

Begründung der Jury

Sonja GANGL

Massenmedien, Populär- und Massenkultur gehen heute immer mehr ineinander über. Fusionen und wechselseitige Transformationen von elitärer Hochkultur und populärer Massenkultur sind an der Tagesordnung. Dies ist ein ganz wesentlicher Aspekt der gegenwärtigen Gesellschaft. Ein Aspekt, der auch in der Kunst eine große Rolle spielt. Sonja Gangl trägt dieser Entwicklung voll Rechnung. So hat sie beispielsweise mit ihrem Projekt „Rebeka“, an dem die 1965 in Graz geborene Künstlerin seit 1996 arbeitet, eine passende Metapher für den heutigen Umgang mit der Herausbildung von Realität gefunden. Als Ausgangspunkt dient der Künstlerin dabei eine Art „Firma“, die unter dem Namen REBEKA verschiedene Produktionsformen und ästhetische Ausformungen adaptiert. Von der Unterwäsche bis zum Firmenlogo. „Es geht dabei nicht in erster Linie um ein reales Produkt, das einem merkantilen System untergeordnet wird, sondern vielmehr um die Strategie und Voraussetzungen, unter denen ein solches existieren könnte.“ (Günther Hollerschuster).

Die Modeindustrie spielt ja in den heutigen Bedingungen für die Herausbildung von Identitäten im Rahmen gegenwärtiger Konsum- und Mediengesellschaften eine wesentliche Rolle. Kunst, Musik, Mode, Design, Technologie und Medien sind heute wesentliche Elemente für die Ausformung des sozialen Raumes, ebenso wie zur Herausbildung von Identität und damit auch zur Wahrnehmung von Realität. Image und Stil sind die öffentlichen Oberflächen von Subjektivität und Identität, und sie bestimmen die Kommunikationsformen über Wertesysteme und Verhaltensnormen. Massenmedien und Konsumverhältnisse spielen für die Herausbildung von dem, was als „Realität“ allgemein anerkannt wird, eine wesentliche Rolle. Identität wird unter diesen Voraussetzungen gleichzeitig von Medienstrategien (Image) wie von Warenkulturen (Stil) bestimmt. Identität wird zu einem Produktionsfaktor der Konsumkultur.

Sonja Gangl befasst sich in ihrer Arbeit mit genau diesen öffentlichen Oberflächen. Dass sich bei ihr das traditionelle Medium der Zeichnung wieder findet, ist in diesem Zusammenhang nicht weiter verwunderlich. Denn es ist selbst „gebrochen“ durch die neuen technischen Medien und dient gewissermaßen der formalen Herausbildung von Images. Gangl simuliert nämlich am Computer die formale Qualität der Zeichnung. Auf ironische Weise werden hier also Phänomene gezeigt (eine Modelinie, traditionelle Zeichnung), die real nicht existieren. Die aber ihrer Idee nach die Wertigkeiten von einer auf Images aufgebauten Kultur bestimmen.