



Laudatio Dr. Alexis Dworsky

Ohne genau zu wissen oder eingrenzen zu wollen, was man unter interdisziplinärer Kunst verstehen kann, braucht es sicher einen ergebnisoffenen Austausch zwischen neugierigen Menschen dazu. Es geht dabei nicht um eine Selbstversorgung in "fremdem" Gebiet oder eine Kombination von Lösungsansätzen aus unterschiedlichen Teilgebieten, sondern um gemeinsam entwickelte Verständigungsprozesse, idealerweise so, dass alle Beteiligte von- und miteinander lernen. Solche Recherche- und Entwicklungsprozesse sind daher teambasiert und unkonventionell: Kollaboration in der Kunst ist antiautoritär, emanzipatorisch, experimentell. Antiautoritär, weil mit dem kollaborativen Produktionsbegriff das Genieprinzip oder das antiquierte Künstler-Meister-Verständnis in Frage gestellt wird, von daher sind solche Projekte auch anti-ideologisch und antirassistisch. Emanzipatorisch sind sie grundsätzlich, weil solche Projekte als Top-Down Systeme nie funktionieren, sondern als Bottom-Up Prozesse wachsen können müssen und deshalb sind sie es auch im Rollenverständnis, in Themen- und Motivfragen und nicht zuletzt in ökonomischer Hinsicht. Und experimentell sind sie, weil jedes interdisziplinäre Projekt eine neue und einmalige Entwicklungschance darstellt.

Kollaborative künstlerische Prozesse sind kritisch im Bezug auf das Verfahren selber, die Fragestellung und das Team. So sind es immer auch soziale Prozesse und ihre Vermittlung beinhaltet daher strategische Überlegungen, die über den klassischen Präsentationskontext von Kunst (white cube etc) hinausgehen und in öffentliche Bereiche tendieren. Da solche Projekte nicht von einem medialen oder sonst wie formal festgelegten Produktionsziel ausgehen, sondern aus der Untersuchung von Phänomenen und Zusammenhängen entstehen, wird der interdisziplinäre Prozess selbst zur plastischen Masse und zum kreativen Kapital. Das Gestaltungsmaterial entsteht aus der Nutzung der vielfältigen Relationen, die sich durch die kollaborativen Recherchen und Entwicklungen herausstellen oder die neu interpretiert werden. Die soziale Einmischung ermöglicht ausserdem eine neue künstlerische Positionierung des künstlerischen Aktes. Befreit von ökonomischem Zwang, schafft er Zugang auch zu einem Publikum, das nicht mit Kunst rechnet. Die Bereicherung findet daher oft im unerwarteten Rahmen statt und setzt Energien frei, die man nicht kaufen kann. Damit steht diese Form interdisziplinärer Kunst in der Tradition von Aktionskunst, Fluxus und Happening oder Cultural Hacking und anderer Verfahren, die durch Verfremdung und Irritation Aufmerksamkeit erzeugen.

Mit seinen Vorstudien als Landschaftsarchitekt überblickt Alexis Dworsky als Künstler und Kunstpädagoge mit kulturanthropologischen Qualifikationen ein komplexes Gebiet, das aus sehr unterschiedlichen Teilgebieten besteht und orientiert sich darin als gewiefter Scout und Selbstdarsteller. Das Profil trägt eine Reihe unterschiedlicher, auch widersprüchlicher Züge, wie die eines Spielers und Empirikers, eines Forensikers und Ästheten, eines Naturkundlers, Ökoaktivisten und eines Clowns. Geprägt ist es aber in erster Linie durch Neugier auf jugend- und popkulturelle Phänomene und der Fähigkeit, aus unterschiedlichsten Quellen und kulturellen Forschungsfeldern zu schöpfen. Dazu kommt eine Cleverness, die Potenziale verschiedenster Methoden durch präzisen Ausdruck zu verbinden und nachhaltig zu vermitteln.

Ein typischer Ansatz für diese Art von Kunstbegriff ist in dem Projekt "Mit Google Street View um die Welt reisen" erkennbar: In einer crossmedialen Vortragsperformance nimmt er das Publikum auf eine Zimmerreise rund um den Globus mit, bei der sich mediale Konstruktionen mit lokalen Realitäten und Dienstlei-

stungen aus dem Internet vermischen. Mit Clicks und Tricks pendelt er zwischen Kontexten und Kontinenten, ohne sich weit vom Computer zu entfernen. Auch das Projekt "World of Warcraft auf Wanderschaft" ist eine Mockumentary-Performance, die in ähnlicher Weise zwischen den parallelen Realitäten von Online-spiel und Tourismus springt. Die Erzählung baut auf Videos, in denen er Episoden aus der populären Fantasy an Originalschauplätzen nachspielt und kommentiert. Beispielsweise in Venedig, wo er mit einer Dreifachrolle als Protagonist, Ego-Shooter und Familienvater zusammen mit Sohn, Kamera und Spielzeugwaffen auf reale Carabinieri trifft.

Neben dem transmedialen Aspekt seiner Erzählungen spielt die Realitätswahrnehmung aus verschiedenen Perspektiven und physiologischen Rezeptionen eine zentrale Rolle in seiner künstlerischen Arbeit. Phänomene werden hinterfragt und als Möglichkeitsformen aufgefasst, die durch spekulative Übersetzungen in ein anderes Licht gestellt werden können. Im Rahmen der Veranstaltungsreihe "Was geht? Kunst und Inklusion" die das Kulturreferat der Stadt München 2015 initiiert hatte, entwickelte er einen künstlerischen Empathieansatz für den Dialog zwischen Sehenden und Blinden. Mit "Graffiti für Blinde" übersetzt er nicht nur Sprayer-Tags in Braillezeichen, sondern montiert sie direkt auf die besprühte Wand. In einigen Veranstaltungen erhielten solche mit Blindenschrift markierten Sprüche und Zeichen durch Sound-Interpretationen des Musikproduzenten Sepalot zusätzlich ein synoptisches Echo.

Dworsky wird nun mit seinem neusten Projekt "Urban Trimm Dich!" mit dem interdisziplinären Kunstpreis „zwei:eins“ prämiert. Hier versucht der Künstler gemeinsam mit dem Parkour-Sportler Andreas Ruby den aktionistischen Spagat zwischen Trendsport und Volkskunst, indem er den Turnübungs-Kontext vom Erholungsgelände in den öffentlichen Citybereich verlagert. Im urbanen Umfeld erhalten die Anweisungstafeln für Leibesübungen subversiven Charakter, denn sie animieren nicht nur zu akrobatischen Umnutzungen raumgestalterischer Anlagen, sondern fordern allgemein zu einem "Hacking the City" auf.

Res Ingold
Professor für interdisziplinäre Projekte
im Studiengang Kunstpädagogik an der
Akademie der Bildenden Künste München
17.11.2016

