



## LOST IMAGES

Stefan Scherer | Kunst und Texte | Einführungsrede zur Vernissage am 23.04.2016

Lost Images; ...was kann das bedeuten, verlorene Bilder, abhanden gekommene Vorstellungen oder etwa der Verlust des Gesamteindrucks, den eine Mehrzahl von Menschen von einem Meinungsgegenstand haben, dem „Image“ also? Oder mal runtergebrochen auf den Erlebnischarakter einer traditionellen Kunstausstellung vielleicht der Schock erstmal keine Meinung zu haben, ratlos zu sein oder der Verlust der persönlichen Deutungshoheit angesichts eines hochherrschaftlich etablierten Bildersturms in einschüchternder Architektur. Dabei liefern wir uns tagtäglich und weit selbstbewusster in Chaträumen, den Social Media, PC-Spielen, Onlinegames und ihren virtuellen Welten einem Tsunami an Bildern und Informationen aus, ohne im Geringsten an unserer Urteilsfähigkeit zu zweifeln. Und wir lassen es geschehen, dass sich in unserem Inneren Bilder- und Erinnerungsfetzen breitmachen, die hinterrücks die Gemengelage unserer Gefühle aufmischen. Ohne ein Verschwörungstheoretiker zu sein ist es vorstellbar, dass sich in dieser, bewusst nicht mehr zu bewältigen Menge an Eindrücken, virulente Botschaften befinden, die uns beeinflussen, um nicht zu sagen infizieren.

Wolfgang L. Diller, Annegret Bleisteiner und das Künstlerpaar Friederike & Uwe unternehmen nun den Versuch einen Tropfen aus diesem Ozean der Aussagen und Inhalte herauszudestillieren, makro- und mikroskopisch zu analysieren, als ein uferloses, ästhetisches und soziales Phänomen in Bildern, Objekten, Medienskulpturen und Installationen und das alles weit witziger und spielerischer, als ich das hier sprachlich darstellen könnte.

Das geht auch gleich los mit der großformatigen Malerei, einer ätzenden Riesenpersiflage von Wolfgang L. Diller im Eingangsbereich. Sie zeigt passend zum Ort Ihrer Hängung die Szenerie einer Vernissage. Die Figuren gestikulieren oder inszenieren sich, tanzen und sind im Ganzen vor allem mit sich selbst beschäftigt. Von diesen ca. fünfzig Gestalten schauen dann, wenn man nachzählt auch tatsächlich nur drei auf den Anlass dieses Geschehens, nämlich die Bilder im Hintergrund der dargestellten Ausstellung. Am unteren Rand des Gemäldes malt Wolfgang L. Diller dazu die Textfenster eines Onlinechats, das in seiner unterirdischen Sprache in etwa soviel Erlebnischarakter hat, wie die darüber dargestellte Vernissage.

Alles zusammengenommen verweist diese Malerei, die durch ihre kristallinen Formen so einen seltsamen kubistischen Charakter hat, nicht nur inhaltlich auf die virtuellen 3D Welten, wie Second Life, sondern auch formal auf ihre visuellen Gestaltungsmittel, wie das Low-Polygon, ein geometrisches Vieleck aus dem am Anfang des Jahrtausends diese virtuellen Welten gebaut wurden.

Wolfgang L. Diller ist gelernter Kunsthistoriker und Videokünstler der ersten Stunde. Erste Stunde, das waren die Achtziger und wer von ihnen damals schon bewusst an der Medienwelt teilnehmen konnte, erinnert sich bestimmt an die abendliche, besinnlich-meditative Sendung des bayrischen Fernsehens Z.E.N.,

„Zuschauen Entspannen Nachdenken“ mit entspannenden Landschaftsbildern und meist anspruchsvollen, literarischen Texten. Wolfgang Diller macht aus dem Fernseher ein schwebendes Klohäuschen, also auch ein Ort der Meditation und nennt in Anlehnung an diese Sendung seine Medien-Installation ebenfalls Z.E.N. nur jetzt in der Bedeutung von „Zuhauen, Enthaupten, Nachtreten“. Das lässt schon erahnen, welche Sorte von Entspannungsfilmchen auf dem dort installierten Hardware-Kitsch, wie Diller seine iPads und Minibeamer nennt, zu sehen sind.

Im ersten Stock auf der Galerie gibts dann noch mal Diller-Malerei satt. Man steht in einem Kosmos krachbunter, raumsprengender Malerei. Eigentlich zu wenig Luft, kein Atem oder zu wenig Platz für diese drastische Farbigkeit. Friederike vom Künstlerduo Friederike & Uwe, die schon öfter mit Wolfgang L. Diller ausstellte erklärte dazu sehr schlüssig, dass diese dichte Hängung, die sich so durch die ganze Ausstellung zieht, in ihren gemeinsamen Ausstellungen Methode ist. Diese Überfüllung reflektiere die schnelle dichte Folge von Bildern, wie wir sie im Internet zu sehen bekommen und ist somit eine Metapher für die Atemlosigkeit dieser monströsen, schnellen Bilderfolge in den neuen Medien.

Im folgenden Raum ist Wolfgang L. Dillers auf eine bestimmte Weise theatralisch inszenierte Videowelt „Dynamic Mix 2000“ zu sehen. Die besteht zunächst einmal aus einer klassischen Spielekonsole, wie sie in Spielhallen zu finden ist und einer wandgroßen Projektionsfläche, die rechts und links von ebenfalls wandgroßen Papierarbeiten ergänzt wird. Da die ganze Technik und ihre Inszenierung sehr komplex ist, leihe ich mir hier gerne die Beschreibung auf seiner Webseite.

"In Dynamic Mix 2000 ist die auf direkteste Weise verwirklichte Verwebung traditioneller und innovativer Medien. Das Leveldesign dieser Kunstwelt besteht wiederum aus der eigenen Kunstproduktion der 80er Jahre – hier Comics und Copy/Art. einfachste schwarzweiß Grafiken, sind die Texturen für sämtliche Oberflächen von Dynamic Mix 2000.“ Wolfgang L. Diller meint damit u.a. die an der Wand installierten, großformatigen Papierarbeiten, die wie Kulissen funktionieren und auch im Video verwandt werden. Dies ist natürlich ein klares Statement zu den Nachahmungszwängen des kommerziellen Gamedesigns und eine Absage an den dort vorherrschenden Abbildrealismus. Prinzipiell handelt es sich bei diesem Spiel um ein uraltes Demo aus den 90ern, welches umgearbeitet wurde, indem die Programmierung ebenso wie Modelle und Töne verändert wurden. Und selbstverständlich hat das Spiel eine Auflösung. Im übrigen werden keinerlei Erwartungen an ein kommerzielles Spiel erfüllt, denn schließlich ist das hier voller „K“, also z. B. Kunst.

Im nächsten Raum montierte Wolfgang L. Diller seine Videoinstallation „Sick And Bored Of Being Sick And Bored“. Also, krank und gelangweilt vom Krank- und Gelangweiltsein und wie der Titel schon andeutet, ist diese Videoinstallation eine Art flackernde Endlosschleife. Wolfgang L. Diller selbst sagt dazu: „Als nonlineares Video hat „Sick And Bored Of Being Sick And Bored“ kein Ende, ist also unendlich, als Work in Progress angelegt“ Und er erklärt weiter: „In diesem Video werden ästhetische Prinzipien der Malerei und der Installationen des Medienrealismus der 80er auf das Medium Bewegtbild übertragen. Statt Malerei abzufilmen und zu animieren, wird das Videomaterial mit „elektronischen“ Techniken „malerisch“ bearbeitet. Vorgefundene Videos werden dabei mit eigenen Videoaufnahmen gemischt. Die verwendeten „Filmschnipsel“ entstammen zumeist Filmen der 50/60er von Antonioni & Godard, auch Kluge, Fassbinder u.a. . Am Ende des Compositings steht eine ästhetisch-homogene Einheit.“ Als kleine Pointe dieser

Installation, die auch mit den Mitteln der Appropriation-Art, dem konzeptuell-strategischen Kopieren anderer Kunstwerke spielt, darf der Betrachter als Bestandteil und in Echtzeit an dieser Videoinstallation auf einem der kleinen Monitore teilnehmen.

Zu guter letzt geht Wolfgang Diller in den Untergrund, in unseren Keller und seine virtuelle 3D-Welt „Ancient City“; eine Art Ruinenstätte aus der Zeit der Schwarzweissbilder, über die im Zeitraffer auf zwei großen Projektionsflächen unaufhörlich Wolken über den grauen Himmel ziehen. Die Bilderwelt von „Ancient City“ zeigt Standbilder und Videos aus den sechziger Jahren, Bürgerrechtsbewegungen, Studentenunruhen etc. . Filmische Basis sind Wochenschauausschnitte, die mit chimärenhaften Bildausschnitten immer wieder die Atmosphäre durchbrechen, aufsteigen und vergehen. Jeder Besucher kann teilhaben, die Steuerung übernehmen und bestimmen, wohin das Erleben dieser Kunstwelt führt, beschreibt Wolfgang L. Diller diese 3D-Welt, die wiederum nur ein Teil seines Medienkunstprojekts „Videocities“ darstellt. Mich führte sie jedenfalls in die absurden, multimedialen Inszenierungen des Wolfgang L. Diller, die mich so in Anspruch nahmen, dass ich mich am Ende, als ebenso erfrischt, wie verstört Teil eines multimedialen Scherzes in einem todernten Kunstwerk wiederfand.

Ähnlich am Rande der Ironie und des strategischen Humors balanciert, das Künstlerpaar Friederike & Uwe. Friederike und Uwe, das sind Friederike Dopheide und Uwe Wulz, die als deutsches Künstlerpaar seit 1994 unter dem Label „Friederike & Uwe“ arbeiten. „Sie setzen sich in ihren Werken primär mit Kitsch, Konsum und Medien auseinander und konzentrieren sich dabei auf die Bereiche Gestaltung von Bildobjekten, Performance und Video-Kunst. Sie persiflieren dabei nicht nur ihre Themen, sondern häufig auch sich selbst. Bei ihren Pixelbildern nutzen sie häufig die verfremdende Wirkung von Ministeck-Mosaiken.“

Diese Ministeck-Bilder hier im Erdgeschoss beziehen ihre Motive vor allem aus Videospiele und sind von gnadenloser Farbigkeit. Und wenn ich noch am Anfang geneigt war soetwas, wie ein pointilistisches Rauschen zu unterstellen, erschienen mir am Ende diese Bilder doch als kalte, aseptische Oberflächen aus in Plastik gegossenen Pixeln. Ganz unübersehbar verlieren diese Plastik-Mosaiksteine aber nicht ihren Bezug zur Malerei. In ihrem Mikrokosmos wirken diese winzigen Plastikteilchen, wie Pinselstriche oder tausend Linien einer komplexen Zeichnung und ich fing schon an zu spekulieren, ob ein klassisches Gemälde dieser Größe wohl mehr Pinselstriche als Mosaiksteinchen benötigen würde. Gleichzeitig reflektiert diese Technik den Waren-Charakter und vielleicht sogar den wahren Charakter zeitgenössischer Kunst. Denn diese Ministeck-Technik ließe sich ja kinderleicht wiederholen und massenhaft reproduzieren – übrigens ein Kitschmerkmal – und stellt damit alles in Frage, was wir als Kunstkriterien so zur Verfügung haben, wie z.B. Authentizität, Originalität und Innovation. Genialität ist mit dem Ende der Postmoderne schon kassiert.

Im Gespräch mit Friederike bekam ich dann auch einen kleinen Einblick in die konsumkritische Haltung des Künstlerpaares. So postuliert Friederike Kunst nicht nur als Ware einer westlich-kapitalistischen Bewusstseinsindustrie, sondern nach Walter Benjamin als „Ware durch und durch“. Die Profanität ihrer künstlerischen Mittel demonstrieren Friederike & Uwe dann auch gleich in ihren aus Putzschwämmen gerasterten Putzfrauenporträts mit einem, diese Serie pointierenden Eimer-und-Wischmob-Objekt aus demselben Material.

Im ersten Stock steigern Friederike und Uwe ihre Neigung zu Kitsch und Persiflage schließlich in ein vielteiliges, die ganze Wand beherrschendes Allover von Kunststoffmosaiken. Ausgehend vom Konzept des wenigstens in meiner Generation jedem bekannten Kinderspiels „Memory“, klappen Uwe und Friederike ihre kleinen, neben, unter- und übereinandergelegten Ministeckbilder dort in die Museumsperspektive. Dabei benutzen sie das Wort „Memory“ in doppelter Bedeutung, also nicht nur als Spielbezeichnung, sondern auch als tatsächliche Erinnerungen ihrer Generation. Die Bildmotive bestehen nämlich zum größten Teil aus nicht mehr vorhandenen Zeichen, Spielen und Sendungen, wie, z.B. dem ehemaligen Testbild des deutschen Fernsehens, frühen PC-Spielen, wie Supermario und nicht zuletzt persönlichen Erinnerungen. Und auch die Hängung selbst stellt auch ohne den Hinweis auf das adaptierte Spiel nochmal ein Charakteristikum im Werk von Friederike & Uwe dar. Die serielle Produktion, das quasi massenhafte Auftreten ihrer Werke, ihre Reproduzierbarkeit und nicht zuletzt die Verwendung des Klischees als Motiv, verweist zwischen Kitsch und Trash auf Kunst, als Teil einer unüberschaubaren, medial-gesteuerten Warenwelt.

Einen Ausflug in die scheinbar nicht zu bändigende Materialschwemme dieser ausufernden Warenwelt bietet uns auch Annegret Bleisteiner in ihrer, sich über zwei Stockwerke ausbreitenden Installation „Wonderful World“.

Annegret Bleisteiner, die u.a. bei Konrad Klappheck und Rosemarie Trockel studiert hat, inszeniert hier einen Plastikstrom aus Haushaltswaren, Kinderspielzeug und Gebrauchsgegenständen, der sich von unserer Galerie wie ein Wasserfall in bunten Plastikströmen herabstürzt und unten angekommen kräuselnd unseren Plastikalltag produziert. Im Gespräch mit Annegret Bleisteiner erklärte sie mir dann auch, welche Bedeutung diese Plastikorgie für sie hat, bzw. ihre persönliche Beziehung zwischen Nützlichkeit und Schädlichkeit zu diesem Material. So ist diese Installation nicht nur ein Metapher für ihren Alltag zwischen Kindern, Haushalt und Atelier, der diese Kunststoffflut produziert, sondern auch der Werkstoff aus dem sich fast alles Nützliche herstellen lässt, der aber gleichzeitig ganze Landstriche und Ozeane verseucht. „Wonderful World“ ist so gesehen das Gleichnis eines Stroms von Ambivalenzen, eines ständigen Entscheidungskonflikts der in Waren und Bildern unaufhörlich auf uns niederprasselt.

Im ganzen Haus verteilt und unverkennbar in ihrer farblichen Verwandtschaft zu dieser Installation, hängen die Malereien von Annegret Bleisteiner. Heiter, frisch, bunt bis knallig und radikal unbemüht. Wir unterhielten uns darüber und Annegret Bleisteiner erzählte ein bisschen über ihre Phasen der Malerei, auch über ihre graue und Schwarzweiss-Perioden. Und schließlich auch die Geschichte über die Aufarbeitung der leidvollen Vergangenheit ihrer Grosseltern im düsteren Nazideutschland und ihrem Entschluss quasi komplementär dazu Bilder voller Licht und Farbe zu malen und das so leicht, selbstverständlich und bedenkenlos, dass es jede Kategorisierung überflüssig macht.

Fast am Ende des Ausstellungsrundgangs montiert Annegret Bleisteiner ihre Installation Samba. Ich konnte nicht mehr ganz ergründen, was der Titel bedeutet. Rein visuell aber erscheint mir die Installation, wie der Tanz, quadratischer, Stickbilder um einen Monitor auf dem u.a. eine verwesende, von Kaulquappen angefressene Maus zu sehen ist. Annegret Bleisteiner beschreibt diese Stickbilder als Gefühle auf Stoff und zu dem Video verwies sie mich auf die Fabel „Katze und Maus“ von Franz Kafka.





**Wolfgang L. Diller: 2. ZEN - Haus** 2012  
Mixed Media-Installation mit 7 Miniscreens, 3 Minibeamern, 9 ZEN-Videos



**Friederike & Uwe: Putzfrauen I – IV, Eimer/ Wischmob**  
Pixelbilder, Objekte genäht aus Putzschwämmen 2011 - 2013



**Annegret Bleisteiner: Wonderful World** Installation 2016



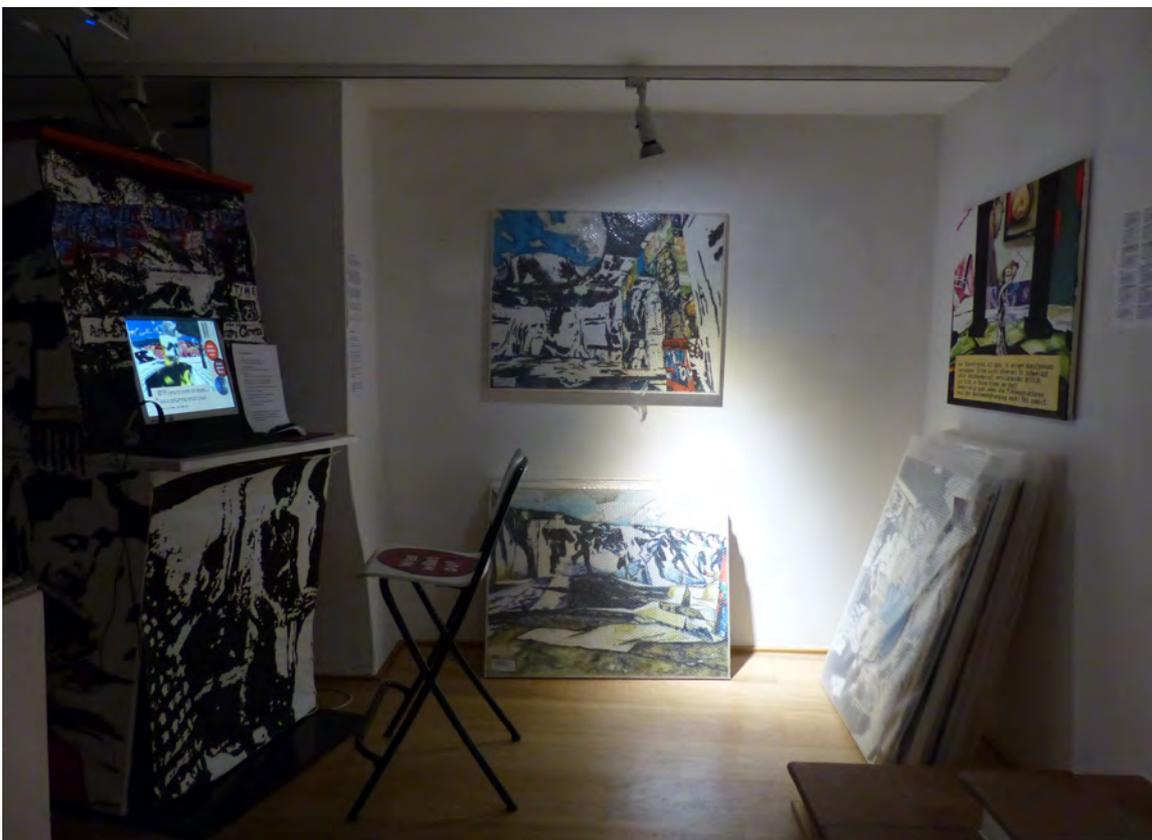
**Wolfgang L. Diller: Tu den Strand, Hybridwelten 1 und 2**  
 Aquacryl/ Nessel 2006 - 2011



**Friederike & Uwe: Simcity I – VI** Plotterfolie auf Plexiglas 2013



**Annegret Bleisteiner: 2 Bilder Öl/ Leinwand 2016**



**Wolfgang L. Diller: Dynamic Mix 2000**

Rauminstallation um ein Computerspiel

7 Aquarelle aus dem Computerspiel auf Leinwand, 9 Bilder aus dem Computerspiel Öl/ Leinwand



**Im Mittelpunkt steht immer der Mensch 2013**

Videoinstallation mit 9 Monitoren, 8 Videoloops und 1 Überwachungskamera

Digitaldruck/ Leinwand auf Holz kaschiert 102 x 130 cm, 7 Kopfhörer

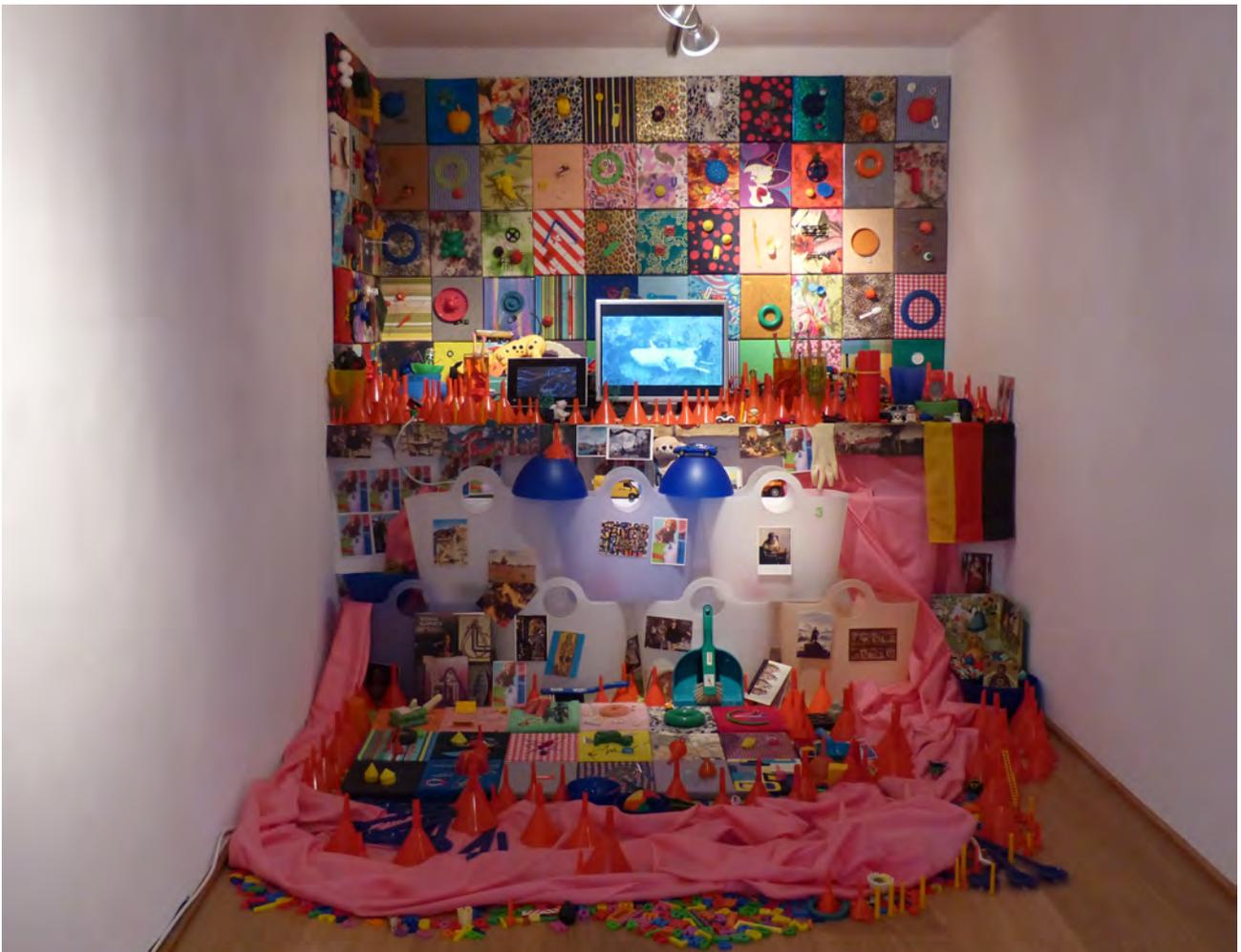
8 Videofragmente aus „SICK AND BORED OF BEING SICK AND BORED“ 2000 - 2012



**Friederike & Uwe: Memory** Kunststoffmosaik 2006 - 2011



**Annegret Bleisteiner:** Bilder Öl/ Leinwand 2016



**Annegret Bleisteiner:** Samba Installation 2016



**Wolfgang L. Diller: Ancient City** Virtuelle 3D-Welt, interaktive 2-Kanalinstallation 2008



# Der digitale Wahnsinn

## Gemeinschaftsausstellung medialer Kunst in der Wasserburger Galerie im Ganserhaus

VON EVA MAYER

Das Spiel mit der Wahrnehmung im Zusammenhang mit der Bilderflut moderner Medien ist fest verankert im Themenkreis aktueller Ausstellungen. Der AK 68 in Wasserburg macht es ebenfalls zum Inhalt seiner Gemeinschaftsausstellung, die in den Räumen des Ganserhauses noch bis 22. Mai zu sehen ist.

Unter dem Titel „Lost Images“ setzen sich insgesamt vier Künstlerinnen und Künstler mit dem allumfassenden Wandel vom analogen ins digitale Zeitalter auseinander, zitieren das Phänomen einer modernen Bildsprache und deren grenzüberschreitenden Auswüch-

se. Annegret Bleisteiner, Wolfgang L. Diller sowie Friederike & Uwe thematisieren in ihren Gemälden, Objekten und Videoinstallationen das irritierende Spiel von Wirklichkeit und Abbild. Reize des Sehens verankern sich im Bewusstsein. Die Wahrnehmung ist kein passives Abbild der Wirklichkeit, sondern ein aktiver Prozess, in dem sich der Übergang von der Objektwelt zur persönlichen Welt des Sujets vollzieht. Bilder aus dem Netz

und die Darstellung der Realität im digitalen Zeitalter sind Leitlinien dieser Kunst und spiegeln sich im grell leuchtenden Gesamteindruck der Schau.

Zu Beginn sind es in erster Linie die Pixelbilder des Künstlerpaars Friederike & Uwe, die ins Auge stechen. Die aus kleinsten Plastikteilen detailreich gesteckten Bilder ergeben grell bunte Bilderwelten einer Konsum- und Medienwelt, in der wir uns unbeirrt und kritiklos bewegen. In der Serie „Video-games I - IX“ stellen sie eindrucksvoll die gewohnheitsmäßige Zerstreuung vor der Konsole und dem Rechner dar. Gewaltbereites Handeln wird zur Selbstverständlichkeit und stumpft ab. Virtuelles Blut fließt in Strömen und beim Leerballern zahlreicher Magazine stellt man sich unwillkürlich die Frage, was dieses Gemetzel in den Köpfen seiner Spieler anrichtet. Erinnerungen an frühere Zeiten, in denen ein Non-stop-Fernsehen noch von Testbildern unterbrochen wurde, hegt man in der Serie „Memory“, die im ersten Stock eine komplette Galerie wand einnimmt.

Aus grünelben Schwämmen entstehen bei Friederike & Uwe in einer weiteren Se-

rie insgesamt vier Putzfrauenporträts, ergänzt von Eimer und Wischmob. Profane Mittel, die sich provokant zum Kunstwerk erheben, das sich in seiner emotionalen Gesamtheit sorgfältig inszeniert.

Zwischen dem Gegenstand und seiner Auflösung befinden sich die malerischen Beiträge von Annegret Bleisteiner. Ihre farbbintensiven Bilder sind meist mit Frauen-namen betitelt. Oft erkennbar, dann wieder bis zur Unkenntlichkeit abstrahiert, treten sie in Dialog mit ihren Installationen „Samba“ und „Wonderful World“. Letztere ergießt sich in bunten Plastikfäden herab in den Galerieraum, wo diese auf ein Konglomerat aus Plastikgegenständen treffen, die unser alltägliches Leben beschreiben. Haushaltswaren, Kinderspielzeug und banale Gebrauchsgenstände, wenn sich Annegret Bleisteiner in ihrem Zuhause umsieht, dann eröffnet sich ihr eine Welt aus Bausteinen unterschiedlicher Möglichkeiten. Ihrem Kontext entnommen werden sie neu arrangiert und damit zu einer Metapher des Alltags.

In den modernen Medien stellt sich vermehrt die Frage nach Identität und Ethik in



Teil der Serie „Putzfrauen I-IV“ von Friederike & Uwe, Pixelbilder genäht aus Putzschwämmen, 2016. FOTO MAYER

einer Hochgeschwindigkeitsmoderne, die uns mit ihrer Bilderflut an die Grenzen der Aufnahmebereitschaft bringt. Bei Wolfgang L. Diller und seinen großformatigen Gemälden lernen wir, genau hinzusehen und nehmen Teil an seinen vielfältigen Interpretationen des digitalen Wahnsinns unserer Zeit. Der Einfluss ist beängstigend. Egal ob Malerei, Video- oder

Mixed Media Installation, man befindet sich mittendrin in der „Propaganda“ des Künstlers, deren visueller Methoden er sich bedient. Wolfgang L. Diller, Jahrgang 1954 und Hauptakteur der Wasserburger Ausstellung ist ein Computerkünstler der ersten Stunde. Er studierte Kunstgeschichte, begann 1977 mit der Malerei und beschäftigt sich seit 1982

mit Video-Installationen. Er gründete 1980 die Künstlergruppe „Frisch Gestrichen“ in München und beteiligt sich seither an mehreren Projekten und Künstlergruppierungen.

Ästhetische und malerische Qualitäten korrespondieren bei Dillers Videoarbeiten mit herrschaftskritischer Thematik, die sich mit einer Folge von Informationen und audiovisuellen Eindrücken vermischt. „Der Spieler bewegt sich auf einer Insel abseits der Alltagswelt“ heißt es im Begleittext zur Rauminstallation „Dynamic Mix 2000“, die sich über einen kompletten Raum im Obergeschoss erstreckt.

Die großformatige Malerei von Wolfgang Diller ist grell und dicht präsentiert. Er verleiht Motive eine malerische Ästhetik mit konzentriertem Blick auf mediale Gesetze, in der die Diskrepanz zwischen Wahrnehmung und Wirklichkeit zum künstlerischen Spiel wird.

\* Die Ausstellung „Lost Images“ in den Räumen der Wasserburger Galerie im Ganserhaus ist noch bis 22. Mai zu sehen. Geöffnet ist Donnerstag bis Sonntag jeweils von 14 bis 19 Uhr.