

JONATHAN HERNÁNDEZ »CLICHÉS, CONTRADICTIONS & PING-PONG«

ERÖFFNUNG AM FREITAG DEN 30. OKTOBER 2009 AB 19 UHR

AUSSTELLUNGSDAUER: 30. OKTOBER – 19. DEZEMBER 2009

»Clichés, Contradictions & Ping-Pong« ist der Titel der Ausstellung von Jonathan Hernández, an der er als Artist in Residence in Wien seit Juni 2009 gearbeitet hat. Die Rahmenbedingungen einer Residency schaffen bei Hernández eine Ausgangsbasis für sein Schaffen: Im Ausland lebt und arbeitet der Künstler auf unbekanntem Terrain, und startet, wie er es selbst beschreibt, »ein Ping-Pong Match zwischen dem was man erlebt, der Wahrnehmung des Ortes und dem Aufnehmen und Verdauen all dessen, was man irgendwie bewältigen kann.« Er geht mit einer reflektierten Oberflächlichkeit an die neue Umgebung heran, okkupiert gegebene und angenommene Wertigkeiten und verändert sie. Werte verhandelt Hernández dabei meist über Bilder – Fotos aus Zeitungen, Postkarten und Werbungen, aber auch alltägliche Objekte sind darunter. Der Künstler entreißt sie ihren Kontexten, transformiert sie durch Löschen von Informationen und Referenzen um sie schließlich neu zu kombinieren und zu rekontextualisieren. Den Klischees die dabei im Betrachter wachgerufen werden setzt Hernández Widersprüche entgegen – ein Spiel zwischen Künstler und Rezipient, zwischen Annahmen und Interpretationen.

Das Verwenden von gefundenem Material, von found footage, wird bei Hernández oft als Medienkritik interpretiert. Das überrascht nicht, besteht sein Œuvre doch hauptsächlich aus Dingen des Alltags – und dazu gehört auch die tägliche Bilderflut der Medien. Die Materialien mit denen Hernández uns bombardiert sind gewissermaßen Readymades. Wie ein Tourist Fotos schießt um Erinnerungen für eine zukünftige Vergangenheit festzuhalten und dabei eine Fragmentierung einer eigenen persönlichen Geschichte schafft, behandelt Hernández seine Materialien als kollektives Gedächtnis. Der Artist in Residence, selbst irgendwie Tourist, ist ein Archäologe der Gegenwart. Er schafft Zeitkapseln, die ihren eigenen nostalgischen Wert in der Zukunft mit viel Witz und Ironie reflektieren, und dabei unser Wahrnehmungserlebnis in ein »Erfassen und Konstruieren der Gegenwart über Medien« transformiert.

Diese für uns Betrachter alltäglichen Dinge und Bilder sind für den Künstler als Ausländer aber ihrerseits fremdartig, was ihm erlaubt sie aus einer anderen Perspektive wahrzunehmen. Während die Wahrnehmung ein Herangehen mit Zweifeln und Skepsis erlaubt, versperrt sich dem Künstler die Möglichkeit einer umfassenden, mehrperspektivischen Darstellung und mündet in einer Ironisierung. Kritik wird durch Humor ersetzt, Klischees und Widersprüche werden zu Katalysatoren für eine interpretativen Zugang.

Das interpretative Potential ist ein Schlüssel zu Hernández Arbeiten. »Ein großer Teil der Bedeutung, des Werts und der Kraft von Werken liegt im Versuchen und der Möglichkeit einer Transformation und Erneuerung.«, merkt Hernández an. Der missglückte Versuch ist für ihn eine Möglichkeit für Erkenntnis, die ihm und dem Betrachter erlaubt Dinge misszuverstehen und daraus zu lernen, ohne dabei zu didaktisch zu werden, aber gleichzeitig die Selbstbeobachtung zu reflektieren. Die Arbeiten sind also auf psychischer Ebene äußerst interaktiv. Ein Spiel zwischen Betrachter und Werk beginnt mit einem Bild und einem Wert, den der Betrachter ihm zuschreibt. Wenn der Wert nicht in den Kontext passt, wird der Betrachter die Zuschreibung anpassen, daraufhin müssen Wert und Kontext erneut abgeglichen werden, bis ein befriedigendes Ergebnis im Kopf des Betrachters entsteht. Es ist ein Ping-Pong-Match ohne gewissen Ausgang, dabei sein ist hier alles. Die gebotene Offenheit der Werke schafft einen Spielplatz in der Ausstellung, eine Potentialität an Gewinn und Misserfolg, aber jedenfalls Erkenntnis. Die Werke kommunizieren in dem Sinn nicht mit dem Betrachter, es werden eher Explosionen ausgelöst als dass etwas dekonstruiert wird. Relativitäten und Gegensätze werden aufgezeigt, versteckte Wertigkeiten werden enthüllt, wie wir sie alle mit uns herumtragen.