

Heike Gallmeier - verschwinden - ein visuelles Spiel

Der Moment zu Beginn eines neuen Spiels, der sich vergleichbar anfühlt mit der Anwesenheit in einem leeren oder unbekanntem Raum, verunsichert und desorientiert einerseits, inspiriert aber auch. Dieser Moment fragt nach Interaktion, nach Mut und Neugier, um sich allmählich vorzuwagen, dem Unbekannten zu begegnen und sich mit den Regeln des Spiels vertraut zu machen. Bewegung und Beobachtung - das sind Handlungen, die helfen den Zustand von Schwindel und Orientierungslosigkeit zu überwinden und gleichzeitig einen Prozess beschreiben, in dem sich der Betrachter in der Begegnung mit den Arbeiten von **Heike Gallmeier** wiederfindet.

Heike Gallmeiers Installationen, so auch ihre aktuelle und in der Ausstellung *Unsichtbare Räume III* gezeigte Arbeit *verschwinden*, bestehen aus konstruierten Einzelteilen oder *object trouvés*, die, teilweise von der Künstlerin bemalt, unabhängig als Objekte oder als Skulpturen funktionieren können, aber auch Teil eines größeren Ganzen sind: Eine architektonische Konstruktion, die aufgrund ihrer Ausdehnung in den Raum, für den Betrachter physisch erfahrbar wird. Durch Bewegung, wie Vor- und Zurückgehen, Ablaufen, einem Perspektivwechsel aus dem Mitten-drin-sein in eine beobachtende Außenposition, findet erst ein visuelles Begreifen ihrer raumbezogenen Arbeiten statt. Dieses immersive Wahrnehmungserlebnis im real erfahrbaren Raum entfaltet Gallmeier aus der Fläche heraus. In ihren Installationen sind Zitate aus den Bildräumen der Renaissancemalerei zu entdecken. Die für diese Epoche charakteristische Konstruktion einer räumlichen Illusion durch Zentralperspektive scheint sich in der Installation erst einmal aufzulösen. Doch der gebaute Raum findet seinen Schlusspunkt wieder in einem zweidimensionalen Medium: Er wird von der Künstlerin aus der Perspektive des Kameraauges fotografiert und somit wieder in eine Fläche mit Zentralperspektive übersetzt.

Das Übertragen der Bildmotive auf verschiedene mediale Ebenen steht sinnbildlich für die ständige Präsenz von Veränderungen, transformativen Prozessen, die unausweichlich und naturgegeben sind. Der Moment zwischen Entstehen und Verschwinden, Konstruktion und Dekonstruktion, Werden und Vergehen wird durch die Arbeiten Gallmeier erfasst. Die Zeitebene, die sich durch das Thematisieren von Vergänglichkeit in die Arbeit einschreibt, findet einen Ausdruck bereits im kleinsten und grundlegenden Bestandteil von Gallmeiers Installationen, nämlich in den farbigen und locker gesetzten Malflächen auf diversen Oberflächen. Sie sind Metaphern für den transformativen Moment von Entstehen oder Verschwinden, wie zum Beispiel eine Kontur, die bereits eine Form vorgibt und noch mit Inhalt gefüllt wird oder gleichsam ein Relikt ist, von etwas, das längst verschwunden ist.

In ihrer Gesamtheit liest sich die Installation *verschwinden* als Ansammlung von Spuren vergangener und auch gegenwärtiger Räume. Sie hält durch die Fülle an gestalterischen Mitteln und deren luftige räumliche Anordnung weitere Räume bereit, wie Assoziations- und Erinnerungsräume, die im *Dazwischen*¹, in der Interaktion mit dem Betrachter, entstehen. Diese individuellen Resonanzräume gehen über eine physische, visuelle Wahrnehmung hinaus und werfen die Frage auf, was letztendlich bleibt und währt. Offenbart die Wahrnehmung der Gleichzeitigkeit von Räumen in der Installation vielleicht die Erkenntnis, dass Erinnerungsräume, die einzigen Räume sind, die fortbestehen?

Daniela von Damaros

¹ Nach Tetsuro Watsuji's philosophischen Begriff „Dazwischen“, als fundamentalste menschliche Eigenschaft (aus dem Japan. „ningen“ – Zusammensetzung aus „Person“ und „Dazwischen“). Ihm zufolge hat die Existenz eine räumliche Natur. Siehe: Edit Tóth: *Design and visual culture from the Bauhaus to Contemporary Arts. Optical Deconstructions*, New York: Routledge, 2018. S. 121ff.