

Subversive Wirklichkeit

Theo Boettger ist Maler, Zeichner und Musiker, ein Künstler also, der in verschiedenen Kunstsparten agiert, der großformatige Zeichnungen und Leinwände bearbeitet, aber ebenso auch raumgreifende Installationen sowie in Kooperation mit *tsaworks* schrill-dynamische Soundperformances arrangiert. Diese Aufführungen sind eine Mischung aus Bildprojektion, Post Punk, IDM- und Experimental-Sounds und weisen durch deren Fragmentierungs- und Überlagerungsprinzip in formalästhetischer Hinsicht auch starke Berührungspunkte und Parallelen zu seiner bildkünstlerischen Arbeit auf.

Boettgers Kunst ist laut und unangepasst, farbintensiv und kraftvoll, wirkt provokativ und beunruhigend. Seine aus gegenständlich-figürlichen wie abstrakten Elementen bestehende und sich expressiv gebärdende Malerei, die er zudem mit grafischen Zeichen und Symbolen, Wörtern, verknappten Schriftpassagen oder Werbeslogans bereichert hat, steht in verblüffender Geistesverwandtschaft zur Kunst des legendären New Yorker Künstlerstars Jean-Michel Basquiat. Dessen ungestüme Kunst speiste sich aus Inspirationsquellen wie der Kunst- und Kulturgeschichte, den Massenmedien, der Comic- und Werbewelt und den persönlichen und gesellschaftlichen Verhältnissen seiner Zeit, derer sich Boettger ebenfalls bedient.

Der im sächsischen Meißen geborene, im brandenburgischen Finsterwalde aufgewachsene und mittlerweile in Berlin lebende Künstler hat an der Hochschule für Bildende Künste in Dresden studiert und will insbesondere auch die anregende Traditionslinie expressiver Malerei eines A.R.Penck und Strawalde in seiner Kunst nicht verleugnen.

Selbstbewusst und unvoreingenommen hat er sich mit den vielfältigen Erscheinungen der internationalen Kunstentwicklung auseinander gesetzt und seine Bild- und Formensprache aus der Bandbreite von Expressionismus, Art Brut, Neo-Dada, Street Art und Graffiti-Kultur generiert.

Theo Boettger ist ein wacher und kritischer Beobachter, der am politischen Zeitgeschehen, den globalen Vernetzungen und vor allem auch an den kommunikativen Formen der Gesellschaft interessiert ist. In seiner Kunst setzt er sich mit den Menschen und ihren Verhältnissen auseinander und thematisiert die

Schieflagen sozialer Phänomene, Wertzuwächse, Entfremdung und Vereinsamung, Abgründe, Fallstricke und Verwerfungen des modernen Lebens, aber auch den gewöhnlichen Alltag sowie Ordnung und das Chaos in und um uns.

Die Bildwelt von Theo Boettger zeigt keine Sehnsuchtsorte, Großstadtidyllen oder Naturausschnitte, sondern seine Szenerien erregen eher Unbehagen und führen uns gesampelte Bildtableaus vor Augen, in denen er vielfältige Wahrnehmungen und Beobachtungen verarbeitet. So können beispielsweise Graffiti an der U-Bahn, die spontanen Kritzeleien an Häuserfassaden, lose Reklameblätter, Medieninformationen oder Demonstrationslosungen Eingang in seine Bildwelt finden. Wenn sie mitunter auch ohne unmittelbaren Bedeutungszusammenhang gegen- oder nebeneinander gestellt erscheinen, wird durch diese Realitätsfragmente die unverwechselbare Zeitnähe artikuliert.

In jüngeren Arbeiten zeigt sich, dass Boettger seine expressiv gestische, meist im pastosen Farbauftrag formulierte Malerei gemildert und ein pseudo-naives Bildvokabular aus malerischen und zeichnerischen Elementen entwickelt hat. *Sucht* (2009) behandelt einen Drogen-Deal, der sich auf freiem Platz vor einer Reihe monotoner Siedlungshäuser mit abgewertetem Qualitätsstandard (B) ereignet. Von der anonymen Handreichung kommt vermutlich das gefährliche Drogenmaterial in Umlauf. Durch die unheilvolle Polarisierung zwischen Geld, Gier und Gewinn, Rausch, Ekstase und Tod entfaltet sich die Szenerie der jämmerlichen Gestalten zu einer eigenwilligen Memento-Mori-Darstellung.

Die auf der Bildfläche eingebrachten skripturalen Elemente können gedankliche Fahrten zum Verständnis des Bildes legen. In *Information* (2010) ist eine archaisch anmutende Gestalt mit brennenden Augen, die sich selbst in endlosen bedeutungslosen Verlautbarungen verstrickt, von zahlreichen Informationen umgeben, deren Bedeutsamkeit oder Nichtigkeit in der Überfülle kaum noch zu differenzieren sind. *Unknown* (2010) thematisiert die Problematik zwischen realer und virtueller Welt, das leichtfertige Spiel mit selbst geschaffenen Identitäten im world wide web, wo die Charaktere frei wählbar und beliebig austauschbar sind und sich verlässliche Konturen immer weiter verwaschen.

In seinen plastischen Arbeiten und raumgreifenden Installationen findet eine primitive und bisweilen rohe Materialität Verwendung. Seine Installationen kreiert er aus verbrauchten Alltagsgegenständen, Verpackungen, Papier, Kartonagen, Farbe oder Müll, die er mit gezieltem Kalkül zusammenfügt und so den Rudimenten der Wegwerf- und Überflusgesellschaft einen neuen künstlerischen Sinnzusammenhang verleiht.

Boettgers Installationen sind meist bis zum Bersten mit bildkünstlerischen Elementen angefüllt und bringen aggressives Potential zum vibrieren. Wie in der raumbildenden Arbeit der *Redner* (2009), der sich vor einer überbordenden Kulisse aus Text- und Satzfragmenten unverrückbar mit kämpferischer Geste spreizt. Hier werden Worte zu demonstrativen Botschaften, die Vorstellungen, Forderungen, Stimmungslagen oder Ängste spiegeln.

In *Capture the Flag* (2010) hingegen, begegnet man einer Plattform, die sowohl in Anlehnung an die Realität des traditionellen strategischen Geländespiels als auch an den gleichnamigen virtuellen Modus verstanden werden kann, der mit zu den populärsten teamorientierten Computerspielen im Ego-Shooter-Bereich gehört. Die Konfrontation des eigenwilligen von einem „Blauhelm“ besetzten Panzer-Gebildes, mit dem gegnerischen Kanonenturm, der durch seine betonte Statuarik Assoziationen an die Freiheitsstatue nahe bringt, lassen unweigerlich aktuelle weltpolitische Bezüge und die Frage nach gut und böse, gerechte und ungerechte Kämpfe aufscheinen. Boettger bezieht sich im übertragenen Sinne hier auf das Ambivalente von Spiel und Realität, auf das abenteuerliche Manöver der Krieger, mit Siegern und Verlierern, das den Ernstfall im Spiel lediglich simuliert und die eigentliche Dramatik von Chaos, Zerstörung und Tod ausblendet.

Der bedeutende Geraer Künstlersohn und sozialkritische Realist Otto Dix wollte in seiner Kunst „erschlagend zeitnah“ sein und war stets bemüht, mit seinen Bildern zur „Sinnggebung unserer Zeit zu gelangen“. Das Malen war für Dix „ein Versuch, Ordnung zu schaffen.“ Und in diesem Sinne kommen sich beide Künstler erstaunlich nah.

Holger Peter Saupe

