

# Kameraden können Sie heilen

## Ausstellung mit Bildern von Katharina Wagner

Wir leben in einer Welt der Bilder: Fotos, Videos, Fernsehen, Youtube, Kino, Plakate, Zeitungen, Zeitschriften, Fotobücher, – früher waren es noch Papierbilder, Dias – heute auf Handy und Tablets, eigene Bilder, fremde Bilder über Facebook, Whatsapp, Instagram. Eine wahre Bilderflut.

Und jeder macht noch einmal ein Bild. Ein Bild von einer Person, von einem Haus, von der Landschaft, vom Auto und Urlaub. Zu Hause, Geburtstag, Weihnachten, Hochzeit, vom Essen- das liegt gerade bei mir auf dem Teller.

Oder wir gehen in ein Museum, in eine Ausstellung, machen Bilder, damit wir Bilder mitnehmen können. Das Bild von den Dingen als Erinnerung, die Ansicht von der Ansicht. Und das Bild bezieht sich auf das, was es abbildet und wird in der Differenz zu diesem bedeutsam. Und das, was sich im Bild zeigt, ist nichts anderes als das Abgebildete.

Das Bild ist die Erscheinung des Urbildes.

Das Bild präsentiert das Abgebildete. Und es präsentiert es in einem Ausschnitt, in einer Perspektive. Das Urbild wird zu einem Bild in einem Ausschnitt, aus der Perspektive des Abbildenden.

Das Bild bekommt ein eigenes Sein, losgelöst vom Urbild, durch die Abbildung durchaus auch verschoben. Und dann greifen wir noch in das Abbild ein – Bildbearbeitung. Wir reinigen, schärfen, kontrastieren, konturieren, betonen, verschleiern.

Und immer mit einer Absicht.

Das Bild bekommt eines neues Sein, eine neue Identität, eine neue Wirkung, verletzend, entblößend – und auch das Umgekehrte: verklärend, erhellend, besänftigend. Etwas Verletztes oder Verletzendes wird zum Heilenden oder auch zum Geheimnisvollen.

Katharina Wagner stellt uns hier in dieser Ausstellung Bilder aus zwei ihrer Serien „Do you recognize it?“ und „Let's play“. Und beide Serien nun unter dem Titel „Kameraden können Sie heilen“ sind eine Einladung an uns, die wir betrachten und es versuchen: „Erkennst Du es wieder?“ Fast könnten wir meinen: eine Herausforderung und damit natürlich auch die Offenheit: das Bild entsteht in uns. Um es zu erkennen, müssen wir auf das Abgebildete gehen, in die Tiefe der Bilder eindringen, denn es sind Abbildungen.

Die Grundlage für ihre Bilder sind Bilder von realen Objekten oder Szenen und Bilder von virtuellen Situationen.

„Do you recognize it?“ fordert ja geradezu dazu auf. Erkenne ich es wieder, Konturen, Linien, Flächen, die tatsächlich das Gegenständliche, das Bild des Objektes zitieren, es aus der ursprünglichen Bedeutung und Zielsetzung herauslösen in einen neuen Kontext einfügen. Da wird aus dem Flächigen ein Raum, Grenzflächen die einengen, begrenzen oder auch zu Nachbarn werden lassen. Das Eine eher ruhend und von der Position eher in Wartestellung, das andere wie ein Dialog, die scharfe Antwort auf eine Berührung. Durch die Suche nach der Wiedererkennung bleiben wir ohne Antworten, suchen nach eigenen Antworten und Deutungen.

Vielleicht hilft da zumindest die vorsichtige Andeutung, dass es sich im Urbild tatsächlich um Bilder von Gegenständen handelte, die aus einem Ganzen herausgeschnitten tatsächlich der Frage dienen: Erkennst Du es wieder? Durch diese mehrfache Abbildung, die neue Oberfläche gelingt uns der Blick auf das Ursprüngliche und den möglichen Zweck nicht mehr. Die Suche in die Tiefe ist auf unsere

eigene Deutung angewiesen. Die Künstlerin hat den Ursprung überschrieben und dadurch eine neue Wirkung – eine Er-Scheinung – ein Bild mit einem neuen Sein bewirkt.

Die Serie „Let's play“ macht es uns scheinbar etwas einfacher. Wir erkennen auf den ersten Blick die Elemente des Bildes, die uns sofort auf einen Computer-Monitor hinlenken. Da sind eindeutige Elemente, Zeichen, und in der Serie die Wiederholung der Zeichen.

Die Zeiten – Uhrzeiten – sind noch lesbar und dazu Bilder. Aus der Aufforderung zum Spielen vermuten wir virtuelle Bilder. Die Grundlage also schon künstlich gemachte Bilder – die Präsentationen von Spielsituationen. Der Ursprung ist die Darstellung eines Geschehens, das nicht in eine reale Welt hinaustreten kann. Urbild und Bild sind virtuell und künstlich. Und doch ist in dem Bild teilweise noch das Bild von einem Gegenstand erkennbar. Es sind Bilder, die zu einem definierten Zeitpunkt auf dem Bildschirm waren. Also nicht das zu Bild ist gewählt, sondern die Künstlerin hat den Zeitpunkt definiert und das zu dem Zeitpunkt für sie sichtbare Bild als Grundlage für ihr Abbild genommen. Fremdgesteuert - so wie uns oft Bilder vorgesetzt werden, ohne dass wir auswählen können: das Bild ist dann einfach da. Wenn es da ist, können wir höchstens noch wegsehen, um es nicht zu sehen.

Katharina Wagner wählt hier nicht das Wegschauen, sondern nimmt eine Überschreibung vor. Das Urbild wird teilweise oder ganz überschrieben. Sie spielt mit unserem suchenden Blick: was entdecken wir, was erkennen wir wieder. Sie lässt mit sich spielen und gibt uns den Würfel für den nächsten Spielzug weiter. Unser Auge verweilt und versucht Zusammenhänge zwischen den Resten des Urbildes, den Texten auf dem Bild und den Überschreibungen herzustellen.

Die ursprünglichen Bildfolgen des Computerspiels werden aufgelöst in zufällig gewählte Einzelbilder. Der ursprüngliche Zusammenhang geht verloren. Die Einzelbilder haben auch hier ihr eigenes Sein, werden zur Präsentation und auf einmal spielen nicht wir mit den Bildern, sondern die Bilder spielen mit uns, reizen uns aus der Bildserie den Zusammenhang zu erkennen. Wir verknüpfen, konstruieren, deuten und beginnen, eine eigene Geschichte zu erzählen. Aus den virtuellen Bildern eines interaktiven Computerspiels werden Bilder, die auf eigene Art mit uns in Interaktion treten.

Katharina Wagner studierte

1995-1997 Akademie der Bildenden Künste, Karlsruhe, Klasse Prof. Caramelle

1997-2000 Studium der Sozialpädagogik, Villingen-Schwenningen, Diplom

2005-2008 Universität der Künste, Berlin, Absolventin Klasse Richter/ Lucander

2009 Universität der Künste, Berlin, Meisterschülerin Prof. Lucander

Internet: [katharinawagner-art.de](http://katharinawagner-art.de)

Autor: Dr. Benno Kotterba, Schrifthof Karlsruhe