„Echte Horizonte?“ von Magdalena Klausner, 19 Jahre, aus Holzgerlingen

(Laudatio: Dr. Patricia Ober, vhs Tübingen)

Ich freue mich sehr, Ihnen das Bild vorstellen zu dürfen, das von der Jury auf den 2. Platz in der Altersgruppe 1 gewählt wurde. Es ist das Bild „Echte Horizonte?“ von Magdalena Klausner, 19 Jahre alt und aus Holzgerlingen. Herzlichen Glückwunsch, Frau Klausner!!

Magdalena Klausner hat eine digitale Zeichnung eingereicht, in die sie ein Foto von einem Tablet-Display eingearbeitet hat. Sie selbst sagt zu Ihrem Bild: „Display und Realität verschmelzen und das eine überschreibt das andere. Denn ist es nicht so, dass der Horizont eines Menschen heute mit der Kante seines Bildschirms endet? Besonders für Kinder und Jugendliche, die inzwischen mehr im Internet als in der Realität aufwachsen, scheint das der Fall.“

Das Bild ist, so finde ich, kunsthistorisch sehr interessant, weil es mehrfach zwischen traditioneller Bildauffassung und digitaler Gegenwart vermittelt, greift es doch analoge Maltechniken auf, wurde jedoch digital produziert. Und auch das Motiv selbst bearbeitet das Thema analoge versus digitale Welt.

Wir sehen den Kopf und die Hände einer jugendlich wirkenden Person von schräg hinten, die außen vor einem Fenster steht und auf einem Tablet „Minecraft“ spielt. Durch den Pinselstrich, besonders bei der Darstellung der Haare, wirkt die Figur sehr lebendig, fast dynamisch. Das greift das klassische Fenstermotiv der Malerei seit der Renaissance zwar auf, in dem das Fenster oft für Sehnsucht und die Grenzerfahrungen zwischen Innen und Außen, zwischen Geborgenheit und Gefahr, zwischen Einsamkeit und Welt steht.

Es bricht das Fenstermotiv jedoch auch mehrfach: Denn nur der Bildbetrachter blickt durch das Fenster auf eine winterliche und blassfarbige Außenwelt. Die abgebildete Figur steht außen vor dem Fenster. Dazu kommt, dass es in dieser Außenwelt ein weiteres Fenster gibt, nämlich das eingefügte Laptop-Display mit der Schöne-Neue-Welt-Spieloberfläche von „Minecraft“. Der Blick des Betrachters wird genau auf dieses zweite Fenster gelenkt, sowohl durch seine Position im Bild als auch durch seine heitere und kräftige Farbigkeit.

Der Innenraum spielt in diesem Bild keine Rolle, als gäbe es in der analogen Welt keine räumliche Geborgenheit und keinen schützenden Raum. Geborgenheit scheint nur die Spielwelt von „Minecraft“ zu gewähren: sie ist sonnig, frischfarbig, geordnet. Sowohl für den Bildbetrachter als auch für die abgebildete Person ist sie der Sehnsuchtsort, der den Blick auf sich zieht.

Der Titel, den Magdalena Klausner ihrem Bild gab, bringt die Bildaussage auf den Punkt: Echte Horizonte Fragezeichen. Versteht man Horizont nicht nur als die Linie, die den Himmel von der Erde abgrenzt, sondern als Sinnbild für Utopien, die sich hinter dem Horizont auftun, dann bieten die Welten der Spiele nichts davon: Hinter ihrem Horizont öffnet sich kein Gestaltungsraum für die Menschen, sondern das Nichts, sobald das Spiel beendet ist.

Wie schön, dass die Jury dieses Bild für den 2. Platz auswählte, denn es ist zum einen ein sehr gutes Bild. Zum anderen thematisiert es ein Dilemma, vor dem wir alle stehen: Wie viel Raum geben wir in unserem Leben den virtuellen Welten? Wo lassen wir unseren Horizont enden? Tatsächlich an der Kante des Bildschirms, wie Magdalena Klausner fragte?

Das Bild zeigt aber auch noch etwas anderes: Die Fläche zwischen den Kanten des Bildschirmes kann auch sehr kreativ und mit großer Aussagekraft genutzt werden. Und das ist Magdalena Klausner, wie ich meine, sehr geglückt.