische Wirklichkeit mit einer nicht mehr zu kontrollierenden Resonanz.

Das virtuelle Raum-Bild-Erleben wird zum Ausgangspunkt weiterer Transformationen.