

Margit Zuckriegl
Die Wirklichkeit im Bild
Zu drei Bilderserien von Thomas Nowotny

Ob nun Bilder Ausschnitte von Wirklichkeit in sich aufnehmen, Metaphern über Realität sind oder Reflexionen von wahren Inhalten darstellen, ob sie als Ikone gesehen werden, als Spiegelbild hinterfragt oder als Rätsel interpretiert werden - Bilder vereinigen immer Information und Emotion in sich. Ein Betrachter, der an der Bildinformation interessiert ist, wird sich über die Motivik nicht hinausbewegen, ein Rezipient, der sich auf die Tiefe eines Bildes einlässt, tritt in seine sinnliche Aura und Ausstrahlungssphäre ein. Ist das nun eine intensivere Wirklichkeit, die sich im Bild orten lässt, oder ein Verlassen der Wirklichkeit, die wir realiter leben?

Wie der Kinogeher und Filmeseher in Walker Percy's „Moviegoer“¹ gleichermaßen nach der wahren Wirklichkeit sucht und sich dabei einer neuen, anderen Wirklichkeit in den Film-Realitäten aussetzt, so arbeitet der Fotograf und Medienkünstler Thomas Nowotny an neuen, alten Wirklichkeitskonzepten. „This is true. This is all I ask“, sagt Percy's Protagonist, der eine fantastische Liaison imaginiert und gleichzeitig im Filmtheater feststellt, dass jeder Besucher in seinen eigenen persönlichen Umständen versunken dasitzt und sich jeweils anders in die Umstände der Schauspielerin, Jane Powell in einem Szenenausschnitt, hineinziehen lässt: „each sunk in his own misery, Jane or no Jane.“

Sind wir nicht ganz generell geneigt, Bildern ihren Wahrheitsgehalt zu glauben? Auch wenn es sich um Konstrukte handelt? Seit der unendlichen Verbreitung der digitalen Fotografie und der manipulativen Bildmedien sind wir vor den Fallenstellern einer inszenierten Realität nicht mehr sicher. Seit Beginn der Fotografie entdeckte man das Potenzial der Täuschung, das in diesem Medium immanent vorhanden ist. Nicht nur die imaginativen Film-Welten entführten den Betrachter in Geschichten und Gegenden, an denen er für eine bestimmte Zeiteinheit teilhaben konnte, sondern auch die Magazin- und Dokumentationsfotografie richtete sich an das Gefühl der Beteiligung des Betrachters: ein Foto von einem Ereignis heißt soviel wie: ich hab das gesehen, ich weiß, wie es dort aussieht. Mühsam hat sich dann in einer aufklärerischen Medienkritik die Überzeugung durchgesetzt, dass die Authentizität des medialen Bildes nicht a priori gegeben ist. Fotografische Fälschungen und gestellte „Momentaufnahmen“ wurden entlarvt, die Aura der Wirklichkeit im fotografischen Bild erfuhr ihre ernüchternde Entzauberung. Just da tritt die digitale Fotografie auf und postuliert: alles ist machbar, jedes Bild ist herstellbar, der Sehvorgang des Betrachters ist manipulierbar, die Wirklichkeit ist kein Abbild, sondern ein Konstrukt. An der Schnittstelle zwischen romantisierender Wirklichkeitssehnsucht à la „Moviegoer“ und technoider Generierung virtueller Realitäten operieren Medienkünstler, die sich sowohl der analogen Bildherstellung wie des digitalen Bildtransfers bedienen. Und die Forderung, emotionale und informative Beteiligung beim Betrachter auszulösen (etwas, das das Hollywood-Kino mit enormem Aufwand an Studios, Szenerie und Stars herzustellen bestrebt war), wird von avancierten Softwareprogrammen garantiert mit dem Ergebnis, dass man mit höchster Raffinesse und Virtuosität bemüht ist, digitale Bilder herzustellen, die analoge imitieren. Die gleiche Kreditibilität will man erreichen, die den altmodischen Fotobildern vor dem Verlust der Unschuld anhing, die gleiche Quasi-Authentizität in der Information und die gleiche Suggestion in der emotionalen Beteiligung.

Thomas Nowotny sieht Welten und konstruiert Welten. Er ist nicht ein Ideen-Künstler, der Fluchten in idyllhafte Szenarios anbietet und er ist auch nicht ein Dokumentarist, der bloß das Vorhandene wiedergibt. In seinen großen Panoramatafeln, Lambdaprints, die durch die Synthese von gefundenen Fotos, eigenen Bildvorräten und Reisedokumentationen

¹ Walker Percy, The Moviegoer, New York, 1961

hervorgegangen sind, lässt er eine Welt entstehen, die sich als virtuelle Hyperrealität geriert. „Beyond Future“ betitelt er diese Serie, an der er seit 2005 arbeitet, in der er die Thematiken von echt und unecht, real und imaginär, möglich und unmöglich aufwirft. Seine Tableaus von utopischen Städten und Landschaften changieren zwischen einer glatten Schönheit, einer sehnsuchtsvollen Weite und einer irritierenden Bedrohung: irgendwie überlappt sich das makellose Bild einer ausgeklügelten Zukunftsvision mit einer unerklärlichen Sphäre, einem permanent anwesenden Auge, einer dräuenden Metallkugel aus dem Irgendwo. Die Verwirrung des Betrachters, das Sich-Einlassen auf eine rätselhafte Situation funktioniert als Verführung nur dadurch, dass analoge, wirklichkeitsnahe Fotografien die Basis für diese Bildsynthese bilden; die inhaltliche Differenz in diesem alogischen Ambiente richtet sich direkt an die Empfindungen des Betrachters und lässt ihn das reale, der Wirklichkeit entnommene Bildmaterial vergessen.

Anders die „Urban Series“ von Thomas Nowotny: hier sind es gerade die analogen Bilder, der der Künstler auf seinen Streifzügen durch Brooklyn, Berlin, Rotterdam erbeutet, dazu die Landschaftsaufnahmen aus Russland, Korea und den Alpen, von den spanischen Steilküsten und den Loferer Steinbergen, die zwar Ausschnitte aus der Wirklichkeit darstellen, als Fotobilder jedoch von einer geheimnisvollen Magie umgeben sind: in der Dämmerung aufgenommen, unter dräuendem Wolkenhimmel kantig begrenzt, brutal angeschnittene Architekturdetails vor öden Straßenzügen, pittoresk eingesperrt in Maschendraht und U-Bahnabgänge - so schildert der Fotograf Thomas Nowotny seine urbanen Skizzenbilder, so ergänzt er die melancholische Tristesse der heutigen Großstädte um dramatische Abendrotcouleurs, apokalyptische Gewitterwolkenformationen und idealisierte Seitenblicke in sezierte Parklandschaften. Als ikonisches Grundmaterial dienen diese bewusst komponierten Fotobilder bisweilen den „Beyond Future“-Tableaus als synthetische Versatzstücke oder den „Puzzles“ als perforierbare Unterlage. Der Mensch - wie schon in Walker Percy's eskapistischer Attitüde angedeutet - ist hier Spielball seiner Sehnsüchte: irgendwie fehl am Platz ist er Teil eines Systems, in dem ihn Bilder dominieren und er doch nichts als ein Fremdkörper ist. Es bleibt das irritierende Gefühl, dass die eigene Wirklichkeit nicht die der Anderen ist - eine Bildwirklichkeit entsteht, die sich unversehens über unsere wahrgenommene Welt legt, oder in eine andere, tiefere hineinführt.