

**INDRA.****Mill Ends Park**

*Anon, to sudden silence won,  
In fancy they pursue  
The dream-child moving through a land  
Of wonders wild and new,  
In friendly chat with bird or beast –  
And half believe it true.*

Eine sitzende Geisha-Figur schwebt im Bildraum und wird flankiert von Rehkitzen sowie einer, die Landschaft vertikal scharf schneidenden, blätterlosen und anthropomorphen Baumreihe aus Platanen. Im Hintergrund befindet sich eine moderne Wohnarchitektur, ein Betonkubus wie er zuweilen gerade in ländlichen Gegenden oftmals als Bruch zur naturalen Umgebung anzutreffen ist. Hinter dieser Anlage, die von einer, mit kristallinen Strukturen gespickten Hecke umzäunt wird, türmen sich Bergmassive. Alm, so der Titel dieser neueren Arbeit aus Indras Serie der Geisha-Bilder stellt den Betrachter vor eine Landschaft in der Gegensätzlichkeiten und unterschiedliche Realitäten aufeinanderprallen, vor einen Ort in einem utopischen (N)irgendwo. Wie in vielen Arbeiten der Künstlerin wird hier eine Welt imaginiert in der kühl-technoider Urbanismus mit ruraler Idylle, Westliches und Fernöstliches, Heimliches und Un-heimliches traumartig in "reality-clashes" kollidieren und in der sich das Interesse der Künstlerin an Prozessen der Synthetisierung von Disparatem und Ambivalentem visualisieren. Als auffallend und irritierend in der Arbeit Alm ist das Spiel mit Doppelungen, Schatten und Spiegelungen zu nennen, als Motive, die sich vielfach in vielen ihrer jüngeren Arbeiten konstatieren lassen. Die Schattenbilder der Platanen in Alm entsprechen nicht ihrem ursprünglichen Gegenstand, sondern scheinen in einem Eigenleben ihren Untergrund als seltsame Substanz schleierartig zu überwuchern und das mit ihrem Begriff verbundene zu transzendieren und aufzulösen. Taumelartig verliert sich der Blick in diesen nahezu ornamentalen Abstraktionen und, ähnlich Computertomografien oder auch Rorschachbildern vermag man in diesen Flecken neue Bilder und Figurationen zu erblicken. Anders verhält es sich mit den Rehen, die gleichsam einem Vexierspiel als Figuren von zwei oder aber als zweifache Spiegelung eines einzelnen Rehs gelesen werden können und die aus einer Art Wurmloch zu entsteigen scheinen und die Idee einer Gleichzeitigkeit verschiedener Realitätsebenen erkennbar machen. Durch diese innerbildlichen Oeffnungen von Räumen und dem Spiel mit Doppelungen, das sich auch in Details wie den Platanen äussert, deren nacktes Geäst Wurzelsträngen ähnlich sieht, wird eine Ästhetik des Grenzenlosen, ein Raum der Sehnsucht und Ferne, aber auch ein solcher des Zwiespältigen und Abgründigen geschaffen – Eine Bildstrategie, die sich durch das Werk der Künstlerin zieht. Vielen von Indra's Arbeiten ist ein traumhaft und halluzinogenes Moment eingeschrieben, das nicht nur durch das vielfache Schweben oder Fliessen von Figuren in einem bodenlosen, unbestimmten oder quasi-liquiden Grund hervorgerufen wird, sondern auch durch nebulöse und diffuse Farbfelder, die häufig aus dem Einsatz von Spraylacken resultieren. Auffällig in ihren Malereien ist die Omnipräsenz der Grundfarbe Blau, die plakativ als Effekt von Fernwirkung eingesetzt wird und ihre symbolische Aufladung von Sehnsucht und Unendlichkeit auf einer Meta-Ebene austrägt – gewissermaßen die "Blaue Blume" des 21. Jahrhunderts versinnbildlicht.

Indras Malereien sind keine Bilder der Intimität sondern halten den Betrachter durch ihre kühle Cyberspace-Ästhetik stets auf Distanz. Märchenhafte Einhörner und exotische Geishas treten als isolierte, losgelöste oder eingekehrte Figuren auf, die bruchstückhaft von Einsamkeit und Melancholie erzählen und die durch absurde Kombinationen einer ironiefreien Ernsthaftigkeit entgegenwirken. Ihre Landschaften repräsentieren keine Orte der Sicherheit und arkadischen Idyllen eskapistischer Fantasien, sondern sind kaleidoskopische Gegenwelten ohne Ort und Zeit.

In einer Mischung aus intuitivem und gezielt gelenktem Recherchieren stösst Indra auf ihre Themen und Motive, die sich aus den unterschiedlichsten Quellen nähren. Trashig sind Zitate und Eigenschöpfungen aus der Alltags- und Popkultur wie beispielsweise Comicfiguren aber auch die Verwendung von Spray- und Acryllacken wie sie in der als low-art und schlechtem Kitsch eingestuften Airbrush-Kunst Verwendung finden. Eingang finden auch kunstgeschichtliche Referenzen wie das Abarbeiten am Genre des Landschaftsbildes oder konkreten Bildzitate, wie auch Bilder und Geschichten, die sie in den Printmedien, im Internet oder literarischen Texten aufgreift und die ideell oder konkret in ihre Arbeiten einfließen. So trifft das Zwei-Seelen-Modell von Goethes Faust auf fernöstliche Philosophie, der Schlumpf auf eine Madonnendarstellung aus der Kunstgeschichte, Symbolismus auf Science-Fiction, die Malerei und Zeichnung auf Computergrafik und Flashanimationen. Es ist der Grundgedanke der Collage und das Medium der Zeichnung, die die Grundlage ihres Schaffens bilden und als Schlüssel zu ihrem Werk funktionieren. Die Zeichnung ist Sammelbecken und Exerzierfläche aber auch autonom funktionierendes Medium für den Fundus von angeeignetem und eigenem Material, in welchem die Künstlerin ihren Fragestellungen auf den Grund geht und in dem sie die aus ihren Kontexten extrahierten Fragmente zu neuen (Gedanken)komplexen transformiert. Das Prinzip der Collage wendet die Künstlerin auch explizit in ihren Wandinstallationen an, in denen Zeichnungen, Malereien und Wandmalereien als offene Systeme komponiert werden und bruchstückhafte, nicht lineare Narrationen entstehen und wo die virtuellen Räume sich in den Realraum fortpflanzen.

Spiegelungen, Sehnsucht und Utopien, Reisen an Orte der Imagination, märchenhafte Wesen und der Abgleich des Paradoxen; Indras Arbeiten berichten von einer romantischen Haltung die sich auf spielerische Weise der Erfahrung und Sprache der Gegenwart bedient – von Luftschlössern und nicht von Ruinen erzählen.

Valérie Knoll, März 2007