

Fotograf zeigt die zwei Seiten der „Killer Kids“

KUNST Martin Rosner hat mit dem Titel seiner Ausstellung bewusst die Provokation gesucht. Aber eigentlich treibt den Regensburger die Nachdenklichkeit an.

VON FLORA JÄDICKE, MZ

REGENSBURG/GARDASEE. „Ja, der Titel ist durchaus provokant“, sagt Martin Rosner und seine Stimme klingt fest, aber sanft. Vor mir auf dem Bildschirm habe ich die Bilder seiner aktuellen Ausstellung „Killer Kids – Jugendliche und Computerspiele“. „Killer Kids“ – dieser Titel scheint ganz im Widerspruch zur freundlichen Stimme zu stehen, die ich am Ende der Leitung höre. Und auch der Gegensatz zu den Bildern, die mir der Regensburger Fotograf und Fotodesigner zur Ansicht geschickt hat, ist frappierend. Warum also „Killer Kids“?

Das Provokante an seinen Aufnahmen ist keineswegs eine aggressive Bildsprache. Zugegeben, etwas düster sind die Porträts, verzerrt, diffus und schemenhaft, vor allem aber beängstigend eingeschränkt im Sichtfeld. Aber unter „Killer Kids“, da stellt man sich doch etwas anderes vor. Rosner lacht und im Hörer knackt es, denn die Verbindung zum Handy in Italien ist etwas heikel. Das Interview findet am Telefon statt. Rosner ist eine Woche vor Ausstellungsbeginn an den Gardasee gefahren. „Urlaub machen“, scherzt er und erklärt, dass er die Provokation im Ausstellungstitel bewusst gesucht hat. „Ich weiß“, sagt er, „Gamer und Spiele-Entwickler reagieren in der Regel sehr dünnhäutig, wenn sie diesen Begriff hören.“ Aber genau diese Reaktion habe ihn darin bestärkt, die Ausstellung so zu nennen. „Mir geht es nicht um Wertung. Mir geht es darum, diese Ambivalenz zu zeigen“, sagt Rosner.

Unkenntnis, Angst und Sorge

Provokant sind die Bilder, Texte und der Titel doch auf eine andere Art. Auf subtile Weise konfrontieren sie die starken und ehrlichen Emotionen der Kinder beim Computerspiel mit der gängigen Alltagsmeinung. Die zieht ihr Futter nach wie vor aus Unkenntnis, aus Angst und manchmal auch aus berechtigter Sorge von Eltern. In den meisten Fällen treffen die Gegner der animierten Fantasiespiele auf eine diffuse Welt, die sie weder beherrschen noch verstehen. Andersherum erscheint es vielen Eltern, als verstünden ihre Kinder die reale Welt nicht mehr und seien ihr nicht mehr gewachsen.

Diesen scheinbar unüberbrückbaren Graben, diesen Raum zwischen virtueller Welt und realer will Rosner gedanklich in Bewegung setzen. „Dass der Begriff missverständlich ist, nehme ich gerne in Kauf“, sagt er. Manche Kids sehen vielleicht gefährlich aus, aber dann hängt da ein Poster von einer Diddle-Maus im Hintergrund“, sagt er. „Dieses 'Ups!' ist gewollt.“ Rosners Bilder wollen keine Klischees zeigen, sondern sie aufbrechen.

Computerspiele ein heikles Thema

In seiner eigenen Jugend spielten „Games“, wie die Spiele unter Jugendlichen heißen, eine große Rolle. „Aber aus mangelnder Verfügbarkeit war eine Sucht damals von vornherein ausgeschlossen“, sagt Rosner. Heute ist das anders. „Bei meiner aktuellen Arbeit habe ich dennoch kein Kind kennengelernt, das vom Spiel abhängig gewesen wäre“, betont er.

Ungeachtet dessen schlagen Computerspiele noch immer hohe Wellen. An den Schulen oder in der Jugendsozialarbeit von St. Wolfgang etwa. Über sie ist Rosner mit den Kindern in Kontakt gekommen. Auch im Vorstand der „REWAG Kulturstiftung“ war das Interesse an mehr Information groß. Entgegen der sonstigen Strategie hat die Stiftung das Fotoprojekt in ganzem Umfang gefördert. „Killer Kids ist nicht nur ein Kunst- und Fotografie-



Sein Blick auf die Welt ist freundlich. Als Fotograf aber sucht er die Ränder der Welt, die Grenzbereiche zwischen den Wirklichkeiten.

Fotos: Rosner



Eingefrorene Bilder aus Spielszenen. Nur mit der Webcam des Computers war es möglich, die blitzschnellen Reaktionen der Kinder einzufangen.



Neben jeder Spielszene steht ein Bild aus der Alltagswelt der sogenannten „Killer Kids“. Sie zeigen die jungen Menschen in ihren „Komfortzonen“.

„KILLER KIDS“ - JUGENDLICHE UND COMPUTERSPIELE

► **Martin Rosner ist 1965 in Regensburg** geboren. 1991 schloss er sein Studium an der „Bayerischen Staatslehranstalt für Photographie“ ab. Heute heißt der Studiengang Fotodesign an der FH München. Er ist Dozent für Fotografie und Computerdesign bei verschiedenen Trägern (z.B. VHS).

► **Seit 1998 ist Rosner berufenes Mitglied** der Deutschen Gesellschaft für Fotografie.

► **2002 gründete er zusammen mit Wolfgang Bauer** die Agentur „imanic - Kunst & Visuelle Kommunikation“.

► **Die Ausstellung ist im Donau-Einkaufszentrum** zu sehen, auf der großen

Ausstellungsfläche im zweiten Flur; Öffnungszeiten Montag bis Samstag, 9.30 bis 20 Uhr.

► **Die Kulturstiftung wurde im Dezember 1997** mit einem Stiftungsvermögen von damals einer Million Mark gegründet. Aufgestockt aus dem Pater-Emmeram-Nachlass um eine weitere Million,

verfügt die Stiftung heute über ein Kapital von 1,125 Millionen Euro. Die Erträge daraus fließen in Kunstausstellungen, Veranstaltungen und verschiedene kulturelle Projekte. „Killer Kids“ wurde im vollen Umfang gefördert.

► **Mehr Infos unter:** www.martinrosner.de und unter www.imanic.net

Projekt“, sagt Rosner. „Es ist gewissermaßen auch ein Sozialprojekt.“ Wer sein fotografisches Werk und die aktuelle Ausstellung betrachtet, der erkennt: Rosner bleibt sich dennoch treu. Ganz gleich, ob er Stadt- oder Lebensräume fotografiert. Immer ist es der Blick auf die Welt dazwischen, auf die Brüche und die Ränder. In „Killer Kids“ wechselt er zwischen der virtuellen Welt der Computerspiele und der Alltagswelt der Kinder. Den zwölf Tableaus, die wie ein „Storyboard“ die emotionale Spielsituation mit all ihren Überraschungen, Enttäuschun-

gen, mit Staunen, Spaß, Zweifel und Schrecken darstellt, stellt er je ein Porträt gegenüber.

Fotografieren von der Pike auf

Starke emotionale und farbige Bilder kontrastieren die meist schwarz-weißen Aufnahmen aus der „Komfortzone der Jugendlichen“, beschreibt Rosner die Arbeit. Dabei geht es ihm weniger um das Porträt, als um den Raum, in dem sich junge Menschen bewegen. Der introspektive Blick, den Webcam und Bildschirmbeleuchtung während des Spiels zulassen, blendet den realen

Raum aus. Das Spiel wird nun selbst zum Raum, in dem sich die Spielenden bewegen. Dem Betrachter geben sie dabei nicht mehr Einblick, als die Bildschirmdiagonale hergibt. Er muss sich ganz auf jedes der zwölf Kinder und dessen emotionale Welt einlassen. Rosner beschäftigt sich seit Beginn seiner Arbeit mit dem Raum, mit dessen Präsenz genauso wie mit seiner Abwesenheit. Viel interessanter aber erscheint ihm, wie der Raum wahrgenommen wird. Wie sehr ein Bild beeinflusst und wie sein Wesen ist. „Ich bin zu wenig Kunsthistoriker,

sagt er bescheiden, „um das mit schönen Worten erklären zu können. Aber es ist das Wesen eines Bildes und einer Situation, die mich faszinieren.“ Gelernt hat Martin Rosner das Fotografieren von der Pike auf. Seinen Abschluss machte er an der „Bayerischen Staatslehranstalt für Photographie“ in München (heute Teil der FH). Seit zehn Jahren arbeitet er als freiberuflicher Fotograf, Unternehmer, Grafikdesigner, Dozent und Künstler. „Die Kunst ist nichts, was ich mir für den Feierabend aufhebe“, sagt er. „Sie ist fester Bestandteil meiner Arbeit als Fotograf.“