

Der Ausgangspunkt meiner Arbeit ist die Darstellbarkeit utopischer Räume und futuristischer Szenarien. Dies meint sowohl Science Fiction Motive, die mich als Kind der Achziger geprägt haben, als auch gedankliche Räume im Sinne der Vorstellungskraft. Hier beschäftigt mich die Fantasie physischer Immersion, also das Begehren, in Gemälde einzutauchen oder als Künstler_in mit dem Medium Farbe zu verschmelzen. Im cineastischen Genre der Science Fiction wird die Überschreitung physischer Grenzen zwischen Objekten und Dimensionen zur imaginierten Realität im Kinosaal. Im Kunstraum dienen mir Startblöcke vor einem Gemälde oder ein Sprungbrett über einem Farbbecken dagegen als Versuch, die Un-/Möglichkeit solcher Szenarien zu inszenieren.

Ebenfalls inspiriert von Topoi der Science Fiction, suche ich mittels digitaler Fotografie nach Motiven wie Mondoberflächen, Kraterlandschaften, Aliens und Zeitmaschinen. In der direkten Abbildung eine Unmöglichkeit, ist dazu ein scannender Blick notwendig, der in den Abnutzungspuren und Klebebandresten auf dem Boden einer Ausstellungshalle, an abgekratzten Plakatschichten im Stadtraum oder in bei Nacht leuchtenden Kondomautomaten Andeutungen solcher Motive ausmacht.

Mit Hilfe digitaler Bildbearbeitung verstärke ich diese Spuren bis das zunächst in der Imagination projizierte Bild aus der Abbildung hervortritt. In einer Druckwerkstatt produziere ich meine eigenen Pigmentdrucke auf Fine Art Papier. Hierbei reizt es mich, die Frage illusionistischer Malerei auf die Maltechnik selbst zu übertragen und digitale Bildkunst als eine Erweiterung der Malerei zur Disposition zu stellen. Ab welchem Grad lässt sich der **Farbauftrag mit Hilfe von Druckerdüsen als hybride Malerei bezeichnen?** Ist ein auf diese Art produziertes Bild digitale Malerei, auch wenn es nicht originär am Computer entstanden ist?

„Analoge“ Arbeiten in Acryl auf Leinwand knüpfen an die Idee der Überwindung des Raum-Zeit-Kontinuums an. Im großformatigen Panoramaformat der Größenordnung 150 x 200 cm umreißt ich Portale, Wurmloch und futuristische Städte, die teils wieder mit abstrakten Flächen übermalt werden. Die Verwendung von Spachteln und Flachpinseln ermöglicht dabei eine Schichtung nach repetitiven Prinzipien. Ich verstehe die Überlagerung zwischen vorangegangenen Malschritten und solchen, die an der Oberfläche bleiben, als eine **Ansammlung von Zeitschichten**, die nicht mehr alle sichtbar, jedoch gleichzeitig präsent sind.

Found Objects und Erinnerungsobjekte wie Kindheitsfotos und Spielzeug bilden ein weiteres Set von Artefakten, anhand derer ich Vergangenheit und Zukunft jenseits linearer Zeitvorstellungen ergründe. Zum Jahresanfang sammle ich beispielsweise eine bestimmte Sorte aufgesprengter Feuerwerkskörper, die ich zu Skulpturen verarbeite. Die Suche nach diesen Überresten ist durch die Beschränkung auf einen Tag im Jahr hoch strukturiert, gleichzeitig stellt dieser Prozess für mich ein Ringen mit dem Faktor Zufall dar, bei dem jeder Fund einen Rausch auslöst.

Dieser Rausch intensiviert sich für mich in Momenten, in denen ich in eigenen Privatarchiven und solchen von Freund_innen auf Kindheitsfotos stoße, in denen sich im Rückblick queere Spuren zeigen. **Vor dem Hintergrund, dass Kinder in der Regel - auch mittels Spielzeug - zu heterosexuellen Erwachsenen erzogen werden, egal wie viele Science Fiction Sendungen sie schauen dürfen, ist für mich die Rückkehr in die Zeit der Subjektwerdung mittels digitaler Fotobearbeitung ein Weg, die Vergangenheit als queere Zukunft (neu) zu erzählen.** In der Bildbearbeitung füge ich intensiv leuchtende Farben im RGB-Spektrum hinzu, die auf Neon Art ebenso anspielen wie auf die flamboyanten Farben queerer Ästhetik.

Action-Figuren der Kategorie ‘Super Villan’ aus meiner Kindheit, die im Rückblick schwule Codes wie pinke Dreiecke und Leder-Outfits tragen, bilden das zweite figurative Element meiner Arbeit. **In Installationen und Videoarbeiten inszeniere ich diese im Internet ersteigerten Figuren zu Protagonist_innen in nachgebauten Darkrooms und Sphären im Outer Space.**

Found Footage-Abbildungen derselben Figuren aus dem Internet vergrößere ich zu lebensgroßen Charakteren, die sich im virtuellen Raum bewegen. In der Bildbearbeitung tritt tiefes Schwarz neben Neonfarben, die im Pigmentdruckverfahren besondere Sättigung erzielen und so den Bogen zurück zur Immersion schlagen. Das Holodeck wird zum Raum der **unbegrenzten Imagination bis die Figuren selbst zur Farbe werden.**