



lightscapes
oliver raszewski

- 1 · matrixcode · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 150 x 300 cm
- 2 · Inhaltsverzeichnis · Impressum
- 3 · Portrait eines virtuellen Künstlers · Dr. Dunja Keuper
- 4/5 · buddha · 2007 · Tinte auf Folie/MDF/Leuchtojekt · 300 x 90 x 90 cm
- 6 · red lightscape · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · 50 x 100 cm
- 7 · blue lightscape · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · 50 x 100 cm
- 8/9 · sequenze 1 + sequenze 2 + sequenze 3 · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · je 71,5 x 94 cm
- 10 · blue robot male + blue robot female · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · je 60 x 125 cm
- 11 · orange robotics 1 + orange robotics 2 · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · je 60 x 125 cm
- 12 · orange robot · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 120 x 160 cm
- 13 · cyan lightscape · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 120 x 160 cm
- 14 · Biografie
- 16 · matrixcode · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 150 x 300 cm

© 2008 · lightscapes · Oliver Raszewski · www.raszewski.de

Herausgeber: Galerie Thomas Hühsam · Frankfurter Straße 61 · 63067 Offenbach am Main · galerie@huehsam.de · www.huehsam.de

Text: Dr. Dunja Keuper · Gestaltung: BUGTM · Erstauflage: 250 Exemplare · 04/2008

Portrait eines virtuellen Künstlers

Oliver Raszewski ist Künstler. Aber seine wichtigsten Utensilien sind nicht Pinsel oder Farbe, sondern die Computermaus und Programme. Denn seine Bilder entstehen am Rechner, sie sind computergeneriert. Raszewski arbeitet seit Anfang der 90 Jahre mit dem PC und gilt deshalb als Pionier der Computer-Kunst, inspirieren lässt sich der Künstler in seinen aktuellen Arbeiten durch Computergames. Er bringt ihre virtuellen Welten auf Lichtobjekte, um nicht nur die Ästhetik, sondern auch eine „message“ zu transportieren. Dabei ist Raszewski ein zeitgemäßer Künstler, er ist kein Gamer sondern bleibt Beobachter.

Seine "screens" seit 2006 zeigen Arbeiten aus einer dritten Welt. Zwei Striche und ein Punkt, das ergab 1958 „Tennis für Zwei“, das erste Computerspiel. Heute führen Millionen Erdenbürger ein zweites Leben in Online-Rollenspielen. Wirtschaft und Militär verwenden Simulationsspiele zur Ausbildung, Hochschulen gründen Institute für „Spielstudien“ und die Studios drehen Filme mit Egoshootern. Leben wir also in einer Spielgesellschaft? Wir spielen am Bildschirm, im Netz oder mobil auf Handy, Palm und PSP. Wir klicken tausendfach zu Tode, schicken virtuelle Menschen auf virtuelle Toiletten, sind unglaublich romantisch und retten mit schöner Regelmäßigkeit die Welt. Wir tauchen in eine fiktive Welt ein und versuchen den Regeln ein Schnippchen zu schlagen. Hinter der interaktiven Unterhaltung steckt eine enorme ästhetische Wahrnehmungsverschiebung und eine Kulturgeschichte, in der sich analoge und virtuelle Realität nicht mehr klar von einander trennen lassen. „the medium is the message“

Raszewski hat sich in seinem Werk auch bewusst für umstrittene Computerspiele entschieden, Egoshooter beispielsweise. Denn diese Games, die als Gewalt verherrlichend gelten, findet der Künstler relevant und künstlerisch interessant. Und genau diese Ästhetik will er dem Publikum näher bringen. Auf diese Art und Weise will er zum einen gegen die einseitige Stigmatisierung derartiger Spiele in Frage stellen und zum anderen diese Bildwelten in einem anderen Kontext zur Disposition stellen. Denn seiner Meinung nach äußern sich viele über die Games, ohne deren Bilderwelt überhaupt je gesehen oder wahrgenommen zu haben. Die Werke Oliver Raszewskis spiegeln in ihrem künstlerischen Gesamtkonzept die zunehmende Digitalisierung der sich ständig ändernden Kommunikationsgesellschaft wieder. Der Computerkünstler will herausfinden, wie sich die verstärkte Nutzung virtueller Welten, zum Beispiel auch durch Spiele wie die Sims oder Second life, auf die ästhetische Wahrnehmung der Gesellschaft auswirkt.

Wenn Raszewski seine Kunstwerke macht, dann gärt die Idee dazu schon lange in ihm. Meist entwickeln sich seine künstlerischen Gesamtkonzepte nämlich über Jahre. Der erste konkrete Schritt ist dann eine immense Bildersammlung. In den letzten Jahren verwendet der Künstler dazu meist Screenshots von Computerspielen. Sie werden am Rechner bearbeitet, beispielsweise vergrößert, mehrfach überlagert oder farblich abgestimmt. So entstehen schließlich außergewöhnliche Bilder, die in einem aufwendigen Computer gesteuerten Verfahren gefertigt und dann manuell weiter bearbeitet werden.

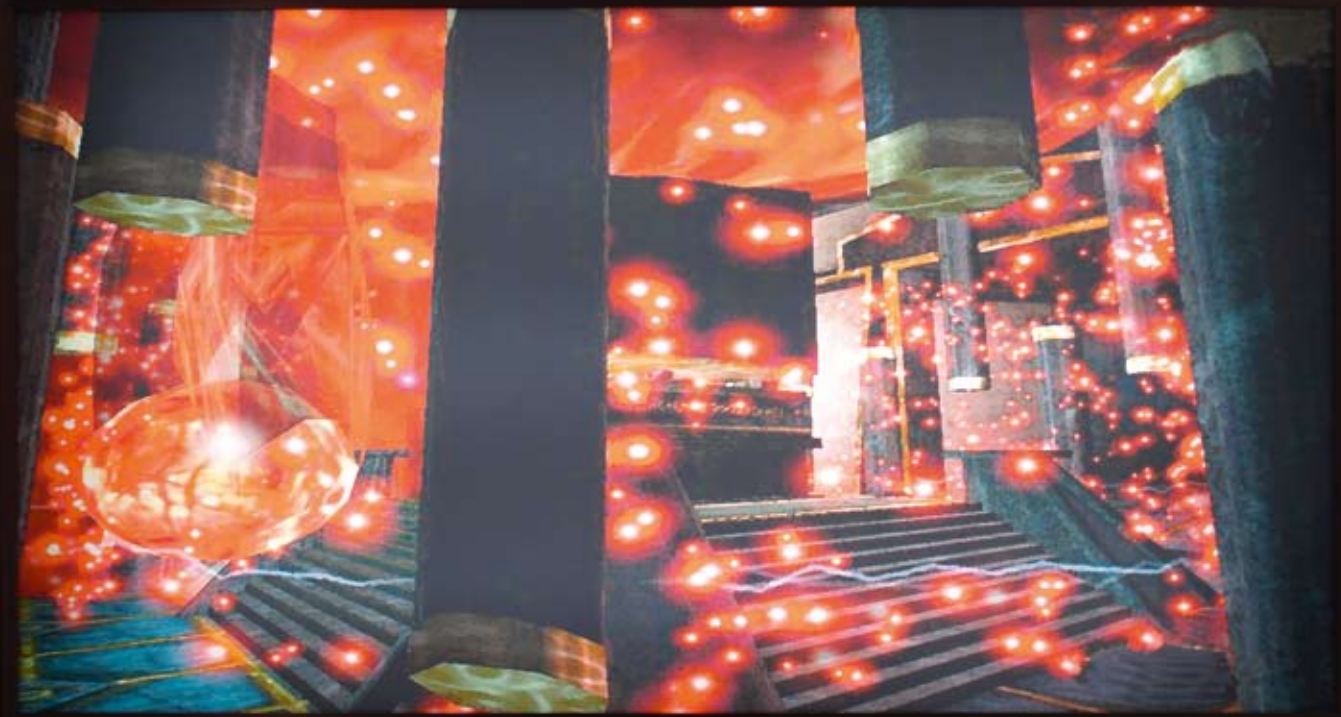
Oliver Raszewski wurde 1962 in Berlin geboren. Er studierte Philosophie, Geschichte und freie Kunst. 1992 gründete er das Ästhetik-Label „BUGTM“. Seit 1990 nahm er an diversen Einzel- und Gruppenausstellungen, sowie an Kunstmesen im In- und Ausland teil. Darunter Berlin, Montreal, USA und England. Seine Arbeiten sind in privaten und öffentlichen Sammlungen vertreten.

Dr. Dunja Keuper
neues 3Sat, 03.02.2008



buddha · 2007 · Tinte auf Folie/MDF/Leuchtojekt · 300 x 90 x 90 cm





red lightscape · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · 50 x 100 cm



blue lightscape · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · 50 x 100 cm



sequenze 1 + sequenze 2 + sequenze 3 · 2007 · Tinte auf Folie/Leuchtkasten · je 71,5 x 94 cm



blue robot male + blue robot female · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · je 60 x 125 cm

orange robotics 1 + orange robotics 2 · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · je 60 x 125 cm



orange robot · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 120 x 160 cm



cyan lightscape · 2008 · Lambda koloriert auf Folie/Leuchtkasten · 120 x 160 cm

Oliver Raszewski

1962 geboren in Berlin
1981/85 Studium Philosophie und Geschichte an der FU, Berlin
1986/93 Studium an der Hochschule für Gestaltung, Offenbach/M
1992/93 Atelierstipendium der Johannes Mosbach Stiftung, Of/M
1994 Arbeitsstipendium der Hessischen Kulturstiftung
1994/96 Lehrauftrag, Hochschule für Gestaltung, Offenbach/M
1995 Mitbegründer des Kunstprojektes „Fahrradhalle“
1997 Kulturpreis der Stadt Offenbach/M
2000 Mitbegründer Netzwerk Offenbach

Einzelausstellungen

1991 „Helden der Jahrtausendwende“, Galerie Hühsam, Ffm/M
1993 „Transit“, Galerie Thomas Hühsam, Frankfurt/M
1994 „JA“ Active Window II, Galerie Lutz Teutloff, Köln
1995 „HandMade“, Arosa 2000, Frankfurt/M
„Transworld“, Fahrradhalle, Offenbach/M
1995/96 „Features“, Galerie Thomas Hühsam, Offenbach/M
1996 „Forge“, Arosa 2000, Frankfurt/M
1999 „Deal™“, Galerie Thomas Hühsam, Offenbach/M
2000 „tease“, City-Lights-Poster, Netzwerk, Offenbach/M
2001 „Familienstag“, Werk 2, MAN Roland, Netzwerk, Of/M
2002 „decade™“, Galerie Thomas Hühsam, Offenbach/M,
„decade™“, Gesellschaft für fotografische Kunst, Köln
2003 „evolution™“, Galerie Thomas Hühsam, Offenbach/M
„personality™“, Galeria Kaufhof, Netzwerk, Of/M
„Nightlights“, Selbstlernzentrum (SLZ), Netzwerk, Of/M
2004 „abstrakt systems™“, Galerie Thomas Hühsam, Of/M
2005 „truth well told™ · 1989/01 · daylight“, Fahrradhalle, Of/M
„truth well told™ · 1989/01 · nightlight“, portikussi, Of/M
2007 „screens“ · Galerie Thomas Hühsam, Offenbach/M
„games“ · Fineartscon.tra, Berlin
„buddha“ · Berliner Kunstsalon, Netzwerk Of, Berlin
2008 „fiction“ · tease#2, Artfair, Köln
„junk“ · Galerie Alexa Jansen, Köln
„lightscapes“ · Kunstverein Wächtersbach
„don't mess with texas“ · Näuhaus Gallery, Houston, USA

Seit 1990 nahm er an diversen Einzel- und Gruppenausstellungen,
sowie an Kunstmesen im In- und Ausland teil. Darunter Berlin, Montreal, USA und England.
Seine Arbeiten sind in privaten und öffentlichen Sammlungen vertreten.

